

Features
New Artwork

CYBERPUNKTM

THE ROLEPLAYING GAME OF THE DARK FUTURE

"Got the
chips and
enhance-
ments—

"Got the
Attitude
right—

"Got the
Metal
beneath my
skin—

"I'm chippin'
in..."

—Johnny
Silverhand



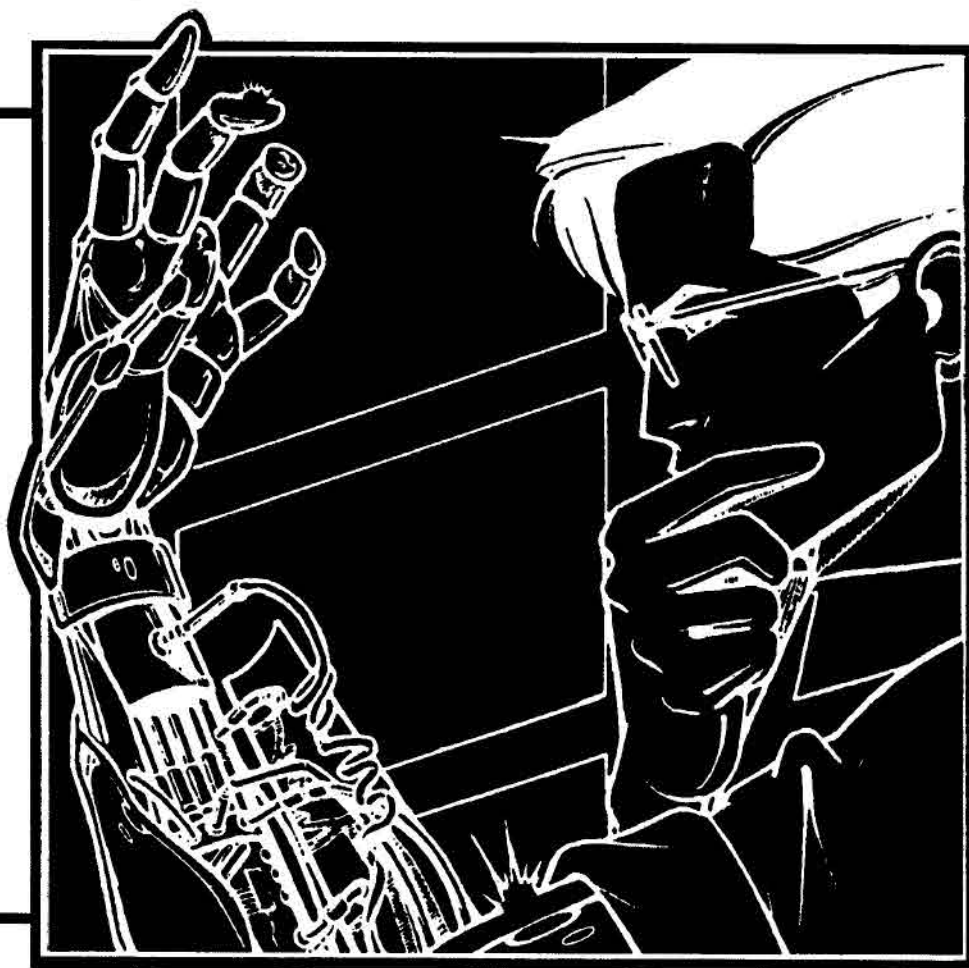
2. 0. 2. 0.
THE SECOND EDITION

R. TALSORIAN
GAMES
INC.

CP 3002

CYBERPUNK

РОЛЕВАЯ ИГРА О ТЁМНОМ БУДУЩЕМ



2.0.2.0.
THE SECOND EDITION
VERSION 2.01

**R. TALSORIAN
GAMES
INC.**

Содержит исправления и уточнения к CYBERPUNK 2.0.2.0.,
Версия 2.0, содержит вшитую версию приключений
(SCREAMSHEETS) КРИЧАЛОК и новое АРТ-оформление.

CYBERPUNK



2020
THE SECOND EDITION

Команда

Писатели

Mike Pondsmith
Colin Fisk
Will Moss
Scott Ruggels
Dave Friedland
Mike Blum (Screamsheets)

Обложка

Doug Anderson

Иллюстрации

Justin Chin
Paolo Parente
Chris Hockabout
Sam Liu
Riccardo Crosa
Angelo Montanini
Scott Ruggels

Matteo Resinanti
Mike Hernandez

Оформление и дизайн

Matt Anacleto
Mike Pondsmith
Diana "Fritz" Goldman
Screamsheets: Janet Piercy
& Ted Talsorian
Art Recovery: Mike MacDonald

Типография

Diana "Fritz" Goldman
Ted Talsorian

Редактирование

Will Moss
Derek Quintanar
Mike Pondsmith

Lisa Pondsmith
Janet Piercy
Fiddly Bits: Ed Bolme

Игровые тесты

Anders Swenson
Mike Blum
Chris Hockabout
Kevin DeAntonio
Thaddeus Howze
Barton Bolmen
Sean Fitzpatric
Steve Isom
Lucien Stalls
Ian Studebaker
Magnus Seder
Rob Pruden
Brian Perry
Jesse VanValkenburg
Charlie Moore
Steven Lorenz
Eric Huber
Randy Roosa

**R. TALSORIAN
GAMES
INC.**

P.O. Box 7356, Berkeley, CA USA 94706

Copyright © 1990, 1991, 1993 by R.Talsorian Games, Inc. All Rights Reserved. *Cyberpunk*® is R.Talsorian's Trademark name for its adventure game of the dark future. The terms *Netrunner*, *Chromebook* and *Night City* are trademarks of R.Talsorian Games, Inc. All Rights Reserved under Universal Copyright Convention. All incidents, situations, and persons portrayed within are fictional, and any similarity, without satiric intent, of characters living or dead is strictly coincidental.

Для Лизы.
Какое же это было долгое,
странно путешествие!

CP 3002 ISBN 0-937-279-13-7

СОДЕРЖАНИЕ

Soul & The Neww Machine 3

Roles	4
Special Abilities	4
Rockerboys	6
Solos	8
Netrunners	10
Techies	12
Medias	14
Cops	16
Corporates	18
Fixers	20
Nomads	22

Getting Cyberpunk 25

Character Points	25
Statistics	26
Fast & Dirty Expendable	30

Tales From the Street (Lifepath). 33

Origins & Styl	34
Family Background	35
Motivations & Life Events	36
Big Problem, Big Wins	37
Friends & Enemies	38
Romantic Life	39

Working 41

Skill Checks	41
Starting Skills	43
Career Skill List	44
Master Skill List	45
Pikup Skills	46
Skill Descriptions	46-53
Learning New Skills	53
IP Multipliers	53
Getting More IP	54
Investing New Skills	54
Reputation	54

Getting Fitted For the Future . . . 57

Starting Founds	57
Encumnerance	59
Weapons	60
Weapons List	61-62
Weapons Descriptions	62-63
Old Guns	66
Armor	67
Special Equipment	67
2020 Gear List	68
Gear Descriptions	69-71

Putting the Cyber into the Punk. 72

Cyberfashion	72
Cyberpsychosis	73
Humanity Costs	74
Cybertechnology	75
Cyberware List	76-79
Surgery Codes	75
Fashionware	80
Neuralware	80
Implants	83
Bioware	85
Cyberweapons	85

Cyberoptics	86
Cyberaudio	87
Cyberlimbs	88
Cyberlimb Cyberweapons	91
Linear Frames	91
Body Plating	92
Running Out of Cash	93

Friday Night Firefight 96

Round & Turn Order	97
Initiative	97
Fast Draw	97
Actions	98
More Than One Action	98
Two Weapons Attacks	98
Ambushes & Backstabs	98
Line of Sight/Facing	101
Damage	101
Hit Locations	101
Armor	101
Cover	102
Body Type Modifier	103
Wounds	103
Stun/Shock Saves	104
Death Saves	104
Making Attacks	104
Ranged Weapons	105
Automatic Weapons	106
Unusual Ranged Weapons	107
Beam Weapons	108
Area Effect Weapon	108
Shotguns	108
Grenades	108
Flamethrowers	108
Rocket Powered Grenades	110
Missiles	110
Explosive	110
Molotov Cocktails	111
Melee Attacks	111
Martial Arts & Brawling	111
Dodging	112
Parrying	112
Melee Damage	112
Monoknives, Mono Katanas & Slice n' Dice	112
Vehicles in FNFF	112
Vehicle Combat	112
Vehicle Damage	113

Trauma Team 115

Stabilization	115
Death State	115
Healing	116
First Aid	116
Medical Tech	116
Speed Healing Drugs	117
Nanotech	118
Elective Surgery	118
Replacement Surgery	119
Trauma Team™	119
Body Banks	120
Vat Grown Tissue Banks	120
Bodysculpting	120

Exotic Fashion	121
--------------------------	-----

Drugs 122

Building Your Own	123
-----------------------------	-----

Netrunner 127

Geography	128
Islands of the Net	129
Regions	129
Long Distance Links	131
Wilderspace	131
NetWatch	131
Bulletin Boards (BBS)	131
Net Gear	132
Interfaces	132
ICONS	132
Interface Plugs	132
Cyberdecks	132
Improving Your Deck	134
Deck Options	134
Programs	137
Live Link Up	141
Program List	142-143
Running the Net	144
Security Levels	144
Tracing	145
Subgrid	149
The Menu	149
Combat	149
Initiative	151
Turn & Actions	151
Range	152
Movement	152
Stealth & Evasion	152
Attacks Against Systems/Decks	152
Anti-personnel Attacks	153
Anti-IC Attacks	153
Controllers & Utilities	153
Designing Data Fortresses	154
Playing Artificial Intelligences	155
Fast Fortress Construction	164
Programming 101	167
Virtually There	170-174

All Things Dark & Cyberpunk . . 175

Future Shock	176-185
------------------------	---------

Running Cyberpunk 186-189

Never Fade Away: A Cyberpunk Story/Adventure 190-203

Megacorps 2020 204-208

Corporate Profiles	209-214
------------------------------	---------

Hight City 215-219

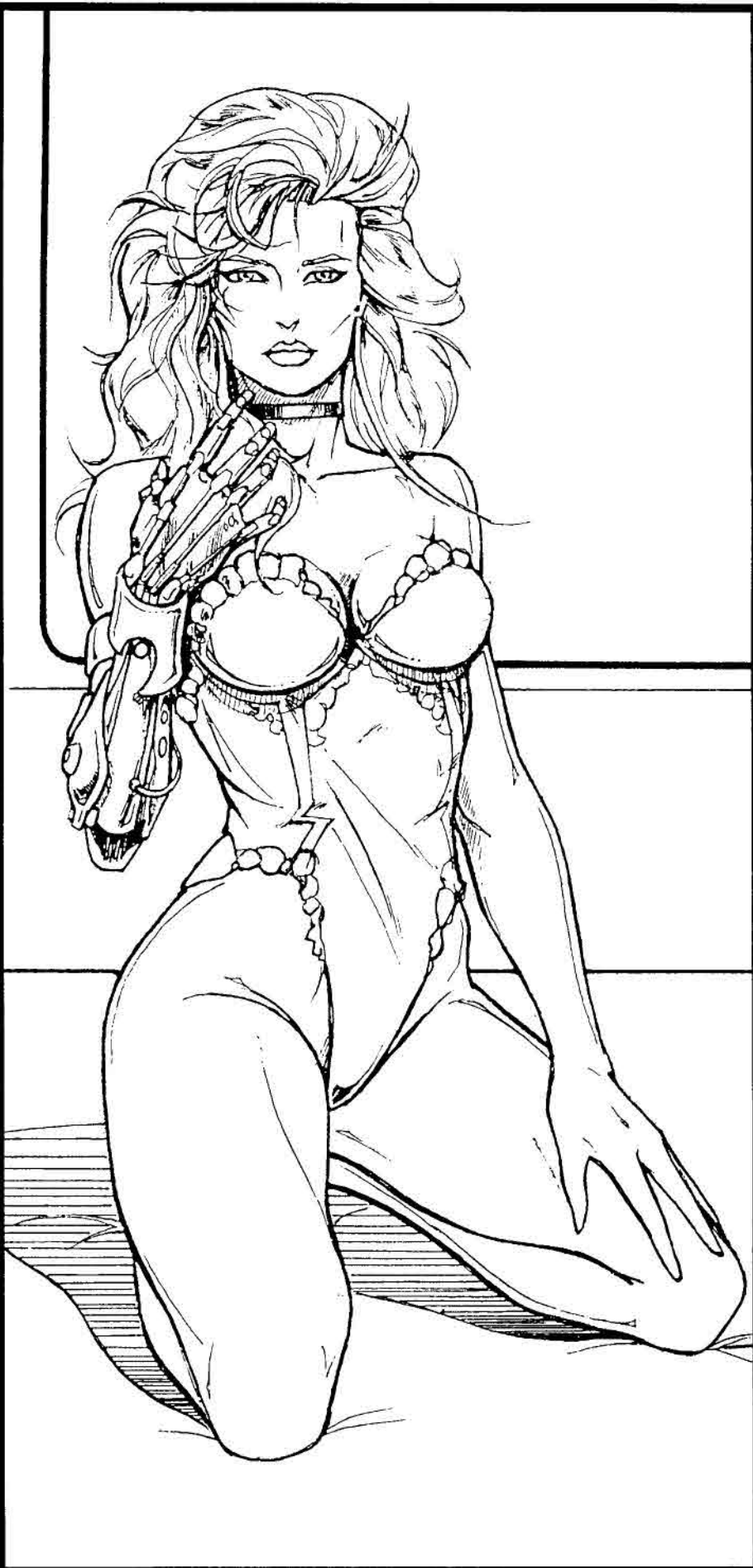
Encounters	220-221
Personalities	222-223

Face of the Citu 224-231

Screamsheets 232-250

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЕ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ

ВЗГЛЯД
ИЗ-ЗА
ГРАНИ



ВЗГЛЯД ИЗ-ЗА ГРАНИ

"I'm not a man /or a machine.
I'm just something in between.
I'm all love / a dynamo
So push the button and let me go."
Lovin' Every Minute of It
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)

Так ты хочешь быть Киберпанком? Или, может быть, просто похожим на одного из них?

Прежде чем ты достанешь свой спальный мешок и запрыгнешь внутрь, мы должны сказать тебе несколько вещей. Во-первых, название. "Киберпанк" происходит от двух слов: "Кибер" - от термина "кибернетика", "Слияние плоти и машинных технологий", "Панк" - от стиля рок-музыки начала 1980-х годов, который воплощает насилие, восстание и социальные действия нигилистической направленности. Термин был популяризирован в дни до коллапса группой писателей, которые специализировались на написании научной фантастики с помощью такого рода техно-смеси. В их работах была представлена обтекаемая смесь рока, поп-музыки, секса, наркотиков и высочайшей, самой модной техники, обычно закрепленной где-то на твоём теле. Архетипические герои киберпанка 80-х годов варьировались от техно-варваров, бродящих по выжженному миру, до устанавливающих кибер-чипсеты личностей с искусственными телами.

Конечно, с нашей просвещенной точки зрения здесь, в 2020 году, все это выглядит довольно устаревшим. В конце концов, ты, вероятно, получил доступ к этой статье из своей личной базы данных. Ты использовал интерфейсный кабель "Kiyoshiru 1300A" с прямой связью через твой наручный разъем. Ты привык (hard-wiring) жёстко подключаться к приборам, чтобы приготовить кофе, "усаживаться" (подключаться) в "Бенц" чтобы доехать до магазина за углом. Но пойми - в 1987 году всё это считалось довольно прозрачным. Ни у кого не было разъемов. Ты не мог дозвониться до Луны по сотовой связи. Дизайнерские (синтетические) наркотики были незаконны. Ты мог ходить по большинству городских улиц без бронежилета. Не было даже Сети.

Теперь мы знаем лучше. Книжки истории могут рассказать тебе подробно о крахе 1994 года, когда "Евро-Объединения" создали "Мировую фондовую биржу", а экономики Соединенных Штатов и Старой Советской России рухнули.

Как киберпанк, ты хватаешь технологии за горло и держишься за них. У тебя есть разъёмы на запястьях, оружие встроено в твои руки, лазеры в твоих глазах, программируемые био-чипы в твоём мозгу. Ты становишься автомобилем, которым управляешь, оружием, из которого стреляешь... Кибернетическими пальцами ты вскрываешь компьютерные замки, с улучшенными чувствами ты смотришь в Будущее.

РАЗДЕЛ

1 SOUL & THE NEW MACHINE

Мир Киберпанка - это жестокое, опасное место, наполненное людьми, которые хотели бы оторвать твою руку и съесть её. Традиционные понятия добра и зла заменяются понятиями целесообразности - ты делаешь то, что должен, чтобы выжить. Если ты можешь сделать что-то хорошее по пути, отлично.

Но не рассчитывай на это.

Персонажи киберпанка выжили в жестком, мрачном мире, столкнувшись с выбором между жизнью и смертью. От того, какой выбор будет сделан, во многом будет зависеть, окажутся ли они злыми животными, блуждающими по разрушенному миру, или сохранят что-то от своей изначальной человечности. Персонажи киберпанка - герои плохой ситуации, работающие, чтобы улучшить её (или, по крайней мере, выжить), всякий раз, когда это возможно.

Будь то совершение преступления, бросание вызова власти или даже прямая революция, наиболее каноничный персонаж киберпанка - бунтарь с причиной.

"Всегда будь на Грани. Это путь Киберпанка"

- Джонни Сильверхэнд

Как ролевому киберпанку игроку, тебе решать, что это за причина, и идти испытывать удачу с ней. В этом суть киберпанка - отыгрывай своего персонажа с должным недовольным, циничным, но идеалистическим стилем. Являешься ли ты байкером в выцветшей косухе и с металлическими когтями, или дебютанткой, выставляющей на показ последние достижения дизайнерской кибер-оптики, тебе понадобится определённая степень позёрства - определённый талант в изображении себя. Чтобы постичь суть 2000-х годов, тебе необходимо осознать три правила:

В те дни оба считались сверхдержавами, а не парой второкурсников, размахивающих ядерным оружием под бдительным взором (*EuroSpace Defense Agency*) "Европейского космического оборонного агентства". Пока (*Massdrivers*) ускорители массы в Тихо, готовы бросать камни (астероиды) на Москву и Вашингтон, мы, вероятно, избежим ядерной войны, которую все ожидали с 1944 года. В общем, камни дешевле.

Теперь, конечно, все более или менее под контролем! Корпорации, которые в значительной степени являются правительствами сами по себе. Ты можешь пойти куда угодно с одним паспортом - единый мир в лучшем виде. Валюты большинства стран стабилизированы друг к другу и евродоллар является мировой валютой. Вряд ли теперь уже кто-то жалуется на корпоративные пожизненные контракты или отмену профсоюзов. Это цена жизни в стабильном безопасном обществе, верно?

В конце концов, ты мог бы жить в (*Projects*) Проектах. Шестнадцать человек в квартире, каждую неделю получая продуктовые чипы на еду, по восемь тысяч квартир на квартал? Конечно, это не лучшая жизнь, как в случае с бандами бустеров, бродящими по торговым центрам и проблемами с преступностью в высшей лиге, но на самом деле это лучше, чем на улице. По крайней мере, в мега-структурах есть полицейские (хорошо, оплаченные корпорациями полицейские, но это проще, чем искать евро на своего личного (*Solo*) Соло!) Кроме того, СМИ обеспечивают, чтобы в каждой квартире был прямой кабельный доступ к телевидению, радио и прочий сенсорный наполнитель, поэтому в субботу вечером всегда есть чем заняться.

На чём мы остановились? Ах да, ты хочешь стать Киберпанком.

Вот ещё основополагающая информация, чтобы ты мог поразмыслить. Когда великие старые Мастера Движения впервые начали писать в жанре киберпанк, они предполагали, что большинство вещей, о которых они пишут, никогда не произойдут или произойдут в далеком будущем. Никто не знал, что западные немцы уже разрабатывали «органические» схемы в конце 1980-х годов или что ВВС США разрабатывали системы вооружения с ментальным управлением. Синтетические мышечные волокна миомеры только начали использоваться для контроля протезов, и очень немногие люди могли прогнозировать своё будущее в 90-е годы, когда стали возможными органические чипы в руках и ногах. Было несколько примитивных экспериментов с биоинженерными сортами кукурузы - ничего похожего на биоинженерных животных, которых мы будем использовать для терраформирования марсианских колоний.

Потребовалось около пятнадцати лет, чтобы (*NewTech*) высокие технологии достигли этих представлений. Сначала военные начали использовать кибер-технологии для создания "идеальных солдат" и пилотов. Некоторым побочным эффектом стала замена конечностей, глаз и других частей тела. Органическая схема привела к прямому подключению между людьми и компьютерами. В сочетании с передовыми телекоммуникационными технологиями и спутниковыми каналами связи была заложена основа для теперь уже всемирной Сети. По мере того, как каждое новое технологическое достижение занимало свое место, происходил своего рода культурный шок.

1) Style over Substance (Стиль превыше Материи).

Неважно, насколько хорошо ты делаешь что-то, если ты хорошо выглядишь, делая это. Если ты думаешь, что можешь всё испортить, убедись, что всё выглядит так, как будто, ты так и планировал. Как правило, одежда и внешний вид не имеют значения в приключениях. В этом мире наличие кожаной броне-куртки и зеркальных очков является серьезным фактором.

2) Attitude is Everything (Мнение о тебе это всё)

Это правда. Считаешь себя опасным, будешь опасным. Считаешь, что слабый, будешь слабым. Помни, что все в 2000-х годах имеют много смертоносных устройств и высокотехнологичных улучшений. Они не будут впечатлены твоим новым (*smartgun*) умным стволом "H&K", если ты не зайдешь в клуб, выглядя так, как будто ты знаешь, как его использовать, и тебе просто до зарезу нужен повод.

Никогда не входи в комнату, когда ты можешь ворваться внутрь. Никогда не смотри на кого-то, если ты не можешь сделать это своим лучшим «убийственным» взглядом. Используй свою лучшую, ("I'm bad and you aren't.") "Я плохой, а ты нет" улыбку. Не сиди в квартире или номере в ожидании следующей работы. Выйди и ударься в клубы и тусовки. Убедись, что ты там, где начинается вечеринка.

3) Live on the Edge (Жизнь на Грани)

Грань - это та сумеречная зона, куда стремятся любители риска и прочие ковбои. На Грани, ты будешь рисковать своими деньгами, своей репутацией, даже своей жизнью из-за чего-то столь расплывчатого, как принцип или большой куш. Как киберпанк, ты хочешь действовать, начать восстание, зажечь огонь. Присоединиться к великим делам и сражаться из-за значимых проблемы. Никогда не води медленно, если ты можешь мчаться быстро. Брось себе вызов и встречай угрозу с поднятой головой. Никогда не играй в эту игру слишком беспокоясь о безопасности. Оставайся преданными Грани.

РОЛИ: Сердце ролевой игры КИБЕРПАНК.

Мир Киберпанка - это сочетание дикого, утонченного, современного и ретроградного. Стильно одетые (*Techies*) Техники плечом к плечу с боевыми бронированными воинами дорог, и все они появляются в самых горячих танцевальных клубах, самых грязных барах и самых опасных улицах этой стороны (*Postholocaust*) Пост-холокоста.

Каждый персонаж в этом мире отыгрываемая роль - личность, которую игрок проецирует во внешний мир как подлинную. В Киберпанке существует 9 ролей: (*Rockerboys*) Рокербои, (*Solos*) Соло, (*Netrunners*) Нетраннеры, (*Corporates*) Корпоративные сотрудники, (*Techies*) Техники, (*Cops*) Копы, (*Fixers*) Фиксеры, (*Medias*) Представители СМИ, и (*Nomads*) Номады. Как игрок в киберпанк, ты должен выбрать роль для своего персонажа.

(SPECIAL ABILITIES / Special Ability). ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особые способности - это навыки, используемые только определенными ролями. Например, у (*Rockerboys*) Рокербоев есть особая способность (*Charismatic Leadership*) Харизматичное Лидерство, которое

отображает огромную власть, которую они имеют над легионами своих поклонников. Используя (*Special Ability*) особую способность, ты добавляешь её к соответствующей (*STATS*) характеристике, как если бы это был (*Skill*) навык.

Особая способность Rockerboy: (Charismatic Leadership) Харизматичное Лидерство. Эта способность позволяет (*Rockerboy*) Рокербою раскачивать толпы, количеством равные уровню его умения в квадрате умноженному на 200.

Особая способность Solo: (Combat Sense) Чувство Боя. Добавляется ко всем проверкам Инициативы и (*Awareness*) Осведомленности, это делает (*Solo*) Соло самым быстро реагирующим персонажем в ситуации.

Особая способность Netrunner: (Interface) Интерфейс. Этот навык отражает способность (*Netrunner*) Нетраннера манипулировать программами интерфейса и является навыком используемым при работе с такими функциями (*Menu*) Меню, как (*Locate Remote*) "Обнаружение удалённого подключения", (*Run Software*) "Запуск программного обеспечения", (*Control Remote*) "Управление удалённым подключением", (*LDL Link*) "Связь на дальние расстояния", (*Load*) "Загрузка", (*Create*) "Создать" и (*Delete*) "Удалить". Другие игроки могут войти в сеть, но не могут использовать (*Menu*) Меню.

Особая способность Techie: (Jury Rig) Импровизированный ремонт. Этот общий навык ремонта позволяет (*Techie*) Технику временно чинить или изменять что-либо на 1D6 ходов за уровень навыка.

Особая способность Medtech: (Medical Tech) Медицинский техник. Это навык, используемый для выполнения сложных операций и медицинской реабилитации.

Особая способность Media: (Credibility) Достоверность. Способность заставлять людей поверить в то, что ты говоришь, будучи в эфире.

Правила:

1) Стиль превыше Материи

2) Мнение о тебе это всё

3) Жизнь на Грани

4) Нарушай правила."

- Рипперджек

**Особая способность Cops: (Authority)**

Авторитет. Способность запугивать или контролировать других используя своё положение стража порядка.

Особая способность Corporate: (Resources)

Ресурсы. Отражает способность (*Corporates*) Корпоративных сотрудников распоряжаться корпоративными ресурсами. Это можно спользуется как (*Skill*) навык (*Persuasion & Fast Talk*) Убеждение, исходя из масштаба затрачиваемых ресурсов.

Особая способность Fixer: (Streetdeal)

Уличная сделка. Способность находить людей, информацию и прочее. Это высшая форма налаживания связей (*Lifepath*) Жизненный путь, стр. 27); вместо наличия связей только с одним человеком, у тебя есть связи везде. В игровом процессе успешное использование (*Streetdeal*) Уличной сделки позволяет найти и заполучить нужного человека, информацию или вещь.

Особая способность Nomad: (Family)

Семья. (*Nomad*) Номад может призвать на помощь количество членов (*Family*) Семьи, равное текущему уровню его особой способности, умноженному 2.

ОСОБОЕ ЗАМЕЧАНИЕ ОБ ЭТОМ ИЗДАНИИ

Хэй! Это НЕ третье издание. В этом переиздании мы потратили дополнительное время, чтобы исправить все изменения и опечатки, которые мы смогли найти, плюс уладили некоторые проблемы и несоответствия. Но эти правила - те же самые правила, которые вы использовали с тех пор, как было напечатано издание игры "2020".

Но есть одно большое изменение - АРТ. Одна из самых больших радостей публикации международных изданий заключается в том, что иногда ваши лицензиары придумывают классные штуки, которые вы действительно захотите включить в свою игру. Новый АРТ в этом издании принадлежит отличным ребятам из "Stratelibri", которые издают итальянский киберпанк (большое спасибо Паоло, Маттео, Риккардо, Анджело, Сильвио и, конечно же, Джованни). Мы надеемся, что всем вам АРТ понравится так же, как и нам!

- Максимум Майк

(Technoshock) Техношок: когда технология опережает способность людей понимать или встраивать её в свою жизнь. Внезапно люди сходят с ума. Они становятся иррациональными, жестокими. Семьи разрушаются, отношения разрываются. Люди чувствуют себя беспомощными перед лицом Вселенной. В конце концов, всё общество останавливается, становясь жертвой массового психоза. Это то, что мы сейчас называем коллапсом.

Было три основных ответа на техношок. Подавляющее большинство людей, чьи жизни искажились и изменились в результате достижений, пассивно сидели в ожидании, когда их лидеры скажут им, что делать дальше. Одна меньшая группа попыталась повернуть время вспять, создав основу для того, что мы называем неолуддитским движением. Оставшаяся группа - они решили устремиться в будущее. Руководствуясь старыми писаниями 1980-х годов, они создали движение, которое мы сейчас называем Киберпанк.

Хорошо, теперь ты готов.

Как киберпанк, ты хватаешь технологии за горло и держишься за них. Ты не боишься проверять новинки из кибернетических и биоинженерных "улучшениях". В твоих запястьях есть разъёмы для подключения, оружие встроено в твои руки, лазеры в твоих глазах. Программируемые био-чипы в твоём мозгу. Ты становишься автомобилем, на котором ты едешь, гирокоптером на котором ты летишь, оружием из которого ты стреляешь. Ты погружаешься с головой в Сеть, используя свой разум, чтобы преодолевать скорость света по всей обширной сети (*Data Fortresses*) Крепостей Данных и Искусственного интеллекта. Пальцами киборга ты открываешь компьютерные замки, с усиленными чувствами ты смотришь в будущее.

Киберпанк - это так же позиция. Ты носишь самую "Ту" одежду. Знаешь правильных людей, следуешь за правильными массами. Ты планируешь свои преступления в самых избранных клубах и барах; Твои враги - Корпоративные армии, киборги, ездящие на байках, убийцы в силовой броне и компьютерные сетевые (*Netheads*) Нет-хэды. Твоё оружие - нервы, уличные витрины, бравада и (*smartgun*) умная пушка "Minami 10" на твоём бедре.

Теперь ты Киберпанк.

СВЕТ

ROCKERBOYS

МЯТЕЖНЫЕ РОКЕРЫ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗУЮТ МУЗЫКУ И ПРОТЕСТ ДЛЯ БОРЬБЫ С ВЛАСТЬЮ ИМУЩИМИ

Если ты живёшь ради Рока, ты принадлежишь к ним. (*Rockerboys*) *Рокербои* - уличные поэты, бунтари и совесть общества 2000-х годов. С появлением портативных цифровых студий и гаражных мастеров производства лазерных дисков, каждый рокер с посланием может распространить его на улицах, в музыкальных магазинах, отослать его на спутниковое ТВ.

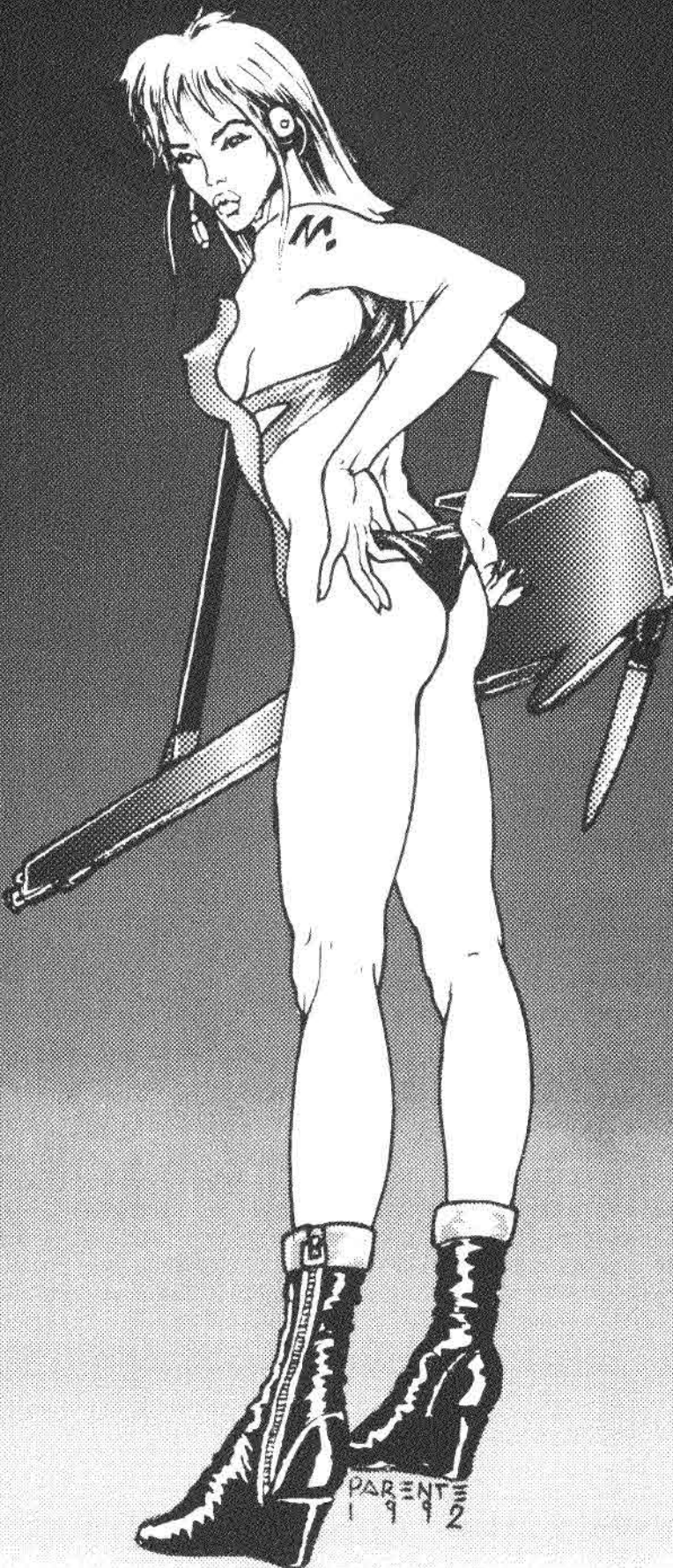
Иногда это послание является не тем, что хотят слышать корпорации или правительство. Иногда то, о чём ты говоришь, будет сильно задевать влиятельных людей, которые действительно управляют этим миром. Но тебе всё равно, потому что, как Рокер, ты знаешь, что это твоя позиция,

бросать вызов власти, будь то в откровенных протестных песнях, которые говорят о том, что происходит на самом деле, или просто играя офигенный рок-н-ролл, чтобы оторвать людей от телевизоров и вытаскивать их на улицы. Как Рокер ты гордишься своей историей - Дилан, Спрингстин, Who, Элвис, the Stones, легион героев хард-рока, которые говорили правду с ревущими гитарами и откровенным текстом.

Как у Рокера у тебя есть сила, чтобы поднимать людей - направлять, воодушевлять и информировать. Твоя песня может придать робкому смелость, слабому - силу, зрение - слепому. Легендарные Рокеры

вели армии против корпораций и правительств. Песни Рокеров разоблачали коррупцию, свержали диктаторов. Это довольно много власти для парня, который каждый вечер даёт концерты в другом городе. Но ты сможешь справиться с этим. В конце концов ты пришёл, чтобы сыграть!





"Я всегда знал, что я должен был сделать. Это было действительно очевидно. Там были эти мрази, которые забавлялись с миром. Они убивали людей, насиловали землю и лгали нам в лицо, когда мы их уличали".

"Поэтому я решил, что должен задать жару и заставить их попотеть. Вот почему я стал Рокером".

"Музыка, это всегда - Музыкальные инструменты, Позиция и Аудитория. Я, Инструмент в моих руках и моя Позиция. Это всё что мне нужно, что получить Аудиторию..."

- Керри Евродайн, Рокербой.

СВЕРХУ

SOLOS

**НАЕМНИКИ, УБИЙЦЫ, ТЕЛОХРАНИТЕЛИ,
СОЛДАТЫ**

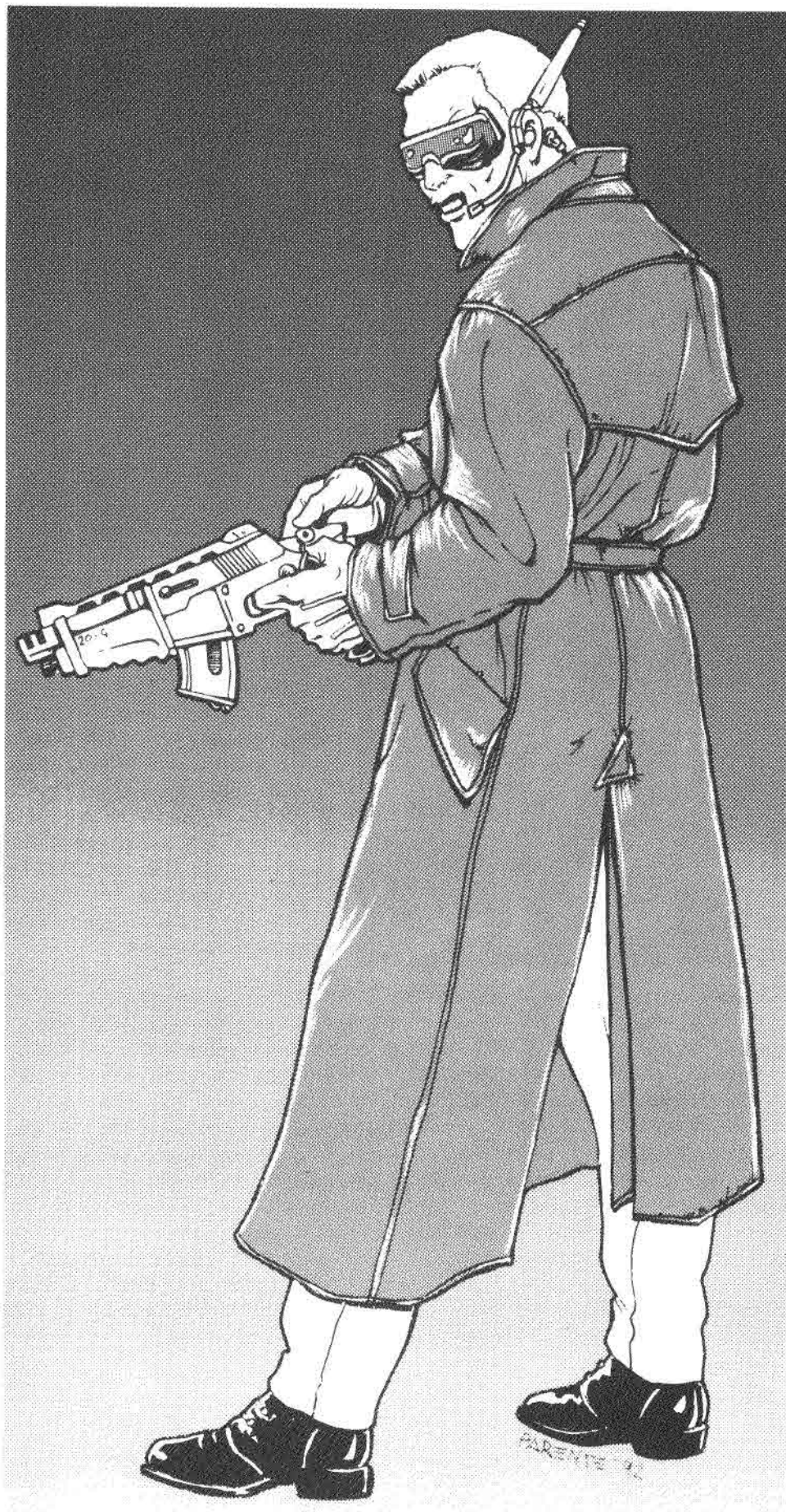
Ты был перерождён с оружием в руке - руке из плоти и крови, а не той металлической фабрики оружия, которая заменяет твою вторую руку. Являешься ли ты внештатным охранником, наёмным убийцей или одним из корпоративных кибер-солдат, которые обеспечивают выполнение деловых сделок и "тайных операции" компании, ты - одна из элитных боевых машин в мире киберпанка.

Большинство (*Solo*) Соло задействованы на военной службе, либо в Корпоративных армиях, или в одной из нескончаемых «полицейских акциях» правительства по всему миру. По мере того, как боевые ранения накапливаются, ты начинаешь всё больше полагаться на оборудование, кибер-конечности с оружием и бронёй, программируемые Биочипы для повышения твоих (*REFLEX*) Рефлексов и (*Awareness*) осведомлённости, боевые стимуляторы, чтобы дать тебе преимущество над оппонентами. Когда ты лучший из лучших, ты можешь позволить себе покинуть ряды Корпоративных самураев и отправиться на ронин-фрилансинг со своими смертоносными талантами в качестве убийцы, телохранителя или охранника тому, кто может оплатить твою очень высокую цену.



Звучит хорошо? Но цена - велика. Ты потерял так много частей своего оригинального мясного тела, что ты почти машина. Твои убийственные рефлексы настолько взвинчены, что тебе приходится постоянно сдерживаться от внезапных вспышек безрассудства. Годы боевых стимуляторов, применяемых, чтобы сохранить преимущество, обернулись для тебя ужасными последствиями. Ты не можешь никому доверять - своей матери, своим друзьям, своим любовникам - никому. В один день ты спишь в пентхаусе в центре города, а в другой в грязном переулке на улице. Но это цена того, чтобы быть лучшим.

И ты готов оплатить её.
Потому что ты (*Solo*) Соло.



"После того, как я уволился из армии, у меня возникла проблема. Я был хорош в том, что я делал, но меня никто не нанимал. Я имею в виду, что ты делаешь, когда ты высококвалифицированный убийца с опытом взрывотехника? Читаешь объявления о трудоустройстве?"

"После нескольких месяцев на улице я столкнулся с местным (Booster lord) бустер-лордом. Я (flatlined) флэтлайннул его и вернулся к своему напитку. В течение десяти минут ко мне подошёл вербовщик из "Militech" и вручил визитку..."

"Теперь я человек из Компании. Плата хорошая, работа стабильная, и они оплачивают мои запасные части. Пока я всё ещё жив."

"Пока всё складывается хорошо."

- Морган Блекхэнд

СВЕРЖУМЫ

NETRUNNERS

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ХАКЕРЫ



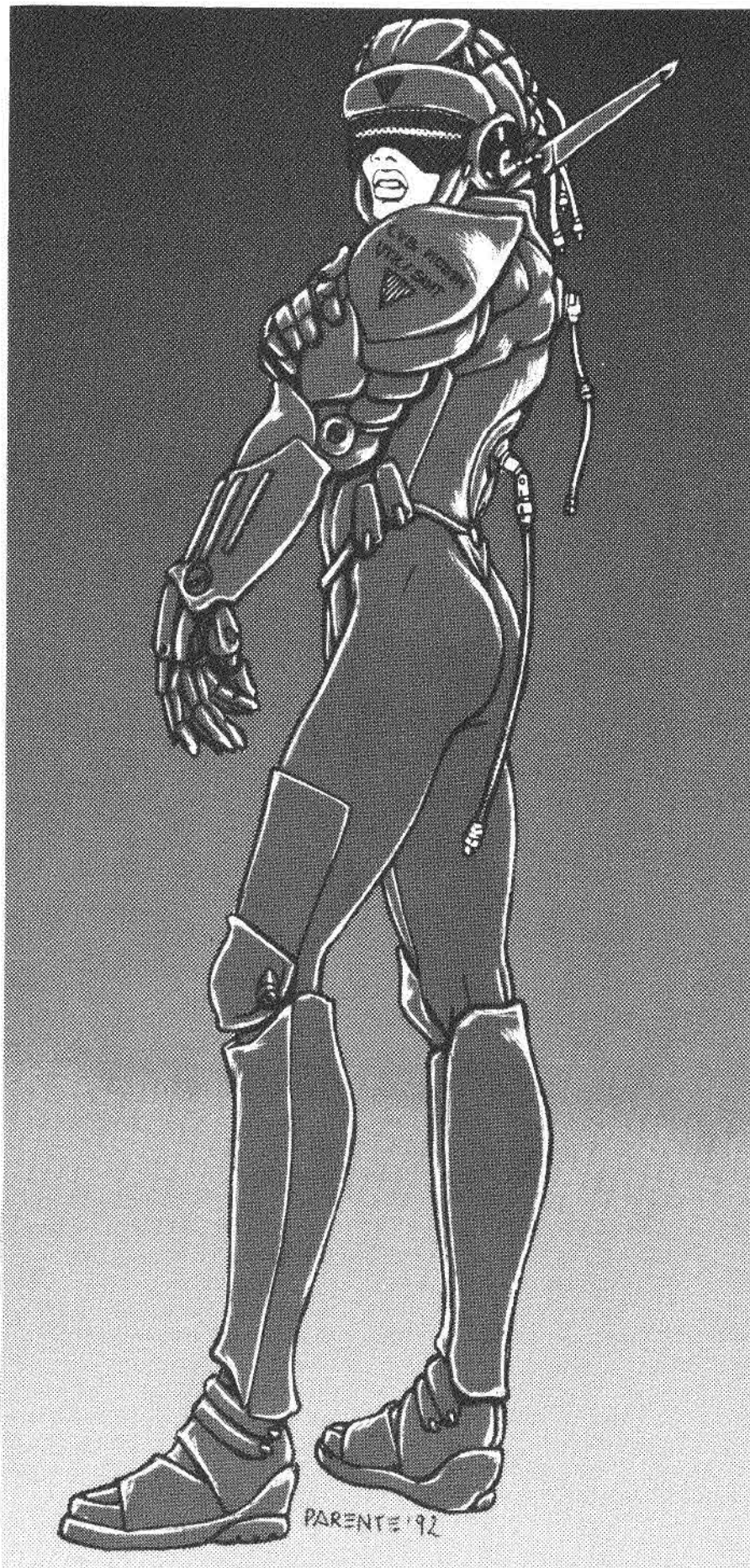
всемирной телекоммуникационной системы, объединяющей человечество.

Как электронный призрак, ты абсолютный хакер, твой мозг подключен к специальным модемам и компьютерным каналам связи. Ты легко проникаешь в "самые жёсткие" системы мэйнфреймов. Твои программы защиты и нападения выстраиваются одним касанием твоих виртуальных пальцев - быстрый удар (*Demon*) "Демона" или (*Vampire*) "Вампира", и (*Data Fortresses*) Крепости Данных обрушиваются. "EBM". "ITT". "Sony-Matsushita-Ford". Ты обобрал их всех, покупая, торгуясь и продавая их самые сокровенные тайны по своему желанию.

В три года твои родители купили тебе старый "Apple IV GS" с настенным экраном "Radius 241", и твоя жизнь изменилась. К пятому классу ты уже освоил всё, чему могли научить тебя в школьной лаборатории компьютерной грамотности, ты уже использовал "C" и "META-LINGUA", чтобы взломать мэйнфрейм округа и изменить свои оценки. Когда тебе было тринадцать лет, ты перевёл достаточно средств с незащищенных счетов "TransAmerican Bank", чтобы профинансировать свои первые плагины для нейронного интерфейса.

Теперь ничто не может остановить тебя. С твоей прямой ментальной связью с компьютером ты можешь с головой погрузиться в головокружительные потоки данных Сети,

Иногда ты открываешь важные вещи - корпоративные предательства или смертельные секреты. Но это не то, почему ты (*Netrunner*) Нетраннер. Ты живёшь ради новых программ, нового канала спутниковой связи, следующей порции горячих данных, которые тебе попадутся. Ты думаешь, что это лишь вопрос времени - с каждым годом программы по борьбе с вторжениями становятся лучше, а искусственный интеллект - умнее. Рано или поздно более быстрая программа или программист наверстают упущенное, протянут электронные пальцы через твои (*Interface Plugs*) интерфейсные разъёмы и остановят твоё сердце. Но время на твоей стороне, и пока (*Run*) Бег не закончится, ты будешь там, с оголённым мозгом и сознанием в Сети.



"Вы, ребята, которые живёте в (Realspace) Реальном пространстве, вы двигаетесь так медленно. Мне, мне нравится (Netspace) Сетевое пространство. Оно движется быстро. Ты не стареешь, ты не становишься медлительным и неуклюжим. Ты просто оставляешь плоть позади и (screatin') возносишься".

"Первая система, которую я взломала... Я думаю, что у них был какой-то (wafflerunner) НедоРаннер изображавший для них (SysOp) Системного оператора. Я поджарила его, долбанула парня заимствованной (Hellbolt) "Адской стрелой" и совершила крупную акцию грабежа по всей (Data Fortresses) Крепости Данных".

"Где-то там есть парень с наполовину сожжённым мозгом. Интересно, найдут ли они когда-нибудь тело. Интересно, найдут ли они моё в таком же состоянии..."

- Спайдер Мёрфи

СУВЕРЕН

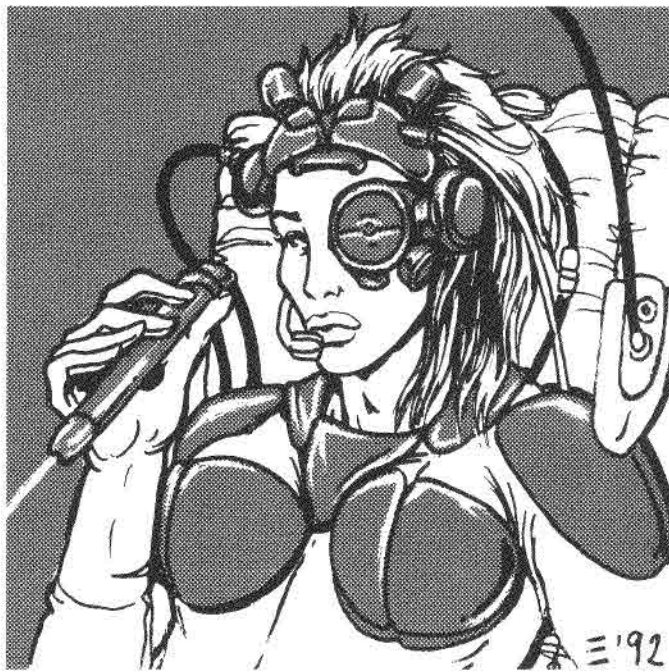
TECHIES

МЯТЕЖНЫЕ МЕХАНИКИ И ДОКТОРА

Ты не можешь оставить ничего в покое - если оно находится рядом с тобой более пяти минут, ты разберешь это и сделаешь что-то новое. У тебя всегда есть по крайней мере две отвёртки и гаечный ключ в карманах. Компьютер вырубился? Не беда. Сломался водородный двигатель в твоём (*Metrocar*) Метрокаре? Не проблема. Не удаётся загрузить видео через твой (*Interface Plugs*) интерфейсный разъём? Не проблема.

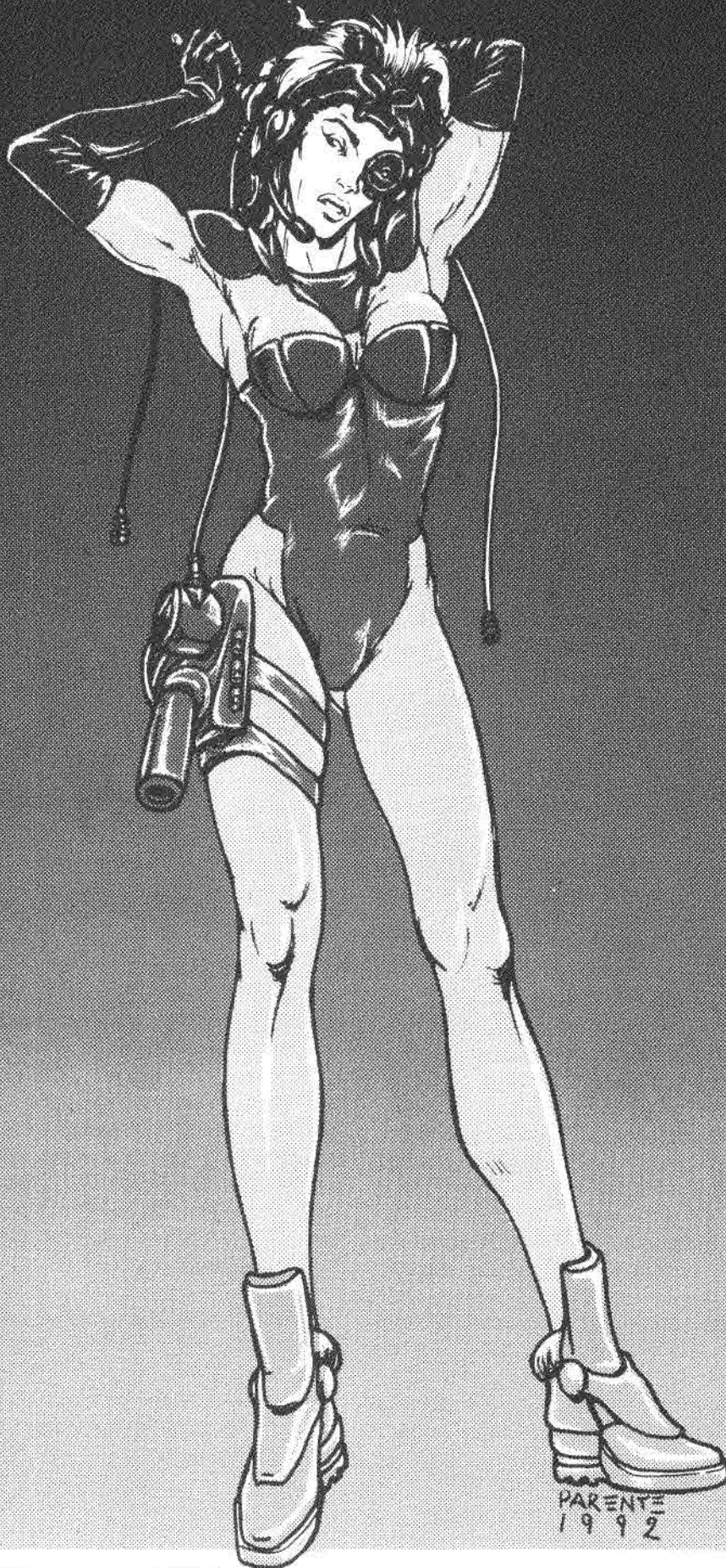
Ты зарабатываешь на жизнь конструированием, ремонтом и модификацией - важнейшим занятием в технологическом мире, где никто не знает, как работает и половина вещей. Ты можешь заработать хорошие деньги, ремонтируя повседневные вещи, но для получения серьезных сумм тебе нужно заниматься большими проектами. Незаконное изготовление оружия. Запрещённые или украденные кибертехнологии. Корпоративный шпионаж и контрразведка для «тайных операций» Больших мальчиков. Аккуратные маленькие гаджеты, такие как термитные бомбы и роботы охотники-убийцы, для очередного «уничтожения».

Если ты действительно хорош, ты зарабатываешь много денег. И эти деньги идут на новые гаджеты, оборудование и информацию. Ты покупаешь почти любую новую вещь - потому что она может иметь дюжину побочных применений, которые ты можешь использовать. Конечно, работая на «чёрном рынке» ты заводишь не только новых друзей, но и набираешь внушительное количество врагов, людей, которые «нарвались» на твои работы и очень расстроились



. Соответственно, ты много инвестируешь в системы защиты, а если тебя прижмут к стене, связываешься с (*Solo*) Соло, может двумя.

Твой сводный брат по улице такой же как ты, но он медтехник. В мире, где половина медицины связана с механикой, это имеет смысл. Он может сделать (*surgical technique*) хирургическую операцию на «чёрном рынке» быстрее, чем ты можешь починить тостер, и (*Solos*) Соло всегда бегут к нему, чтобы залатать раны или установить новую незаконную кибернетику. У него много тех же проблем, что и у тебя, но он надеется, что его новая работа в «Trauma Team Inc.™» упростит ситуацию. Ты надеешься, что он прав. Возможно, тебе понадобятся его услуги раньше, чем ты думаешь.



“Значит, ты хочешь, чтобы я поставил задержку в эту штуку? И тебя не волнует радиус взрыва?”

“Никаких проблем. По крайней мере, ты идешь на простое дело. Предыдущий парень, который был здесь, хотел, чтобы я соорудил кибер-руку “Nima”, у которой была встроена... Оу, Фрак, ты не хочешь этого знать. В наши дни люди хотят самые странные вещи...”

“Я слышал, с новым кибер-оснащением, которое они разрабатывают в Тиба, ты сможешь набить в себя больше опций, чем в чертов аэролайн “Mercedes”... Без проблем. Если ты сможешь достать эти запчасти, я смогу их установить. Рассчитывай на это, чомбатта.”

**-Мистер Айс.
“Head of Design Technix,
Inc.”**

СУВЕРЕН

MEDIAS

ЖУРНАЛИСТЫ И РЕПОРТЁРЫ, КОТОРЫЕ ИДУТ НА БАРРИКАДЫ ЗА ПРАВДОЙ

Они искажают правду. И ты собираешься остановить их. Кто-то должен это сделать. Корпорации правят миром. Они выбрасывают токсичные вещества, дестабилизируют экономику и совершают убийства с равной безнаказанностью. Правительство не остановит их - они владеют правительством. Единственное, что стоит между Корпорациями и мировым господством - это СМИ. И это ты.

У тебя есть видеокамера и пропуск для прессы, и ты не боишься их использовать. Ты фигура национального масштаба, которую каждый вечер видят на миллионах телевизоров по всему миру. У тебя есть поклонники, контракты и твоя собственная корпорация, поддерживающая тебя. Они не смогут заставить тебя исчезнуть. Когда ты раскапываешь грязь и мерзость, которую пытаются скрыть коррумпированные чиновники и корпоративные прихвостни, они пытаются всё скрыть, но ты можешь копать глубоко. На следующее утро ты можешь поместить детали своих расследований во все бульварные газеты и видеоэкраны. Тогда правительство будет вынуждено отреагировать.

Неделю назад ты пошёл по горячим следам и обнаружил, что медицинская корпорация сбывает нелегальные наркотики на улице. На этой неделе ты раскрыл секретную Корпоративную войну в Южной Америке - войну с реактивными самолетами, бомбами и кибер-пехотой, в которой погибло почти семь тысяч невинных людей. Каждая новая история, которую ты отправляешь в эфир - это ещё один толчок к свободе и справедливости. Не говоря уже о рейтингах.



Это не легко. Они пытались оказать давление на твою медиакорпорацию десятки раз. У тебя были утаённые истории - однажды корпоративное давление заставило их отменить твоё новостное шоу. Каждый раз, когда ты поднимаешься на вершину, при поддержке директора твоего отдела новостей и твоей команды, ты борешься за то, чтобы рассказать откровенную историю. Три или четыре раза они пытались убить тебя, поэтому тебя прикрывает - личный телохранитель (*Solo*) Соло, и у тебя задействован один из лучших в своем деле (*Runner*) Раннер, который копается в Сети, чтобы подкрепить доказательствами твои истории. Ты должен быть хорош, иначе...

Твой (*Runner*) Раннер только что позвонил с горячей наводкой. Он обнаружил, что двадцать тонн нелегального оружия, возможно, ядерного, отправляется в порт Боливии. Ты берёшь своё снаряжение и оповещаешь своего личного телохранителя. Ты собираешься обломать этих ублюдков.

На этот раз уж точно.



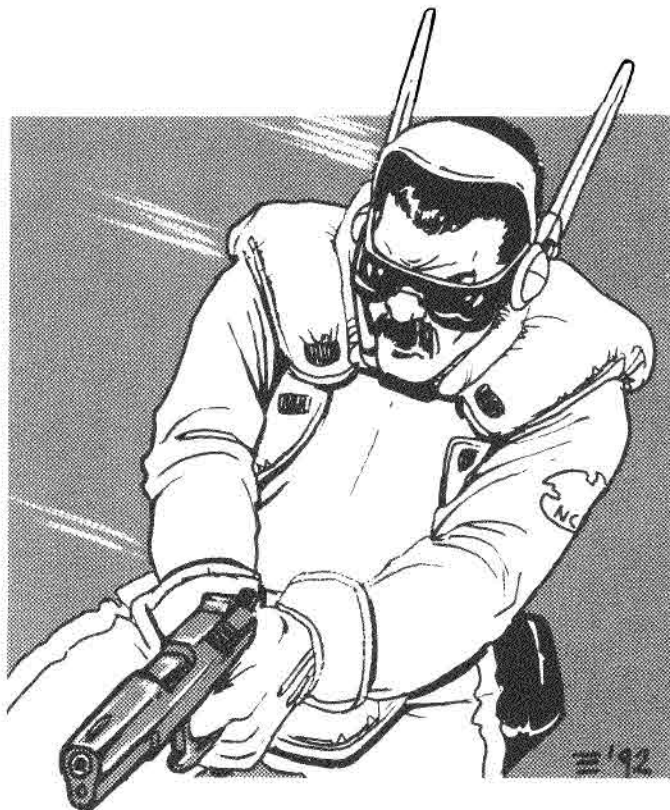
"Хорошо, это опасно. Послушай, я расскажу тебе кое-что. Когда я был ребёнком, я обычно смотрел на этих репортёров в телевизионных новостях. Они носили эти холодные плащи и всегда транслировали из какого-то экзотического места, такого как Мозамбик или Сайгон. Отправлялись прямо в (WarZones) Боевые зоны Центральной Америки с кибер-пехотой, и они продолжали вещать, даже когда стрельба была максимально жёсткой."

"Это та часть, которая мне нравится - опасность."

**- Лайл МакКлеллан,
"Network 54"**

СУВЕРЕН

COPS

АБСОЛЮТНЫЙ ЗАКОН НА УЛИЦАХ
21 ВЕКА

И вот ты - побитый полицейский или детектив в бронированной патрульной машине, патрулирующий эти джунгли с грозными хищниками.

У Корпоративных Копов - вот это жизнь. Тяжёлое оружие, крепкая боевая броня, поддержка "Trauma Team™", штурмовые машины AV-4 и вертолёты с пулемётами. Но они патрулируют только те районы города, на которые правительство их лицензировало. Хорошие, чистые сектора, полные новых офисных зданий и модных ресторанов - там, где нет ни одного взбесившегося психо-панка, который начнёт всех убивать из АК-47.

Раньше, они только привыкали стрелять в полицейских. Теперь тебе повезло, если в тебя не угодила пуля. В наши дни, улицы - это новые наркотики, новые банды и новое оружие, из-за которого "М-16" выглядит как детская игрушка. Если ты работаешь в (City Force) Городских силах, ты знаешь, насколько всё плохо. Ты носишь по крайней мере четыре оружия крупного калибра, из которого большая часть полностью автоматическое, на тебе кевларовый бронежилет, который останавливает 850 фунтов на квадратный дюйм - и тебя всё ещё превосходят по огневой мощи. Для начала, половина банд - киборги с супер-скоростью, супер-рефлексами, видящие в темноте, и оружием, встроенным в руки... Другая половина - внештатные корпоративные наёмники - банды, корпус наёмников, для навязывания их политики на улицах.

Ты получаешь плохие районы. Выгоревшие здания и брошенные автомобили, где каждую ночь происходит новая перестрелка и еще одна прекрасная возможность для бесславной смерти.

Если тебе действительно не повезло, тебя могут привлечь в "Psycho Squad". Ребята из "Psycho Squad" ведут охоту на сильно вооружённых и бронированных киборгов, которые лишились рассудка. Конечно, ребята из "PS" имеют доступ к рельсовым пушкам, гирокоптерам и AV. Но кибер-псих может пройти сквозь пулеметный огонь и не обратить на это внимание. Многие детективы из "Psycho Squad" сами по себе психи. Они загружаются по полной, повышают рефлексы, получают чудовищно огромные пушки и охотятся на киборгов в одиночку. Но ты не такой сумасшедший.

Да...



“Брось это, Панк. Я не хочу слушать историю твоей жизни, и мне всё равно, что общество сделало с тобой. Я просто хочу увидеть, как пистолет упадёт на пол. Немедленно...”

“Прежде чем я проделал тебе дополнительную ноздрю.”

**- Сержант
Макс Хаммермэн
“NCPD”**

СВЕРЖУНКИ

CORPORATES

ЛОВКИЕ БИЗНЕСМЕНЫ И
МУЛЬТИМИЛЛИОНЕРЫ

В прежние времена они бы назвали тебя (*yurpie*) яппи - жёстким и быстрым бегуном на своём пути вверх по корпоративной лестнице. Конечно, ты продал свою душу Компании, но смиришься с этим, Корпорации правят миром киберпанка. Они контролируют правительства, рынки, нации, армии - называй как хочешь. И ты знаешь, что тот, кто контролирует корпорации, контролирует всё остальное.

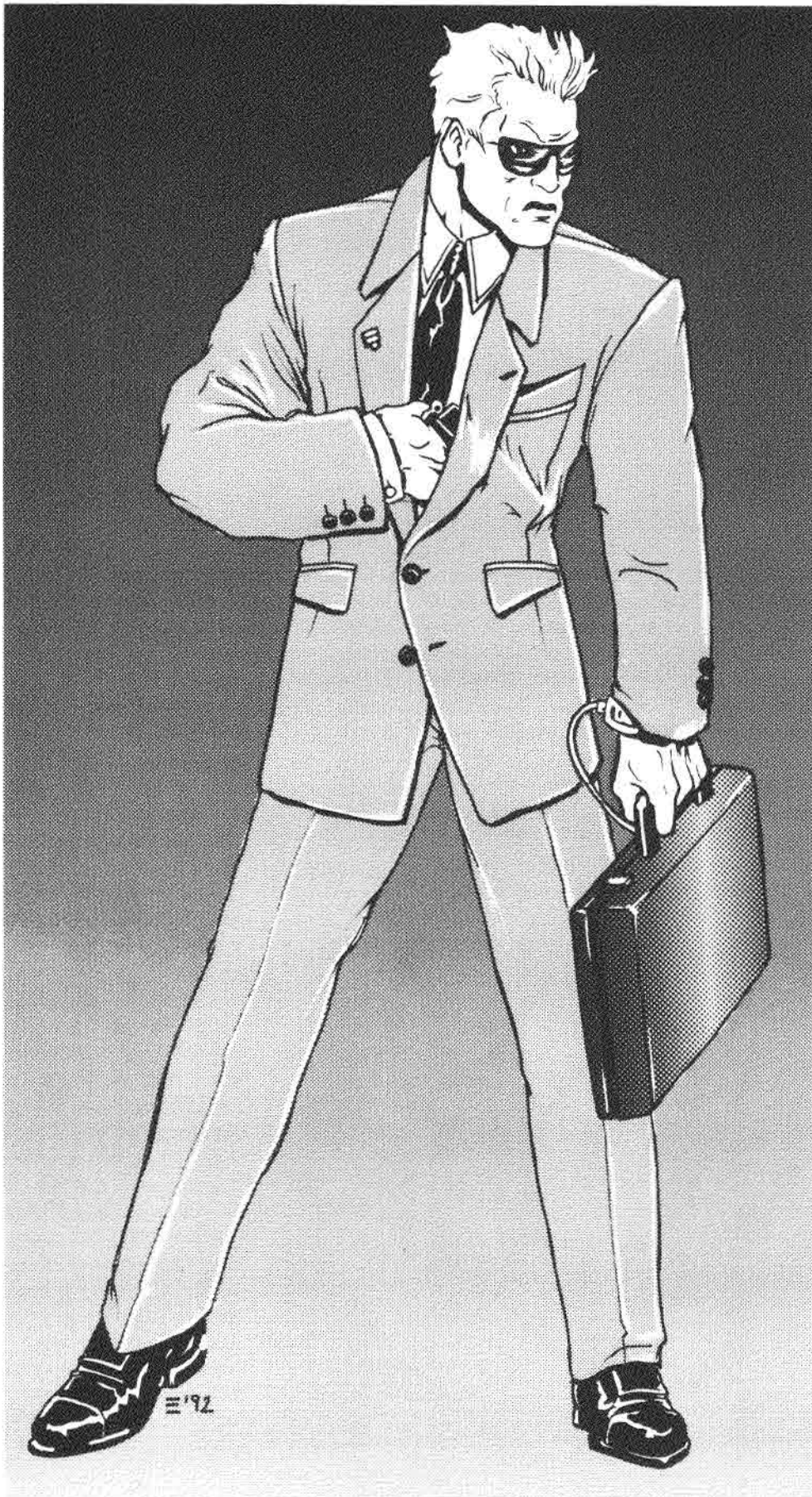
Прямо сейчас твоя жизнь младшего руководителя совсем не легка. Под тобой есть парни, которые убивают ради твоей должности. Над тобой есть парни, которые убивают, чтобы удерживать таких как ты, чтобы бы сохранить должность. И они не шутят насчёт убийств. У каждого, кто входит в Корпорацию, есть своя команда (*Solos*) Соло и (*Netrunners*) Нетраннеров, чтобы покрывать его любимые проекты. Саботаж? Постоянно. Подкуп? Рутинка. Шантаж? Обычное дело. Повышение за счёт убийств? Всегда возможно. Ставки настолько высоки, что один промах, и ты можешь оказаться на улице вместе с остальным мусором. Или мертвым.

И проекты, которые твоё руководство даёт тебе! Некоторые из них довольно безобидны - разработать новый план производительности для медицинского филиала Корпорации. Некоторые из них довольно грубые - отправить команду «тайных оперативников» в город, чтобы распространить разработанную чуму, чтобы отдел маркетинга мог заработать на продаже вакцины.



На прошлой неделе ты работал с командой из (*Solos*) Соло, (*Runners*) Раннеров и (*Techies*) Техников, охотились за головами, чтобы похитить исследователя из конкурирующей компании. Неделями ранее твой проект состоял в том, чтобы украсть планы нового суборбитального шаттла у агентства "EuroSpace" (чтобы аэрокосмический отдел мог скопировать проект и продать его Советам).

Ты говорил себе, что устроился в Корпорацию, чтобы сделать её лучше, работая изнутри, говорил ты. Но теперь ты не уверен. Твои идеалы несколько размыло, и всё становится довольно мрачным. Но ты не можешь сейчас беспокоиться об этике. Ты получил отчёт, из которого следует, что парень из отдела продаж планирует навсегда заморозить твою базу данных. Но сначала ты заморозишь его.



“Деньги. Да, у меня есть деньги: новый аэролайн BMW и квартира в пентхаусе в Корпоративной зоне. Все деньги мира ничего не значат. Ты играешь в эту игру ради Власти. Власти, чтобы добиваться цели - принимать важнейшие решения, чтобы влиять на всё. Ты делаешь звонок по телефону, зная, что дальше, ты скажешь президенту низшего звена (Euronation) Еврообъединения, что ему лучше сделать всё - по-твоему, или он уже история”.

“Вот почему ты в игре. Вот почему я с Компанией”

**- Неопознанный.
Корпоративный
сотрудник**

СВЕРХУНКИ

FIXERS

**ПОСРЕДНИКИ, КОНТРАБАНДИСТЫ,
ОРГАНИЗАТОРЫ, ТОРГОВЦЫ ИНФОРМАЦИЕЙ**

Ты быстро понял, что никогда даже не будешь пытаться устроиться на работу в Корпорации. И ты не думаешь, что ты достаточно крепкий или сумасшедший, чтобы быть (Solo) Соло. Но, как маленький панк, ты знал, что умеешь выяснять, что хотят другие люди, и как им это заполучить. За определенную плату, конечно.

Теперь твои сделки прошли стадию копеечных и стали весьма прибыльны. Может быть, ты перевозишь незаконное оружие через границу. Или крадешь медикаменты из Корпораций и перепродаешь их. Возможно, ты как посредник, выступаешь в роли агента для

не дешёвых (Solos) Соло и (Netrunners) Нетраннеров, или даже нанимаешь целую группу (Nomads) Номадов для заключения контракта с клиентом. Ты покупаешь и продаешь чужие долги, как крёстный отец мафии старого стиля. У тебя есть связи во всех видах бизнеса, сделках и политических группах. Конечно, ты не делаешь это напрямую - нет, ты используешь свои контакты и союзников как часть обширной сети интриг и принуждения. Если в Городе появился горячий ночной клуб, ты владеешь долей в нём. Если на улице появилось новое оружие военного образца, это ты ввёз его контрабандой. Если идёт корпоративная война, ты ведёшь переговоры между сторонами, ожидая главного шанса



Но ты в этом деле не только из-за денег. Если кому-то нужно залечь на дно, ты его спрячешь. Ты находишь кров, когда его нет, и можешь достать еду, когда все соседние кварталы в оцеплении. Может быть, ты делаешь это, только потому что знаешь, что позже они будут тебе должны, но ты не уверен. В тебе одна часть Робин Гуда и две части Аль Капоне. Еще в 90-х они бы назвали тебя Криминальным Бароном. Но это разбившиеся на куски, скверные, беспощадные 2020-е. Теперь они называют тебя (Fixer) Фиксером.



"Не приписывайте мне эти Робин Гудские наклонности. Я делаю работу, не более. Я даю людям то, что они хотят, и они мне платят".

"Хорошо, может быть, немного иначе здесь и там, но это хорошо для бизнеса. Ты заводишь друзей - они примут тебя, когда на улице станет слишком жарко, и передадут тебе несколько бит данных, когда ты выйдешь на связь. Но это бизнес."

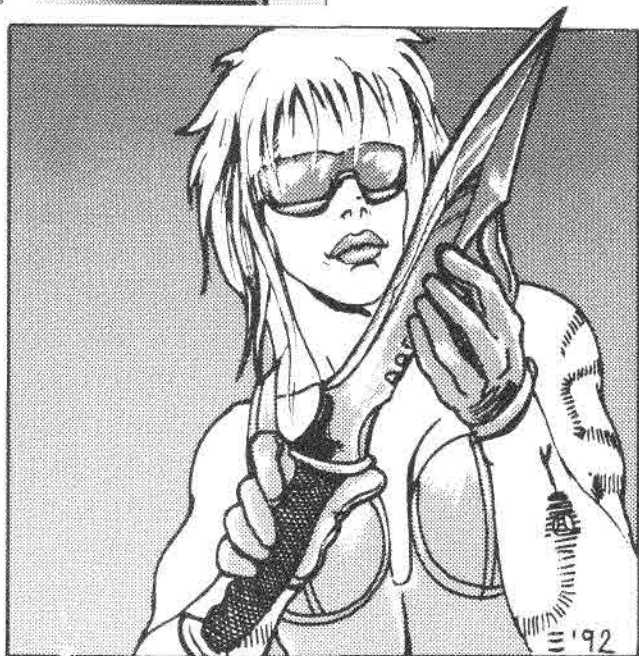
"У меня есть слоган... "Сколько ты мне заплатишь"?"

**- Фил "Начо" Эрнандес.
Фиксер.**

ЖК

NOMADS

ВОИНЫ ДОРОГ И ЦЫГАНЕ, ЧТО СКИТАЮТСЯ ПО ДОРОГАМ



Они выгнали твою семью с фермы десять лет назад. Корпорации приехали, захватили землю и поставили наёмников охранять её. Это был не первый раз, когда такое случилось и он не будет последним.

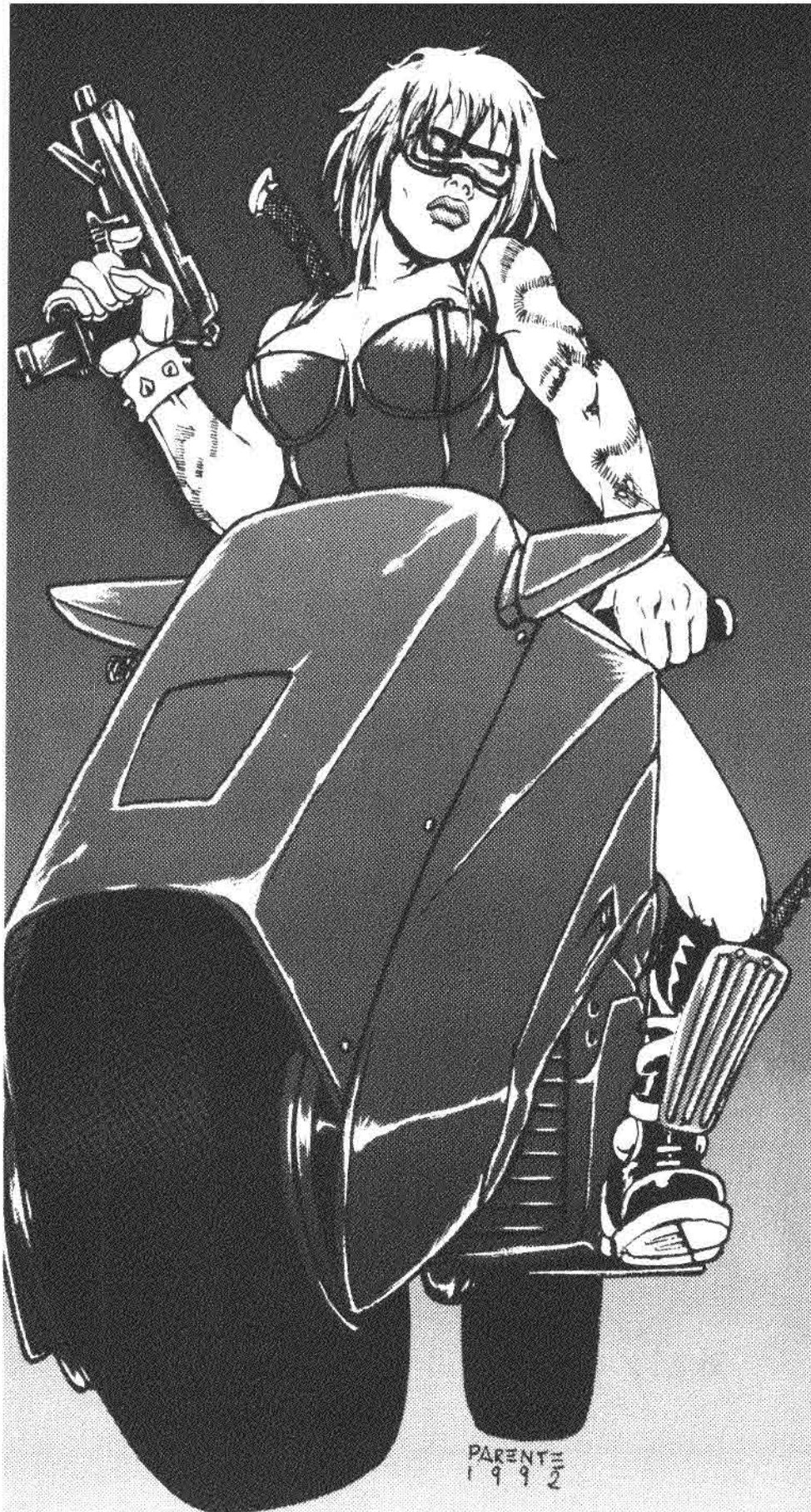
Это практически город на колёсах, в котором все связаны браком или родством. Иногда Стая заезжает в город только для того, чтобы заправиться и пополнить припасы. В другом случае она поворачивает на юг, чтобы следовать за сбором урожая. Вы собираете урожай в обмен на деньги или продукты питания. Менее законопослушные Стаи похожие на мобильные армии, терроризируют города и нанимаются в качестве мускулов в корпоративных войнах. По понятным причинам копам не нравятся (Nomads) Номады. Но это не имеет значения - ваши машины обычно хорошо бронированы и кишат украденным оружием, пулемётами, ракетными установками и прочим. Каждый ребёнок знает, как использовать винтовку, и каждый носит с собой нож. Быть бездомным в 2000-х годах нелегко.

Постепенно твоя семья влилась в группу других бездомных семей, и они объединились с ещё одной группой... Пока они не создали стаю (Nomads) Номадов, состоящую почти из двухсот человек.

Теперь, имеющая огромный парк разнообразных автомобилей, микроавтобусов, автобусов и автофургонов, ваша стая (Nomads) Номадов перемещается по автострадам. Вы ищете материалы, случайные заработки и запасные части в мире, где общество разобщено. Стая - это твой дом, в котором есть учителя, медработники, руководители и механики.

Наиболее заметными участниками Стаи являются Разведчики - водители в кожаных доспехах на мотоциклах или быстрых масл-карах, которые защищают конвой от нападений и разыскивают безопасные места для лагеря. Как Разведчик, ты в поисках неприятностей, и обычно ты можешь найти их в достатке, с конкурирующими стаями (Nomads) Номадов, Законом и Корпорациями. Как современный ковбой, ты едешь по трудному пути. У тебя есть пистолет, мотоциклы, и это всё, что тебе нужно. Ты (Nomad) Номад.

СВ



“Оружие. Оружие и кибер-байки. Вот какого пути мы придерживаемся. У нас нет дома, кроме Каравана. У нас нет никаких прав, кроме тех, что мы выбираем сами. Полицейские выгоняют нас из города; на нас совершают набеги стаи дорожных воинов. Мы воины дороги, и мы выживаем, потому что у нас есть оружие и мотоциклы...”

“Здесь дети, старики и женщины - все одна семья. Это не банда. Эти люди - моя семья.”

- Номад Сантьяго

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



"Они мчались на максимальной скорости, когда ударили по нам. Должно быть, их было около сотни. Мы были зажаты, и нас вот-вот превратят в Измельченный Пищевой Концентрат Номер Пятнадцать. Затем Рэйзорджек выпустил свои здоровые (Rippers) Потрошители, закричал, как банши на стероидах, и бросился прямо на ведущего кибер-байкера. "

- Док Сэвидж

РАЗДЕЛ

2 GETTING CYBERPUNK

Headware is the hardware - структура, которая позволяет персонажу взаимодействовать с правилами. Помни, диск не является программным обеспечением, а броски костей - не твой персонаж. Не слишком увлекайся статистикой.

Character Points (CP) (Очки персонажа)

Очки персонажа - это валюта для создания персонажа - ты используешь их, чтобы «купить» различные «механические»

аспекты персонажа, такие как красивая внешность, крепкое тело, непоколебимое хладнокровие и уличные знания (но не (Skills) навыки). Мы предлагаем тебе три способа получения очков персонажа:

1) Случайный:

соверши бросок 9D10 и суммируй их. У тебя будет столько очков персонажа.

2) Быстрый: соверши бросок 1D10 за каждую характеристику (всего 9), при результате равном 2 или меньше делая переброс куба. Помести выпавшие результаты в любую ячейку (STATS) Характеристики по желанию.

3) Кинематографический: эта опция только для судей. Как разработчик приключений, Рефери имеет возможность выбрать количество очков для каждого персонажа в зависимости от его положения в его или её игре.

Major Hero (Главный герой)	-----	80 оп.
Major Supporting Character (Главный поддерживающий персонаж)	-----	75 оп.
Minor Hero (Второстепенный герой)	-----	70 оп.
Minor Supporting Character (Незначительный Поддерживающий персонаж)	-----	60 оп.
Average (Среднестатистический персонаж)	-----	50 оп.

Примечание: в этот момент мы могли бы предупредить будущих Рефери о различных уловках, которые их игроки будут постоянно изобретать для создания "супер-персонажей". Но если они хотят создать сенсационного персонажа, кто мы такие, чтобы их останавливать? Мы уже все большие мальчики и девочки, и если ты, как Рефери, думаешь, что твои игроки переходят черту, почему бы не пойти дальше и не пустить их в расход?

Это путь киберпанка.

Headware: Материал, который тебе нужен для создания персонализированного интерфейса киберпанка с механикой игры.

Dice (Кости)

Все системы в киберпанке используют два типа игровых костей, обычный шестигранный кубик (встречается в большинстве популярных игр и в Лас-Вегасе) и более экзотический десятисторонний кубик (используемый исключительно японским имперским флотом и во многих ролевых играх). (Dice) Кости обычно упоминаются в киберпанке как «D», за которым следует число сторон кости. Например, нормальный шестигранный кубик будет называться «D6». Существует несколько способов, которыми кости могут быть использованы, такие как:

- Объединение группы игровых костей и сложение результатов (бросок 3D6 будет означать бросок 3 шестигранных кубика, чтобы получить значение от 3 до 18).

- Соединение одного или нескольких кубиков вместе и добавление другого значения, называемого модификатором, для получения окончательного значения, выраженное как 1D6 +1 или 1D10 -2.

- Соединение двух десятисторонних кубиков вместе, значение одного отображает количество десятков (00 - 90), а другого, единицы от (0 - 9) (Процентный бросок).

Округление и модификация: если в Киберпанке тебя попросят разделить что-то, и ты получил десятичное значение, ты автоматически округляешь результат до ближайшего наименьшего целого числа (например, 2,65352, равное 2). Если измененное значение (например, 1D6 -4) выходит равным или ниже нуля, оно автоматически равно 1, если не указано иное.

THE HARDCOPY FORM (Распечатанный бланк)



Первое, что тебе нужно, это место для записи всей своей информации. Сделай ксерокопию (или нарисуй) свой собственный бланк для работы. Убедись, что у тебя есть резервная копия этого бланка, на случай если оригинал будет разбит вовремя (Run) Рана.

ПОМНИ: БУДУЩЕЕ ОДНОРАЗОВОЕ.

Ладно, достань свою копию, брось свои кости и давай начнём подключать твоего персонажа.

STATISTICS (STATS / ХАРАКТЕРИСТИКИ)

Каждый персонаж в Киберпанке имеет девять (*Statistics Value / Stats*) значений характеристики, отображающих уровень собственных способностей персонажа в определённых областях деятельности. Эти характеристики оцениваются от 2 до 10, причём 2 - наихудший из возможных, 10 - наилучший из возможных, а среднее значение - около 5 или 6. Распредели общее количество (*Character Points*) Очков персонажа между каждой из твоих девяти (*STATS*) Характеристики, корректируя количество в каждой из них, так как по твоему это лучше всего отображает естественные способности твоего персонажа. Ни одно значение (*STATS*) Характеристики, не может быть меньше двух или больше десяти.

INTELLIGENCE (INT) (Интеллект):

Это мера твоей способности решать возникающие вопросы, понимать суть проблемы, замечать вещи, запоминать информацию. Почти каждому типу персонажей потребуется высокий интеллект, а для (*Netrunners*) Нетраннеров и (*Corporates*) Корпоративных сотрудников нужен больше всего.

REFLEX (REF) (Рефлекс):

Это комбинированный показатель, охватывающий не только твою ловкость, но и то, как твой уровень физической координации повлияет на навыки вождения, пилотирования, борьбы и атлетики. Персонажи, которые намереваются участвовать в большом количестве сражений (такие как (*Solos*) Соло, (*Nomads*) Номады и (*Rockerboys*) Рокербои), всегда должны вкладывать максимально возможное количество очки в (*REF*) Рефлексы.

COOL (CL) (Крутость):

Этот показатель измеряет, насколько хорошо персонаж выдерживает стресс, страх, давление, физическую боль и/или пытки. При определении твоей готовности сражаться, несмотря на ранения или твои боевые способности под огнём, (*Cool* (*CL*)) Крутость имеет важное значение. Это также мера того, насколько "Свой" твой персонаж и насколько он крут для других. (*Rockerboys*) Рокербои и (*Fixers*) Фиксеры всегда должны иметь высокую (*STAT*) Характеристику (*Cool*) Крутость, (*Solos*) Соло и (*Nomads*) Номады имеют самую высокую из всех.

TECHNICAL ABILITY (TECH) (Технические навыки):

Это показатель того, насколько хорошо ты разбираешься в оборудовании и других технических ориентированных вещах. В Киберпанке способность использовать и ремонтировать технологии имеет перво-

степенное значение - (*Techies*) Техники будут применять эту характеристику при ремонте и попытке использования незнакомой технологии. В то время как все персонажи должны иметь приличную (*STAT*) Характеристику (*TECH*) Технические навыки, потенциальные (*Techies*) Техники всегда должны выбирать наивысшее значение в этой области.

LUCK (LK) (Удача):

Это нематериальное "что-то", которое склоняет баланс событий в твою пользу. Твоя удача пока-зывает, сколько очков ты можешь использовать в каждой игре, чтобы повлиять на исход критического события. Чтобы использовать Удачу, ты можешь добавить любое количество или все очки (*LK*) Удачи, которые имеет персонаж, к значению критически важного броска кубика (объяви о своём намерении использовать (*LK*) Удачу до того, как бросок совершён), пока вся твоя (*STAT*) Характеристика (*LK*) Удача не будет израсходована. Удача всегда восстанавливается в конце каждой игровой сессии.

ATTRACTIVENESS (ATTR): (Привлекательность)

Вот насколько ты хорош. В киберпанке недостаточно быть хорошим - ты должен хорошо выглядеть, пока делаешь это (*Attitude is Everything* (Мнение о тебе - это всё)). (*ATTR*) Привлекательность особенно важна для (*Medias*) Представителей СМИ и (*Rockerboys*) Рокербоев, так как (*ATTR*) Привлекательность - это часть их работы.

MOVEMENT ALLOWANCE (MA): (Допуск Передвижения)

Это показатель того, как быстро твой персонаж может бегать (важно в боевых ситуациях). Чем выше твой (*MA*) Допуск движения, тем большее расстояние ты можешь преодолеть за раунд.

RUN (Бег):

Чтобы определить, как далеко твой персонаж может пробежать в одном боевом раунде (За 3,2 секунды) в метрах, умножь свой (*MA*) Допуск движения на 3. Персонаж может пробежать это расстояние три раза за полный 10-секундный ход. Запиши это в разделе (*RUN*) Бег твоего Бланка.

LEAP (Прыжок):

Чтобы определить, насколько далеко твой персонаж может прыгнуть (с разбега), раздели твоё значение (*RUN*) Бег на 4. Запиши это в разделе (*LEAP*) Прыжок твоего Бланка.

EMPATHY (EMP) (Эмпатия):

Этот характеристика показывает, насколько хорошо ты относишься к другим живым существам - мера харизмы и эмоций сочувствия. В мире отчужденных выживших, перенесших техношок, способность быть "человеком" больше не может восприниматься как должное. (*EMP*) Эмпатия имеет решающее значение, когда от неё зависит возможности руководить, убеждать, соблюдать или воспринимать эмоциональные течения.

CYBERPUNK

☐ Fixer ☐ Cop ☐ Corp ☐ Techie ☐ Medtechie

DRAWING OF CHARACTER

INT [] REF [/] TECH [] COOL []
ATTR [] LUCK [] MA [] BODY []
EMP [/] Run() Leap() Carry() Lift()

Location	<i>Head 1</i>	<i>Torso 2-4</i>	<i>R.Arm 5</i>	<i>L.Arm 6</i>	<i>R.Leg 7-8</i>	<i>L.Leg 9-0</i>			
Armor SP									

BTM

LIGHT □ □ □ □	SERIOUS □ □ □ □	CRITICAL □ □ □ □	MORTAL 0 □ □ □ □	MORTAL 1 □ □ □ □
Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4
MORTAL 2 □ □ □ □	MORTAL 3 □ □ □ □	MORTAL 4 □ □ □ □	MORTAL 5 □ □ □ □	MORTAL 6 □ □ □ □
Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9

SPECIAL ABILITIES

Authority.....[	]	History.....[	]
Charismatic Leadership.....[	]	Language.....[	]
Combat Sense.....[	]	Language.....[	]
Credibility.....[	]	Language.....[	]
Family.....[	]	Library Search.....[	]
Interface.....[	]	Mathematics.....[	]
Jury Rig.....[	]	Physics.....[	]
Medical Tech.....[	]	Programming.....[	]
Resources.....[	]	Shadow/Track.....[	]
Streetdeal.....[	]	Stock Market.....[	]
ATTR		System Knowledge.....[	]
Personal Grooming.....[	]	Teaching.....[	]
Wardrobe & Style.....[	]	Wilderness Survival.....[	]
		Zoology.....[	]

BODY		REF
Endurance.....[	]	Archery.....[
Strength Feat.....[	]	Athletics.....[
Swimming.....[	]	Brawling.....[
COOL / WILL		Dance.....[
Interrogation.....[	]	Dodge & Escape.....[
Intimidate.....[	]	Driving.....[
Oratory.....[	]	Fencing.....[
Resist Torture/Drugs.....[	]	Handgun.....[
Streetwise.....[	]	Heavy Weapons.....[
EMPATHY		Martial Art 1.....[
Human Perception.....[	]	Martial Art 2.....[
Interview.....[	]	Martial Art 3.....[
Leadership.....[	]	Melee.....[
Seduction.....[	]	Motorcycle.....[
Social.....[	]	Operate Hvy. Machinery.....[
Persuasion & Fast Talk.....[	]	Pilot (Gyro).....[
Perform.....[	]	Pilot (Fixed Wing).....[

INT	
Accounting.....[	Pilot (Dirigible).....[
Anthropology.....[	Pilot (Vect.Thrust Vehicle).....[
Awareness/Notice.....[	Rifle.....[
Biology.....[	Stealth.....[
Botany.....[	Submachinegun.....[
Chemistry.....[	TECH
Composition.....[	Aero Tech.....[
Diagnose Illness.....[	AV Tech.....[
Education & Gen Know.....[	Basic Tech.....[
Expert.....[	Cryotank Operation.....[
Gamble.....[	Cyberdeck Design.....[
Geology.....[	Cyber Tech.....[
Hide/Evade.....[	Demolitions.....[
	Disguise.....[

Electronics.....[	]	Other.....[	]
Elect. Security.....[	]	Other.....[	]
First Aid.....[	]	Other.....[	]
Forgery.....[	]	Other.....[	]
Gyro Tech.....[	]	Other.....[	]
Paint or Draw.....[	]	Other.....[	]
Photo & Film.....[	]		
Pharmaceuticals.....[	]	REP	[]
Pick Lock.....[	]	CURRENT IP	[]
Pick Pocket.....[	]	HUMANITY	[]
Play Instrument.....[	]		
Weaponsmith.....[	]		

CYBERNETICS

[illegible]

Style

Clothes

Hair

Affections

Ethnicity

Language

Family Background

Siblings



Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Possession

Life Events

One event for each year after age 16

YEAR

Type

Cost

Wt

WEAPONS

Name

Type

WA

Cor

Avail	
-------	--

Damage

	Ammo
--	-------------

#Shots

ROF	Rel
-----	-----

(EMP) Эмпатия также является мерой того, насколько он/она близок к границе между чувствующим человеком и хладнокровным кибер-монстром.
(Подробности см. на стр. 73)

HUMANITY: (Человечность):

это мера того, насколько кибер-аугментации влияют на твою способность общаться с другими живыми существами. Умножь свою (STAT) Характеристику (EMP) Эмпатия на 10, чтобы определить, сколько у тебя очков (Humanity) Человечности. Запиши результат в поле на своём бланке. Помни: за каждые 10 потерянных очков (Humanity) Человечности, ты автоматически теряешь 1 пункт (EMP) Эмпатии. Это может оказать серьёзное влияние на любые (Skills) Навыки, связанные с (EMP) Эмпатией, а также вынудить тебя шагнуть на грань кибер-нечеловеческого психоза.

BODY TYPE: (BT) (Телосложение) Сила, выносливость и телосложение основаны на (BT) Телосложении персонажа. (BT) Телосложение определяет, сколько урона ты можешь получить, сколько ты можешь поднять или унести, как далеко ты можешь бросить (стр. 109), насколько хорошо ты восстанавливаешься после шока и сколько дополнительного урона ты наносишь физическими атаками. Телосложение важно для всех типов персонажей, но для (Solo) Соло, (Rockerboy) Рокербоев и (Nomad) Номадов, больше всего.

BODY TYPES & POINTS (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ И ОЧКИ)

2 очка **Very Weak** (Очень слаб)
3-4 очка **Weak** (Слабый)
5-7 очков **Average** (Средний)
8-9 очков **Strong** (Сильный)
10 очков . **Very Strong** (Очень сильный)

Ты можешь нести в 10 раз больше, количества очков вложенных в (BT) Телосложение. Ты также можешь поднять груз в 40 раз больше своего (BT) Телосложения, в кг.

SAVE NUMBER (SAVE): Спас-бросок твоего персонажа - это значение, равное твоему (BT) Телосложению. Чтобы пройти Спас-бросок, ты должен выбросить значение на 1D10 равное или меньше, чем это значение. В Киберпанке есть два типа Спас-бросков.

STUN SAVE (Спас-бросок против оглушения): когда в Киберпанке ты получаешь урон или подвергаешься воздействию нокаутующих наркотиков, тебе необходимо будет пройти Спас-бросок про-

тив оглушения. Если тебе не удалось его пройти, ты автоматически выходишь из боя и не сможешь восстановиться, пока не сможешь успешно пройти Спас-бросок против оглушения в будущем боевом ходу. Ты можешь совершать один Спас-бросок каждый ход, пока не добьёшься успеха.

DEATH SAVE (Спас-бросок против смерти):

Если ты был смертельно ранен (см. FNFF (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 104) или когда ты столкнулся с определёнными типами ядов, тебе нужно будет пройти Спас-бросок против смерти. На неудачном броске ты отправляешься в (Body Bank) Банк Тел.

**"Смерть - это смерть.
Запчасти - это запчасти.
Мёртвые чуваки - это запчасти".
-Рипперджек**

Найди минутку, чтобы найти поле "SAVE" в бланке и заполнить его.

BODY TYPE MODIFIER (BTM)

(Модификатор Телосложения): Не все люди получают урон одинаково. Например, для того, что бы остановить Арнольда Терминатора требуется гораздо больше урона, чем для Арнольда Ботаника. Это отражено (BTM) Модификатором Телосложения, специальным бонусом, используемым твоим персонажем, чтобы уменьшить эффекты урона. (BTM) Модификатор Телосложения вычитается из любого урона, получаемого твоим персонажем в бою.

BODY TYPE MODIFIER TABLE (ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРА ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ)

Very Weak (Очень слабый) 0
Weak (Слабый) 1
Average (Среднее) 2
Strong (Сильный) 3
Very Strong (Очень Сильный) 4
Superhuman (Сверхчеловек)* 5

*возможно только с кибер-аугментацией.

Например, скажем, ты получил десять пунктов урона. Если бы ты был с (**Very Weak**) Очень слабым (BT) Телосложением, ты бы получил все десять. Но с (**Very Strong**) очень сильным (BT) Телосложением ты получишь $(10 - 4 = 6)$ шесть пунктов урона.

Найди поле (BTM) Модификатор Телосложения в бланке и заполни его. Запомни, независимо от того, насколько ты прокачал свои кибер-аугментации, убедись, что под ними достаточно крепкое мясо.

**"Внимание,
Боди-банкиры.
Сейчас, в
крио-палате
номер
пятнадцать,
горит
"Специальный
Синий Свет"!
У нас есть глаз
во всех цветах
и состояниях,
идушие за
полцены!
Поспеши в
пятнадцатую
Палату,
чтобы сделать
лучший выбор
и забрать их,
пока они не
протухли..."**

- "Medicross
Preservation"

MASTER SKILL LIST (ЛИСТ ОСНОВНЫХ НАВЫКОВ)

SPECIAL ABILITIES (ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ)

Authority (COP) / Авторитет (Коп)
Charismatic Leadership (Rockerboy)
 Харизматическое лидерство (Рокербой)
Combat Sense (Solo) / Чувство боя (Соло)
Credibility (Media)
 Достоверность (Представитель СМИ)
Family (Nomad) / Семья (Номад)
Interface (Netrunner)
 Интерфейс (Нетраннер)
Jury Rig (Techie)
 Жюри Риг (Импровизированный Ремонт) (Техник)
Medical Tech (Medtech)
 Медицинский техник (Медтехник)
Resources (Corp)
 Ресурсы (Корпоративный сотрудник)
Streetdeal (Fixer) / Уличная сделка (Фиксер)

ATTR (ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ)

Personal Grooming / Уход за собой

Wardrobe & Style / Гардероб и Стиль

BODY (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Endurance / Выносливость

Strength Feat / Силовая подготовка

Swimming / Плавание

COOL/WILL (КРУТОСТЬ/ХЛАДНОКРОВИЕ)

Interrogation / Допрос

Intimidate / Запугивание

Oratory / Ораторское искусство

Resist Torture/Drugs

Сопротивление пыткам/наркотикам

Streetwise / Знание улиц

EMPATHY (ЭМПАТИЯ)

Human Perception / Понимание людей

Interview / Интервью

Leadership / Лидерство

Seduction / Соблазнение

Social / Социальность

Persuasion & Fast Talk

Убеждение и забалтывание

Perform / Выступление

INT (ИНТЕЛЛЕКТ)

Accounting / Учет

Anthropology / Антропология

Awareness/Notice

Осведомленность/Наблюдательность

Biology / Биология

Botany / Ботаника

Chemistry / Химия

Composition / Сочинение

Diagnose Illness / Диагностика болезней

Education & Gen.Know

Образование и общие знания

Expert / Эксперт

Gamble / Азартные игры

Geology / Геология

Hide/Evade / Скрываться/Избегать

History / История

Know Language / Знание языка

Library Search / Поиск Библиотек

Mathematics / Математика

Physics / Физика

Programming / Программирование

Shadow/Track / Скрытное наблюдение

Stock Market / Фондовый Рынок

System Knowledge / Системные знания

Teaching / Преподавание

Wilderness Survival

Выживание в дикой местности

Zoology / Зоология

REF (РЕФЛЕКСЫ)

Archery / Стрельба из лука

Athletics / Азартная

Brawling / Драка

Dance / Танцы

Dodge & Escape

Уклонение и избегание

Driving / Вождение

Fencing / Фехтование

Handgun / Пистолеты

Heavy Weapons / Тяжелое вооружение

Martial Art / Боевое искусство

Melee / Ближний бой

Motorcycle / Мотоциклы

Operate Heavy Machinery

Управление тяжелой техникой

Pilot (Gyro) / Пилот (Вертолеты)

Pilot (Fixed Wing)

Пилот (летательные аппараты с неподвижными крыльями)

Pilot (Dirigible) / Пилот (Дирижабль)

Pilot (Vect. Thrust Vehicle)

Пилот (транспорт с векторным двигателем)

Rifle / Винтовки

Stealth / Скрытность

Submachinegun / Пистолеты-Пулеметы

TECH (ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ)

Aero Tech / Авиатехника

AV Tech / Аэродинамическая-Транспортная техника

Basic Tech / Базовые технологии

Cryotank Operation

Эксплуатация Крио-камеры

Cyberdeck Design

Конструирование "Кибердек"

Cyber Tech / Кибер-Технологии

Demolitions / Подорывное дело

Disguise / Маскировка

Electronics / Электроника

Elect.Security / Электронная безопасность

First Aid / Первая помощь

Forgery / Подделка

Gyro Tech / Вертолетная техника

Paint or Draw / Закрашивать или рисовать

Photography & Film

Фотография и Кинофильмы

Pharmaceuticals / Фармацевтика

Pick Lock / Взлом замков

Pick Pocket / Карманная кража

Play Instrument / Игра на инструментах

Weaponsmith / Оружейник

FAST AND DIRTY EXPENDABLES (БЫСТРЫЕ И ГРЯЗНЫЕ РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ)

Как ты скоро поймешь, система генерации персонажей в Киберпанке разработана для того, чтобы предоставить тебе большую гибкость. Ты можешь адаптировать персонажа так, как захочешь, с помощью множества личных изменений на протяжении всего процесса.

Но когда тебе нужно создать толпу безликих Бустеров, тебе не захочется тратить время и энергию того же порядка. Вместо этого тебе понадобится что-то быстрое и простое, чтобы помочь тебе создавать бесконечные запасы злодеев, которые будут подстергать персонажей твоих игроков.

Пятиступенчатая FAST CHARACTER SYSTEM

(СИСТЕМА БЫСТРЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ), представленная ниже, позволит тебе генерировать большое количество безликих охранников, убийц, наёмников и плохих парней по востребованию. Быстрая пробежка по (Lifepath) Жизненному пути может создать быструю и грязную предисторию, соответствующую твоим быстрым и грязным NPC. Так что создавай и в расход их! Мы наделаем ещё!

Шар 1: Generate Stats (Генерация характеристик)

1) Соверши бросок 2D6 девять раз, записывая результат каждого броска. Если результат броска 11 или больше, перебрось это значение. Помести значения в каждую ячейку (STATS) Характеристики.

Шар 2: Pick a Role, Skills (Выбор роли и навыков)

1) Выбери Роль для персонажа. Запиши набор его (Career Skills) Профессиональных навыков (стр. 44) в соответствующее пространство, разделив 40 баллов между этими (Skills) навыками.

2) Если это продвинутый NPC, брось дополнительный 2D10 и распредели эти очки по 5 (Skills) навыкам.

Шар 3: Pick Cyberware (Выбор кибер-оснащения)

Соверши броски 1D10. Для (Solo) Соло совершается 6 бросков. Для всех остальных совершается 3 броска. Если броски с одинаковым значением, необходимо перебросить.

1) **Cyberoptic (Кибер-оптика)** (соверши дополнительный бросок 1D6)

1. **infrared** (Инфракрасная оптика)
2. **Low lite™**
3. **Camera** (Камера)
4. **Dartgan** (Дротикомёт)
5. **Anti dazzle** (Защита от ослепления)
6. **Targeting scope** (Прицельный видеоискатель)

2) **CyberArm with gun (Кибер рука с пушкой)**

(соверши дополнительный бросок 1D6)

1. **Med. Pistol** (Средний Пистолет)
2. **Light Pistol** (Лёгкий Пистолет)
3. **Med. Pistol** (Средний Пистолет)
4. **Light SMG** (Лёгкий Пистолет-Пулемёт)
5. **Very Heavy Pistol** (Очень тяжёлый пистолет)
6. **Heavy Pistol** (Тяжёлый Пистолет)

2) **CyberArm with gun (Кибер рука с пушкой)**

(соверши дополнительный бросок 1D6)

1. **Med. Pistol** (Средний Пистолет)
2. **Light Pistol** (Лёгкий Пистолет)
3. **Med. Pistol** (Средний Пистолет)

4. **Light SMG** (Лёгкий Пистолет-Пулемёт)
5. **Very Heavy Pistol** (Очень тяжёлый пистолет)
6. **Heavy Pistol** (Тяжёлый Пистолет)

3) **Cyberaudio (кибер-аудио)** (соверши дополнительный бросок 1D6)

1. **Wearman®**
2. **Radio Link** (Радио-коннектор)
3. **Phon Splice** (Телефонное соединение)
4. **Amplified Hearing** (Усиленный слух)
5. **Sound Editing** (Редактор звука)
6. **Digital Recording link** (Коннектор цифрового рекордера)

4) **Big Knucks (Большие Костяшки)**

5) **Rippers (Потрошители)**

6) **Vampires (Вампиры)**

7) **Slice n'dice (Мономолекулярная нить)**

8) **Reflex Boost (Kereznikov)**

9) **Reflex Boost (Sandevisitan)**

10) **Ничего**

Шар 4: Броня и оружие

Соверши бросок 1D10, добавив модификатор ниже:

Рез. Броня

1 **Heavy lather**
(Тяжёлая кожа)

2 **Armor Vest**
(Бронезжилет)

3 **Light Armor Jacket**
(Лёгкая броне-Куртка)

4 **Light Armor Jacket**
(Лёгкая броне-куртка)

5 **Med. Armor Jacket**
(Средняя броне-куртка)

6 **Med. Armor Jacket**
(Средняя броне-куртка)

7 **Med. Armor Jacket**
(Средняя броне-куртка)

8 **Heavy Armor Jacket**
(Тяжёлая броне-куртка)

9 **Heavy Armor Jacket**
(Тяжёлая броне-куртка)

10+ **MetalGear™**

Оружие

Knife
(Нож)

Light Pistol
(Лёгкий пистолет)

Medium Pistol
(Средний пистолет)

Heavy Pistol
(Тяжёлый пистолет)

Heavy Pistol
(Тяжёлый пистолет)

Light SMG
(Лёгкий пистолет-пулемёт)

Light Assault Rifle
(Лёгкая штурмовая винтовка)

Medium Assault Rifle
(Средняя штурмовая винтовка)

Heavy Assault Rifle
(Тяжёлая штурмовая винтовка)

Heavy Assault Rifle
(Тяжёлая штурмовая винтовка)

- (Rockerboys) Покербои, (Corporates) Корпоративные сотрудники, (Netrunners) Нетраннеры, (Fixers) Фиксеры, (Techies) Техники: не добавляют к броску.
- (Nomads) Номады, (Cops) Копы: добавляют к результату броска +2.
- (Solos) Соло: добавляют к результату броска +3

NAME		ROLE																					
STATS																							
INT []	REF [/]	TECH []	COOL []																				
ATTR []	LUCK []	MA []	BODY []																				
EMP [/]	Run []	Leap []	Lift []																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Location</th> <th>Head</th> <th>Torso</th> <th>R. Arm</th> <th>L. Arm</th> <th>R. Leg</th> <th>L. Leg</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2-4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7-8</td> <td>9-10</td> </tr> </tbody> </table>				Location	Head	Torso	R. Arm	L. Arm	R. Leg	L. Leg		1	2-4	5	6	7-8	9-10						
Location	Head	Torso	R. Arm	L. Arm	R. Leg	L. Leg																	
	1	2-4	5	6	7-8	9-10																	
Armor SP																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Light</th> <th>Serious</th> <th>Critical</th> <th>Mortal 0</th> <th>Mortal 1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Stun=0</td> <td>Stun=1</td> <td>Stun=2</td> <td>Stun=3</td> <td>Stun=4</td> </tr> <tr> <td>Mortal 2</td> <td>Mortal 3</td> <td>Mortal 4</td> <td>Mortal 5</td> <td>Mortal 6</td> </tr> <tr> <td>Stun=5</td> <td>Stun=6</td> <td>Stun=7</td> <td>Stun=8</td> <td>Stun=9</td> </tr> </tbody> </table>				Light	Serious	Critical	Mortal 0	Mortal 1	Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4	Mortal 2	Mortal 3	Mortal 4	Mortal 5	Mortal 6	Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9
Light	Serious	Critical	Mortal 0	Mortal 1																			
Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4																			
Mortal 2	Mortal 3	Mortal 4	Mortal 5	Mortal 6																			
Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9																			
Cybernetics																							
Special Ability																							
Skill																							
Possessions																							

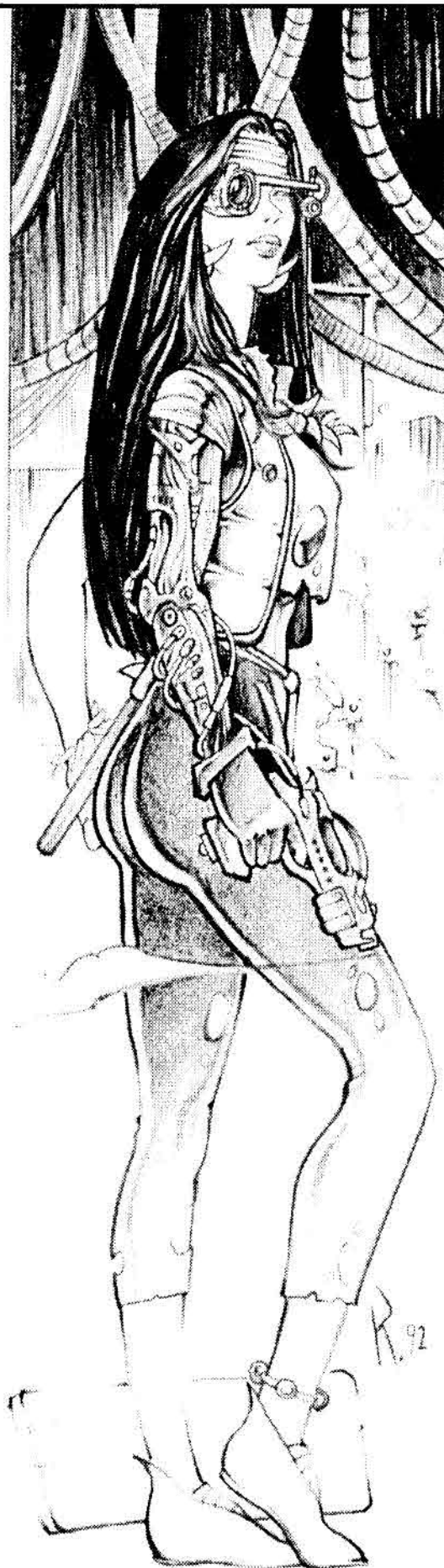
NAME		ROLE	
STATS			
INT	[]	REF	[/]
TECH	[]	COOL	[]
ATTR	[]	LUCK	[]
MA	[]	BODY	[]
EMP	[/]	Run	[]
Leap	[]	Lift	[]
Location	Head 1	Torso 2-4	R. Arm 5
	L. Arm 6	R. Leg 7-8	L. Leg 9-10
Armor	SP		
SAVE	BTM	Light	Serious
		Critical	Mortal 0
		Mortal 1	
		Stun=0	Stun=1
		Stun=2	Stun=3
		Stun=4	
		Mortal 2	Mortal 3
		Mortal 4	Mortal 5
		Mortal 6	
		Stun=5	Stun=6
		Stun=7	Stun=8
		Stun=9	
Cybernetics			
Special Ability			
Skill			
Possessions			

NAME		ROLE	
STATS			
INT	[]	REF	[/]
TECH	[]	COOL	[]
ATTR	[]	LUCK	[]
MA	[]	BODY	[]
EMP	[/]	Run	[]
Leap	[]	Lift	[]
Location	Head 1	Torso 2-4	R. Arm 5
	L. Arm 6	R. Leg 7-8	L. Leg 9-10
Armor	SP		
SAVE	BTM	Light	Serious
		Critical	Mortal 0
		Mortal 1	
		Stun=0	Stun=1
		Stun=2	Stun=3
		Stun=4	
		Mortal 2	Mortal 3
		Mortal 4	Mortal 5
		Mortal 6	
		Stun=5	Stun=6
		Stun=7	Stun=8
		Stun=9	
Cybernetics			
Special Ability			
Skill			
Possessions			

NAME		ROLE	
STATS			
INT	[]	REF	[/]
TECH	[]	COOL	[]
ATTR	[]	LUCK	[]
MA	[]	BODY	[]
EMP	[/]	Run	[]
Leap	[]	Lift	[]
Location	Head 1	Torso 2-4	R. Arm 5
	L. Arm 6	R. Leg 7-8	L. Leg 9-10
Armor	SP		
SAVE	BTM	Light	Serious
		Critical	Mortal 0
		Mortal 1	
		Stun=0	Stun=1
		Stun=2	Stun=3
		Stun=4	
		Mortal 2	Mortal 3
		Mortal 4	Mortal 5
		Mortal 6	
		Stun=5	Stun=6
		Stun=7	Stun=8
		Stun=9	
Cybernetics			
Special Ability			
Skill			
Possessions			

NAME		ROLE	
STATS			
INT	[]	REF	[/]
TECH	[]	COOL	[]
ATTR	[]	LUCK	[]
MA	[]	BODY	[]
EMP	[/]	Run	[]
Leap	[]	Lift	[]
Location	Head 1	Torso 2-4	R. Arm 5
	L. Arm 6	R. Leg 7-8	L. Leg 9-10
Armor	SP		
SAVE	BTM	Light	Serious
		Critical	Mortal 0
		Mortal 1	
		Stun=0	Stun=1
		Stun=2	Stun=3
		Stun=4	
		Mortal 2	Mortal 3
		Mortal 4	Mortal 5
		Mortal 6	
		Stun=5	Stun=6
		Stun=7	Stun=8
		Stun=9	
Cybernetics			
Special Ability			
Skill			
Possessions			

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



"Я помню, она говорила мне, что родилась в Майами, примерно в 2004 году или около того... Она была почти уверена, потому что она могла вспомнить, как это было, когда Европа закидывала камнями Вашингтон, и промахнувшись ударила неподалеку от города Тампа..."

"У неё были эти невероятно голубые глаза, как лёд, насквозь прозрачные, и улыбка с обложки журнала. Конечно, глаза были Teknics 2350'ые, и улыбка действительно была из журнала - отлично выполненный биоскульптинг. В конце концов, неважно насколько она была настоящей. Я по-прежнему запал на неё. Мой типаж".

- Джонни Сильверхэнд

3 TALES FROM THE STREET

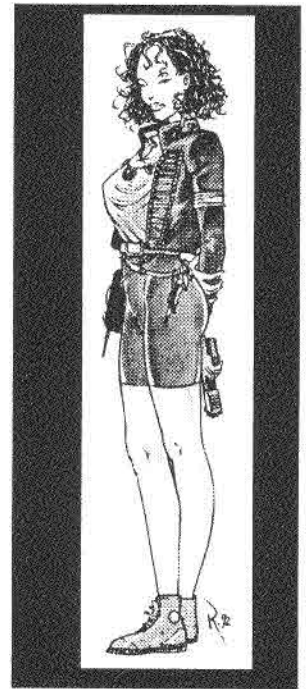
Это как вылезать из резервуара для клонов.

Здесь стоит этот полу-сформировавшийся человек, с которого ещё стекают капли слизи. У тебя есть (STATS) Характеристики, возможно, смутные представления о том куда направить твоего персонажа, но ничего более.

Так как же взять эту пустышку и сделать её настоящим киберпанком?

Ты начинаешь с (Lifepath) Жизненного пути. (Lifepath) Жизненный путь представляет собой блок-схему "сюжетных обострений", призванную помочь тебе придать своему

персонажу-киберпанку, подлинную историю тёмного будущего. Всего семь разделов охватывают твоё национальное и этническое происхождение, твою семью, друзей, врагов, личные привычки и даже ключевые события на ежегодной основе. Он предназначен прежде всего как напутствие, если ты столкнёшься с чем-то, что, по твоему мнению, не соответствует персонажу, которого ты представлял, смело изменяй Путь по своему усмотрению. Используй обратную сторону (Hardcopy) Распечатанного бланка, чтобы записать свой (Lifepath) Жизненный путь. Помни, что Киберпанк зависит от отыгрыша ролей, так что используй информацию из своего (Lifepath) Жизненного пути. Это гарантированный генератор приключений!



**У КАЖДОГО
НА УЛИЦЕ ЕСТЬ
ИСТОРИЯ.
КАКОВА ТВОЯ?**

Это можно выяснить с помощью этого (Lifepath) Жизненного пути.

На этих страницах ты откроешь своё прошлое - врагов, друзей, возлюбленных и изменников. (Lifepath) Жизненный путь даст тебе ключевые точки, которые необходимы для функционирования персонажа, созданного тобой. Это также даст твоему Рефери представление о том, как организовать приключение опираясь на ключевые точки твоей истории.

STREETSLANG
(Уличный жаргон)

НЕКОТОРЫЕ ОБЩЕПРИНЯТЫЕ
ТЕРМИНЫ 21-ГО ВЕКА:

A.I. (Artificial Intelligence) - [И.И.] Искусственный интеллект, компьютер с полным самосознанием.

BOOSTER - [Бустер] - Член любой банды, который помещен на кибер-аугментациях, кожаной одежде и необоснованном насилии.

COMBAT DRUGS - [Боевые препараты] - Боевые стимуляторы, любые из серии синтетических препаратов, созданных для увеличения скорости, выносливости и рефлексов.

CHILLED - [Чиллид] - Быть крутым, и поэтому быть "своим".

CHIPPIN' IN - [Чиппин ин] - 1. Впервые приобрести кибер-оснащение; 2. Разделить добычу со своей группой; 3. Соединение для подключения к машине.

CHOMBATTA (CHOOMBA) - [Чомбатта, Чумба] - Нео-афроамериканский сленг для определения друга или члена семьи.

CHOOH2 («CHOO») - [Чу, Чух] - Уличный жаргон для спирта, используемого для автомобильных силовых установок. Подавляющее большинство транспортных средств в 2000-х годах заправляются продвинутым спиртом с более высокой температурой горения, чем у обычного метанола.

CHROMER - [Хромер] - Фанат хэви-метала 21-го века.

CHROMATIC ROCK - [Хроматический Рок] - Тип хэви-метала, характеризующийся тяжелой электроникой, простыми ритмами и бурной лирикой.

CYBERED UP - [Кибер Ап] - Установить как можно больше кибер-аугментаций, прежде чем шагнуть за Грэн.

DATA TERM - [Терминал данных] - Уличный информационный терминал с экраном, сетевым подключением и клавиатурой.

DISK - [Диск] - Запись, процесс записывания, или лазерный диск.

'DORPHS - [Дорфы] - Уличный жаргон для синтетических эндорфинов, дизайнерский препарат, которые увеличивают регенеративные силы, предельные значения усталости и дают «Раш», похожий на второе дыхание.

EXOTIC - [Экзотик] - Человек прибегнувший к биоскульптингу с нечеловеческими элементами - мех, удлинённые уши, клыки и т. д.

THE FACE (атак-же, FACE, EYE-FACE, I-FACE) - [Фэйс] - Интерфейс. Выход в Сеть.

FLATLINE - [Флэтлайн] - Убивать. Мертвый человек или предмет.

GO LEO - [Го Лео] - Совершить путешествие по низкой околоземной орбите, т.е. посетить одну из "внутренних" космических станций.

GYRO - [Гиро] - Малые вертолёты для одного или двух человек, используемые в основном для работы полиции и корпоративных ударных операций, гироконтер.

HANDLE - [Хэндл] - Прозвище, псевдоним под которым тебя знают на улицах.

HYDRO - [Гидро] - Уличный жаргон для водородного топлива, используемого для заправки значительного количества автомобилей в 2000-х годах.

INPUT - [Инпат] - Девушка, любовница.

START HERE (НАЧИНАЙ ОТСЮДА)

1) Origins and Personal Style
(Происхождение и Персональный Стиль)

Почему ты так выглядишь и откуда ты родом?

DRESS & PERSONAL STYLE (ОДЕЖДА И ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СТИЛЬ)

В киберпанке, ты выглядишь так, как тот, кто ты есть. Мода – это движение, а стиль – это всё. Соверши бросок 1D10 три раза (по одному на столбец), чтобы определить свой стиль.

Значение броска	Одежда	Причёска	Особенность
1	Biker leathers (Байкерская кожа)	Mohawk (Ирокез)	Tatoos (Татуировки)
2	Blue jeans (Синяя Джинса)	Long & Ratty (Длинная и распушенная)	Mirrorshades (Зеркальные очки)
3	Corporate Suits (Корпоративный костюм)	Short & Spiked (Короткая и колючая)	Ritual Scars (Ритуальные шрамы)
4	Jumpsuits (Комбинезон)	Wild & all over (Полностью растрёпанная)	Spiked gloves (Перчатки с шипами)
5	Miniskirts (Мини-юбка)	Bald (Выбритая)	Nose Rings (Кольцо в носу)
6	High Fashion (Высокая мода)	Striped (Полосатая)	Earrings (Серьги)
7	Cammos (Камуфляж)	Tinted (Покрашенная)	Long fingernails (Длинные ногти)
8	Normal clothes (Нормальная одежда)	Neat, short (Аккуратная, короткая)	Spike heeled boots (Ботинки на каблук)
9	Nude (Обнажённый)	Short, curly (Короткая вьющаяся)	Weird Contact Lenses (Странные контактные линзы)
10	Bag Lady chic (Бездомный Шик)	Long, straight (Длинная прямая)	Fingerless gloves (Перчатки без пальцев)

ЭТНИЧЕСКОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Мир киберпанка мультикультурный и многонациональный. То откуда ты родом, определяет твой родной язык, обычаи и пристрастия. Соверши бросок 1D10 или выбери одну национальность, затем выбери родной язык из вариантов, указанных для этнической группы. Это твой родной язык, на котором ты говоришь с +8. Кроме того, ты также автоматически знаешь уличный жаргон, универсальный полиглот английского, французского, немецкого, японского и полдюжины других языков:

- Англо-Американец - (Английский)
- Африканец - (Банту, Фанте, Конго, Ашанти, Зулу, Суахили)
- Японец/Кореец - (Японский или Корейский)
- Восточно-европеец/Из Советов - (Болгарский, Русский, Чешский, Польский, Украинский, Словацкий)
- Тихоокеанские островитянин - (Микронезийский, Тагальский, Полинезийский, Малайский, Суданский, Индонезийский, Гавайский)
- Китаец/Из южной Азии - (Бирманский, Кантонский, Мандаринский, Тайский, Тибетский, Вьетнамский)
- Чёрный американец - (Английский, Чёрный диалект)
- Латиноамериканец - (Испанский, Английский)
- Из центральной / Южной Америки - (Испанский, Португальский)
- Западно-европеец - (Французский, Немецкий, Английский, Испанский, Итальянский, Греческий, Датский, Нидерландский, Норвежский, Шведский, Финский)

OUTPUT - [Оутпат] - Парень, любовница.

KEYBOARD - [Кейборд] - Уличный жаргон для настольного компьютерного интерфейса с обычными клавишами. Атак-же терминал.

NETRUN - [Нетран] - Подключение к Сети и использование ее для взлома (Data Fortresses) Крепостей Данных.

POLYMER ONE-SHOT - [Полимерный Ван-Шот] - Любый дешевый, пластиковый пистолет, обычно калибром в 5-6мм.

POSERGANG - [Банда позеров] - Любая группировка, члены которой полностью подражают определенному внешнему виду или типу (Bodysculpting) бодискульптинга.

RIPPERDOC - [Риппердок] - Хирург, специализирующийся на имплантации нелегальных кибер-аугментаций.

RONIN - [Ронин] - 1. Внештатный убийца или наёмник. Обычно считается ненадёжным; 2. Самурай без хозяина.

ROCKERBOY/GIRL - [Рокербой/Гёл] - Музыкант или исполнитель, который использует свое искусство для политических или социальных заявлений. (Rockerboys) Рокербои – это не то же самое, что “Рок звёзды”, которые обычно “принадлежат” звукозаписывающим компаниям и являются аполитичными.

SAMURAI - [Самурай] - 1. Корпоративный убийца или наёмник, нанятый для защиты корпоративной собственности или для нанесения ударов по собственности других Корпораций; 2. Наёмник или “мускулы” по найму. Имеющий свой кодекс чести.

SLAMMIT ON - [Сламмит он] - 1. Быть жестоким; 2. Нападать на кого-то без причины.

THE STREET - [Стрит] - Где бы ты не был, поздней ночью. Субкультура. Подполье.

STUFFIT - [Стаффит] - 1. Что бы заняться сексом. 2. Чтобы забыть что-то.

2) Family Background (Семейная Предыстория)

Кто ты и откуда ты пришёл? У каждого на Улице есть история и прошлое, с которым он пытается жить. Каково твоё?

FAMILY RANKING (РЕЙТИНГ СЕМЬИ)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 **Corporate Executive**
(Корпоративные руководители)
- 2 **Corporate Manager**
(Корпоративные менеджеры)
- 3 **Corporate Technician**
(Корпоративные техники)
- 4 **Nomad Pack**
(Стая наоматов)
- 5 **Pirate Fleet**
(Пиратский флот)
- 6 **Gang Family**
(Семейная банда)
- 7 **Crime Lord**
(Криминальные лорды)
- 8 **Combat Zone Poor**
(Беднота Боевой зоны)
- 9 **Urban homeless**
(Городские бездомные)
- 10 **Arcology family**
(Семья из аркологии)

Перейди к **PARENTS (РОДИТЕЛИ)**.

PARENTS (РОДИТЕЛИ)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1-6 Оба родителя живы. Перейди к **FAMILY STATUS (СТАТУС СЕМЬИ)**.
- 7-10 Что-то случилось с одним или обоими родителями. Перейди к **SOMETHING HAPPENED TO YOUR PARENTS (ЧТО-ТО ПРОИЗОШЛО С ТВОИМИ РОДИТЕЛЯМИ)**.

SOMETHING HAPPENED TO YOUR PARENTS (ЧТО-ТО ПРОИЗОШЛО С ТВОИМИ РОДИТЕЛЯМИ)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Твои родители погибли во время войны.
- 2 Твои родители погибли в результате несчастного случая.
- 3 Твои родители были убиты.
- 4 Твои родители получили амнезию и не помнят тебя.
- 5 Ты никогда не знал своих родителей.
- 6 Твои родители скрываются, чтобы защитить тебя.
- 7 Ты был оставлен на попечение родственникам.
- 8 Ты вырос на улице и у тебя никогда не было родителей.
- 9 Твои родители отказались от тебя.
- 10 Твои родители продали тебя за деньги

Перейди к **FAMILY STATUS (СТАТУС СЕМЬИ)**.

FAMILY STATUS (СТАТУС СЕМЬИ)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1-6 Семья в опасном положении, и ты рискуешь потерять всё (если ты не исправишь ситуацию). Перейди к **FAMILY TRAGEDY (СЕМЕЙНАЯ ТРАГЕДИЯ)**.
- 7-10 Семья в порядке, даже если родители пропали или кто-то из них мёртв. Перейди к **CHILDHOOD ENVIRONMENT (ПРОВЕДЁННОЕ ДЕТСТВО)**.

FAMILY TRAGEDY (СЕМЕЙНАЯ ТРАГЕДИЯ)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Семья потеряла всё из-за предательства.
- 2 Семья потеряла всё из-за плохого менеджмента.
- 3 Семья в изгнании или иным образом изгнана из своего первоначального дома / нации / корпорации.
- 4 Семья в тюрьме, и сбежал только ты.
- 5 Семья исчезла. Ты остался один.
- 6 Семья была убита по заказу, и ты единственный выживший.
- 7 Семья вовлечена в давний заговор, организацию или ассоциации, такую как преступная или революционная группа.
- 8 Твоя семья была рассеяна по ветру из-за несчастья.
- 9 Твоя семья проклята наследственной враждой, которая длится в течение нескольких поколений.
- 10 Ты являешься наследником семейного долга. Ты должен выплатить этот долг, прежде чем идти дальше по своей жизни.

Перейди к **CHILDHOOD ENVIRONMENT (ПРОВЕДЁННОЕ ДЕТСТВО)**.

CHILDHOOD ENVIRONMENT (ПРОВЕДЁННОЕ ДЕТСТВО)

Ты провёл/провела свое детство:

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Прошло на улице, без присмотра взрослых.
- 2 Прошло в безопасном корпоративном пригороде.
- 3 В стае наоматов, переезжающих из города в город.
- 4 В разрушающемся, некогда высококлассном районе.
- 5 В защищенной корпоративной зоне в центре города.
- 6 В центре Боевой зоны.
- 7 В маленькой деревне или населённом пункте, в отдалении от города.
- 8 В большой аркологии.
- 9 В морской пиратской банде.
- 10 На корпоративной ферме или в исследовательском центре.

Перейди к **SIBLINGS (БРАТЬЯ И СЁСТРЫ)**.

SIBLINGS (БРАТЬЯ И СЁСТРЫ)

У тебя может быть до 7 братьев / сестёр.

Соверши бросок 1D10:

- 1-7 - Значение равно числу твоих братьев и сестёр.
- 8-10 - Ты единственный ребёнок в семье.

Для каждого брата или сестры:

- 1) Брось 1D10. Чётное = брат. Нечётное = сестра.

- 2) Соверши бросок 1D10 для определения возраста, по отношению к тебе:

1-5 = Старше тебя

6-9 = Младше тебя

10 = Близнец

- 3) Соверши бросок 1D10 или выбери их отношение к тебе:

1-2 = Недолгоблизает тебя.

3-4 = Любит тебя.

5-6 = Нейтрален к тебе.

7-8 = Поклоняется тебе, ты его / её Герой.

9-10 = Ненавидит тебя.

Перейди к **MOTIVATIONS (МОТИВЫ)**.

3) MOTIVATIONS (МОТИВЫ)

Что ведёт тебя? Будешь ли ты поддерживать своих друзей или пойдешь за своим шансом? Что для тебя важней?

PERSONALITY TRAITS (ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Застенчивый и скрытный.
- 2 Мятёжный, асоциальный, жестокий.
- 3 Высокомерный, гордый и равнодушный.
- 4 Угрюмый, безрассудный и упрямый.
- 5 Придирчивый, суетливый и нервный.
- 6 Решительный и серьёзный.
- 7 Бесхитростный простак.
- 8 Подлый обманщик.
- 9 Интеллектуальный и обособленный.
- 10 Дружелюбный и общительный.

PERSON YOU VALUE MOST (ТВОЙ САМЫЙ ЦЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Родитель.
- 2 Брат или сестра.
- 3 Возлюбленный.
- 4 Друг.
- 5 Ты сам.
- 6 Питомец.
- 7 Учитель или наставник.
- 8 Публичная фигура.
- 9 Личный Герой.
- 10 Никто.

WHAT DO YOU VALUE MOST? (ЧТО ТЫ ЦЕНИШЬ БОЛЬШЕ ВСЕГО?)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Деньги.
- 2 Честь.
- 3 Твое слово.
- 4 Честность.
- 5 Знания.
- 6 Мест.
- 7 Любовь.
- 8 Власть.
- 9 Хорошо проводить время.
- 10 Дружба.

YOUR MOST VALUED POSSESSION (ТВОЁ САМОЕ ЦЕННОЕ УВЛЕЧЕНИЕ)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Оружие.
- 2 Инструменты.
- 3 Элементы одежды.
- 4 Фотографии.
- 5 Книги и дневники.
- 6 Звукозапись.
- 7 Музыкальные инструменты.
- 8 Ювелирные изделия.
- 9 Игрушки
- 10 Прописное письмо.

HOW DO YOU FEEL ABOUT MOST PEOPLE? (ЧТО ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ ПО ОТНОШЕНИЮ К БОЛЬШИНСТВУ ЛЮДЕЙ?)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Нейтрален.
- 2 Мне нравятся почти все.
- 3 Я ненавижу почти всех.
- 4 Люди - это инструменты. Использую их для своих собственных целей и выбрасываю.
- 5 Каждая личность - это ценная индивидуальность.
- 6 Люди - препятствия, которые нужно уничтожить, если они встанут на моём пути.
- 7 Люди не заслуживают доверия.
- 8 Независим ни от кого.
- 9 Стереть их всех и отдать место тараканам.
- 10 Люди прекрасны.

ПЕРЕЙДИ К LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ)

4) LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ)

Ты знаешь, откуда ты пришёл и как ты выглядишь. Теперь давай посмотрим на основные события, которые сделали тебя тем, кто ты есть. Соверши бросок 2D6 + 16, чтобы определить возраст твоего персонажа, или выбери любой возраст - от 16 лет или старше. За каждый год жизни твоего персонажа, после 16 года, брось 1D10, проверь приведенную ниже таблицу и перейди к указанному разделу (*Lifepath*) Жизненного пути. То, что произойдёт там, является главным событием, которое определило жизнь твоего персонажа в этом году. Когда ты закончишь, возвращайся сюда и соверши броски за главное событие следующего года.

- 1 - 3 Big Problems, Big Wins (Большие проблемы, большие победы).
- 4 - 6 Friends & Enemies (Друзья и враги).
- 7 - 8 Romantic Involvement (Романтическое увлечение).
- 9 - 10 Nothing Happened That Year (Ничего не случилось в этом году).

4(a) Big Problems, Big Wins (Большие проблемы, большие победы)

Жизнь на Грани означает большой риск. В этом году ты рискнул. Всё получилось или ты оказался на улице? Соверши бросок 1D10. На чётном броске ты получишь многое (YOU GET LUCKY). При нечётном броске ты получил удар (DISASTER STRIKES!).

DISASTER STRIKES! (БЕДСТВИЯ!)

Соверши бросок 1D10.

- 1. Financial Loss or Debt (Финансовые потери или долги):** Соверши бросок 1D10 x 100. Столько ты потерял в евродолларах (ED / EB). Если ты не сможешь расплатиться сейчас, у тебя появится долг, чтобы заплатить, наличными или кровью.
- 2. Imprisonment (Лишение свободы):** Ты был в тюрьме или, возможно, был заложником (на твой выбор). Соверши бросок 1D10 за срок лишения свободы в месяцах.
- 3. Illness or addiction (Болезнь или зависимость):** У тебя развилась болезнь или наркотическая зависимость. В результате теряешь 1 пункт (REF) Рефлексов навсегда.
- 4. Betrayal (Предательство):** Тебя каким-то образом нанесли удар в спину. Соверши бросок 1D10. 1-3, тебя шантажируют. 4-7, секрет был раскрыт. 8-10, ты был предан близким другом в романе или карьере (на твой выбор).
- 5. Accident (Авария):** Ты попал в какую-то ужасную аварию. Соверши бросок 1D10. 1-4, ты ужасно изуродован и должны вычесть -5 из твоей (ATTR) Привлекательности. 5-6, ты был госпитализирован на 1D10 месяцев в этом году. 7-8, ты потерял 1D10 месяцев памяти из этого года. 9-10, ты постоянно переживаешь кошмары (8 из 10 шансов каждую ночь) об аварии и просыпаешься с криками.
- 6. Lover, friend or relative killed (Возлюбленный, друг или родственник был убит):** ты потерял кого-то, о ком ты действительно заботились. 1-5, он умер случайно. 6-8, он был убит неизвестными лицами. 9-10, он был убит, и ты знаешь, кто это сделал. Тебе просто нужны доказательства.
- 7. False Accusation (Ложное обвинение):** Тебя подставили. Соверши бросок 1D10. 1-3, обвинение в краже. 4-5, это трусость. 6-8, это убийство. 9, это изнасилование. 10, это ложь или предательство.
- 8. Hunted by the Law (За тобой охотится Закон):** Тебя преследуют по закону за преступления, которые ты мог совершить, а мог и не совершать (на твой выбор). Соверши бросок 1D10. 1-3, только пара местных полицейских разыскивают тебя. 4-6, это все местные силы. 7-8, это Полиция Штата или Военная Полиция. 9-10, это ФБР или эквивалентные национальные полицейские силы.
- 9. Hunted by a Corporation (За тобой охотится Корпорация):** ты разозлил какого-то корпоративного босса. Соверши бросок 1D10. 1-3, это небольшая местная фирма. 4-6, это большая Корпорация с офисами по всему штату. 7-8, это большая национальная Корпорация с агентами в крупных городах страны. 9-10; это огромная многонациональная армия, ниндзя и шпионы повсюду.
- 10. Mental or physical incapacitation (Психологическая или физиологическая недееспособность):** Ты испытал какой-то тип психологическое или физиологическое повреждение. Соверши бросок 1D10. 1-3, это какой-то тип нервного расстройства, вероятно, из-за (bioplague) биочумы - потеря 1 пункта (REF) Рефлексов. 4-7, это какая-то психическая проблема. Ты страдаешь приступами тревоги и фобиями. Ты теряешь 1 пункт от твоей (CL) Крутости. 8-10, это серьёзный психоз. Ты слышишь голоса, они жестоки, иррациональны, депрессивны. Ты теряешь 1 пункт твоей (CL) Крутости и 1 пункт (REF) Рефлексов.

Перейди к **WHAT ARE YOU GONNA DO ABOUT IT? (ЧТО ТЫ БУДЕШЬ ДЕЛАТЬ С ЭТИМ?)**

YOU GET LUCKY (ТЕБЕ ПОВЕЗЛО)

Соверши бросок 1D10.

- 1. Make a Powerful Connection in City Government (Завеё Влиятельный контакт в городской администрации):** Соверши бросок 1D10. 1-4, он находится в отделении полиции 5-7, он находится в окружной прокуратуре. 8-10, он в мэрии.
- 2. Financial Windfall (Финансовая неожиданность):** Соверши бросок 1D10 x 100 за сумму в евродолларах (ED / EB).
- 3. Big Score on job or deal! (Сверхприбыль на работе или сделке!):** Соверши бросок 1D10 x 100 за сумму в евродолларах (ED / EB).
- 4. Find a Sensei (teacher) (Находишь Сэнся (учителя)):** Начни с +2, или добавьте +1 к навыку боевых искусств (на твой выбор).
- 5. Find a Teacher (Находишь учителя):** добавь +1 к любому навыку на основе (INT) Интеллекта или приобрети новый навык на основе (INT) Интеллекта с +2.
- 6. Powerful Corporate Exec (Влиятельный Корпоративный Руководитель)** должен тебе одну услугу.
- 7. Local Nomad Pack befriends you (Местная стая номадов подружилась с тобой):** Ты можешь обратиться к ним за одной услугой в месяц, что эквивалентно (Special Ability - Family) Особой способности - Семья +2.
- 8. Make a Friend on the Police Force (Завёл друга в полицейских силах):** Ты можешь использовать его для получения внутренней информации с уровнем +2 к (Skill) навыку (Streetwise) Знание улиц в любой ситуации, связанной с полицией.
- 9. Local Boostergang likes you (Ты нравишься местной банде бустеров):** Кто знает почему именно Эти бустеры, верно? Ты можешь попросить их об 1 услуге в месяц, что эквивалентно (Special Ability - Family) Особой способности - Семья +2. Но не стоит требовать.
- 10. Find a Combat Teacher (Находишь боевого учителя):** Добавь +1 к любому оружейному навыку, за исключением (Martial Art) Боевые искусства или (Brawling) Драка, или приобрети новый боевой навык с +2.

Вернись к **LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ) И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД.**

WHAT ARE YOU GONNA DO ABOUT IT? (ЧТО ТЫ БУДЕШЬ ДЕЛАТЬ С ЭТИМ?)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1-2. Очистишь своё имя.
- 3-4. Продолжишь жить и постараться забыть это.
- 5-6. Выследишь ответственных и заставишь их заплатить!
- 7-8. Получишь то, что по праву принадлежит тебе.
- 9-10. Спасёшь, если возможно, кого-либо ещё, кто вовлечен в эту ситуацию.

Вернись к **LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ) И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД.**

4(b) FRIENDS & ENEMIES (ДРУЗЬЯ И ВРАГИ)

Жизнь на грани означает, что ты не бросаешь дела на полпути. Твои друзья крепки, а твои враги беспощадны. Если ты здесь, это потому, что твоя общественная жизнь в этом году сильно изменилась (в худшую сторону?). Соверши бросок 1D10. На 1-5, ты заводишь друга. 6-10, ты заводишь врага.

MAKE AN ENEMY (ЗАВЕСТИ ВРАГА)

Ты получаешь врага в чьем-то лице. Враги - это образ жизни в Киберпанке, так что не пропускай этот шаг. Для каждого врага, соверши бросок 1D10 или выбери пол.
ЧЁТНОЕ = Мужчина
НЕЧЁТНОЕ = Женский

Этот враг это... (Соверши бросок 1D10 или выбери одно):

- 1 **Ex friend** (Бывший друг)
- 2 **Ex lover** (Бывший любовник)
- 3 **Relative** (Родственник)
- 4 **Childhood enemy** (Враг детства)
- 5 **Person working for you** (Человек, работающий на тебя)
- 6 **Person you work for** (Человек, на которого ты работаешь)
- 7 **Partner or co-worker** (Партнёр или сотрудник)
- 8 **Booster gang member** (Член банды бустеров)
- 9 **Corporate Exec** (Корпоративный руководитель)
- 10 **Government Official** (Правительственный чиновник)

Перейди к **THE CAUSE (ПРИЧИНА)**

THE CAUSE (ПРИЧИНА)

Эта вражда началась, когда один из вас... (Соверши бросок 1D10 или выбери одно):

- 1 Когда один потерял лицо или статус из-за другого.
- 2 Вызвана утратой любовника, друга или родственника.
- 3 Вызвана значительным оскорблением.
- 4 Обвинён в трусости или другом личном недостатке.
- 5 Привёл к инвалидности (Соверши бросок 1D6, 1-2 = потеря зрения, 3-4 = потеря руки, 5-6 = глубокие шрамы).
- 6 Дезертировал или бросил другого.
- 7 Отказался от предложения работы или романтической связи от другого.
- 8 Вы просто недолюбливаете друг друга.
- 9 Были конкурентами в романтических отношениях.
- 10 Сорвал план другого.

Перейди к **WHO'S FRACKED OFF? (КТО ЗАЧИНЩИК?)**

WHO'S FRACKED OFF? (КТО ЗАЧИНЩИК?)

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1-4 Он ненавидит тебя.
- 5-7 Ты ненавидишь его.
- 8-10 Чувства взаимны.

Перейди к **WHATCHA' GONNA DO ABOUT IT? (ЧТО ТЫ СОБИРАЕШЬСЯ ДЕЛАТЬ ВСВЯЗИ С ЭТИМ?)**

WHATCHA' GONNA DO ABOUT IT? (ЧТО ТЫ СОБИРАЕШЬСЯ С ЭТИМ ДЕЛАТЬ?)

Если бы вы встретились лицом к лицу, пострадавший, скорее всего, был бы... (Соверши бросок 1D10 или выбери одно):

- 1-2 Впал в жесточайшую, убийственную ярость и оторвал бы ему лицо!
- 3-4 Избежал подонка.
- 5-6 Нанёс бы ему удар в спину.
- 7-8 Игнорировал подонка.
- 9-10 Нагрубил бы ему.

Перейди к **WHAT CAN HE THROW AGAINST YOU? (ЧТО ОН МОЖЕТ ПРОТИВОПОСТАВИТЬ ТЕБЕ?)**

WHAT CAN HE THROW AGAINST YOU? (ЧТО ОН МОЖЕТ ПРОТИВОПОСТАВИТЬ ТЕБЕ?)

Какие силы твой враг может выложить на стол, чтобы остановить тебя? (Соверши бросок 1D10 или выбери одно):

- 1-3 Просто он сам.
- 4-5 Он сам и несколько его друзей.
- 6-7 Целую банду.
- 8 Маленькую Корпорацию.
- 9 Большую Корпорацию.
- 10 Целое Государственное агентство

Вернись к **LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ) И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД.**

MAKE A FRIEND (ЗАВЕСТИ ДРУГА)

Тебе повезло, и у тебя появился новый друг (редкий случай в мире Киберпанка). Для каждого нового друга соверши бросок 1D10 или выбери:
ЧЁТНОЕ = Мужчина
НЕЧЁТНОЕ = Женщина
Соверши бросок 1D10 или выбери твои отношения с этим другом:

- 1 Для тебя, как старший брат / сестра.
- 2 Для тебя, как младший брат / сестра.
- 3 Учитель или наставник.
- 4 Партнёр или сотрудник.
- 5 Старая любовь (Выбери одного).
- 6 Старый враг (Выбери одного).
- 7 Как приёмный родитель для тебя.
- 8 Родственник.
- 9 Воссоединились со старым другом детства.
- 10 Объединились по общему интересу.

Вернись к **LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ) И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД.**

Кто этот персонаж?

Перейди в раздел **Personal Style (Персональный стиль)** (стр. 34) и **Motivations (Мотивы)** (стр. 36) и соверши несколько бросков, чтобы выяснить, на кого похож твой друг или враг.

4(с) ROMANTIC LIFE (РОМАНТИЧЕСКАЯ ЖИЗНЬ)

В жизни есть нечто большее, чем просто сражения и неудачи. Романтика также является частью жизни на Грани. Если ты здесь, у тебя произошло какое-то романтическое событие, в качестве твоего главного события в этом году. Для начала узнай, **HOW IT WORKED OUT (КАК ЭТО ПРОИЗОШЛО)**, дальше:

**HOW IT WORKED OUT
(КАК ЭТО ПРОИЗОШЛО)**

Соверши бросок 1D10, что бы перейти в раздел:

- 1-4 Счастливый роман
Вернись к **LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ) И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД.**
- 5 **TRAGIC LOVE AFFAIR (ТРАГИЧЕСКАЯ ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ)**
- 6-7 **LOVE AFFAIR WITH PROBLEMS (ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ С ПРОБЛЕМАМИ)**
- 8-10 Интрижки и Горячие Свидания
(Вернись к **LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ) И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД.**)

**TRAGIC LOVE AFFAIR
(ТРАГИЧЕСКАЯ ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ)**

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Возлюбленный погиб в результате несчастного случая.
- 2 Возлюбленный загадочно исчез.
- 3 Этого так и не произошло.
- 4 Между вами встала личная цель или кровная месть.
- 5 Возлюбленный похищен.
- 6 Возлюбленный сошел с ума.
- 7 Возлюбленный покончил жизнь самоубийством.
- 8 Возлюбленный убит в бою.
- 9 Соперник выбил тебя из игры.
- 10 Возлюбленный заключен в тюрьму или в изгнании.

Перейди к **MUTUAL FEELINGS (ВЗАИМНЫЕ ЧУВСТВА)**

**LOVE AFFAIR WITH PROBLEMS
(ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ С ПРОБЛЕМАМИ)**

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

- 1 Друзья / семья твоего Возлюбленного ненавидят тебя.
- 2 Друзья / семья твоего Возлюбленного будут использовать любые средства, чтобы избавиться от тебя.
- 3 Твои друзья / семья ненавидят твоего Возлюбленного.
- 4 У одного из вас есть романтический конкурент
- 5 Вы разошлись по разным путям.
- 6 Вы постоянно ругаетесь.
- 7 Вы из конкурирующих профессий.
- 8 Один из вас безумно ревнив.
- 9 Один из вас "С кем-то спутался".
- 10 У вас конфликтующие истории и семьи.

Вернись к **LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ) И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД**

**MUTUAL FEELINGS
(ВЗАИМНЫЕ ЧУВСТВА)**

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

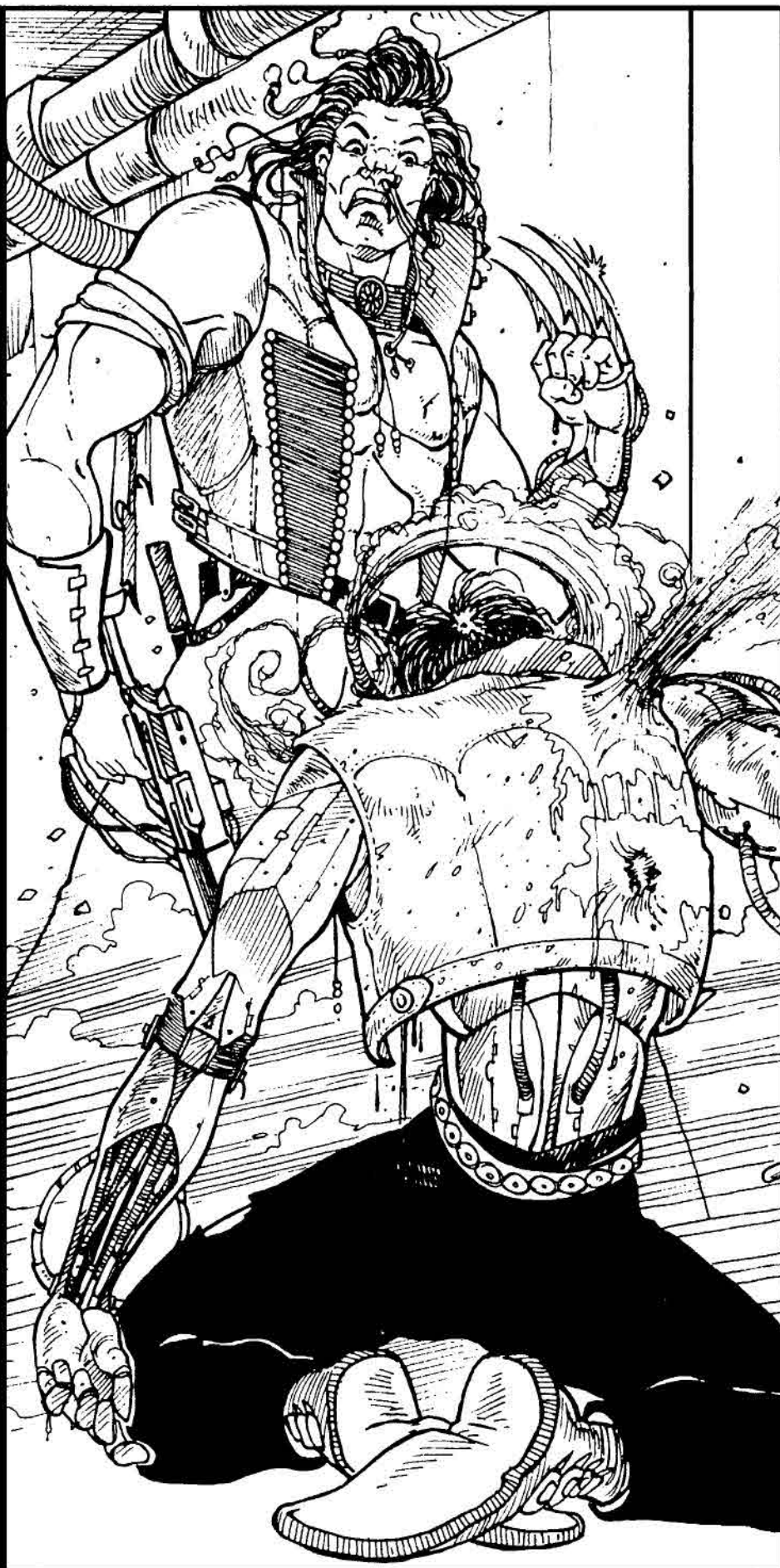
- 1 Он до сих пор любит тебя.
- 2 Ты до сих пор любишь его.
- 3 Вы до сих пор любите друг друга.
- 4 Ты ненавидишь его.
- 5 Он ненавидит тебя.
- 6 Вы ненавидите друг друга.
- 7 Вы друзья.
- 8 Никаких чувств, в любом случае все кончено.
- 9 Он тебе нравится, он тебя ненавидит.
- 10 Ты ему нравишься, ты его ненавидишь.

Вернись к **LIFE EVENTS (ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ) И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД**

Стоило ли это той боли? Перейди к разделу **Personal Style (Персональный Стил)** (стр. 34), а так-же **MOTIVATIONS (МОТИВЫ)**, (стр. 36) и соверши несколько бросков, чтобы узнать, каким был твой Возлюбленный, и будете ли вы продолжать отношения, если он / она вернётся в твою жизнь. Потому что с твоей удачей это может произойти.



РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



"Ты говоришь, что делал это раньше?"

Тишина. Затем, "Да".

Долгая пауза. Щелк. Лязг. Щелк.

"Ты уверен?"

"Да".

Долгая пауза... Щелк. Вжик. Щелк. "Оу... Айс?"

"Риппер, заткнись, пока я не перерезал провод и не уничтожил половину города в результате термоядерной аварии".

"Оу... Ладно". Щелк. Вжик. Лязг.

РАЗДЕЛ 4 WORKING

Skill Checks (Проверка Навыков)

Большую часть времени твой персонаж может делать самые обычные вещи без затруднений: гулять, разговаривать, употреблять банку "Белкового Пищевого Комплекса 35" не подавившись. Но некоторые вещи потребуют от персонажа (*Skill Check*) Проверки навыка, чтобы увидеть, сможет ли он на самом деле совершить то, что хотел.

Ref-Set Difficulties (Судейское определение сложности)

Каждое задание оценивается рефери от (*Easy*) Легко до (*Nearly Impossible*) Почти невозможно. Каждый рейтинг имеет соответствующее числовое значение, называемое сложностью.

TASK DIFFICULTIES (СЛОЖНОСТЬ ЗАДАЧИ)

Easy (Легко)	10+
Average (Средне)	15+
Difficult (Сложно)	20+
Very Difficult (Очень Сложно)	25+
Nearly Impossible (Почти Невозможно)	30+

Giving It Your Best Shot (Сделай твой лучший выстрел)

При (*Skill Check*) Проверке навыка сначала определи, какая из твоих (*STATS*) характеристик является наиболее подходящей для выполнения действия. Например, если ты пытаешься встать с ног на голову, лучше использовать (*REF*) Рефлексы. Если бы ты расшифровывал код, (*INT*) Интеллект подошёл бы более всего.

Далее, если у тебя есть какой-либо (*Skill*) Навык, имеющий непосредственное отно-

шение к задаче, прибавь этот навык к (*STATS*) характеристике. Ты можешь применить только один (*Skill*) навык к задаче одновременно. Тема (*Skills*) Навыки (и то, как ты их получаешь) описана на страницах с 42 по 54, но сейчас мы просто ознакомимся с общей концепцией задач.

И так, соверши бросок 1D10 и сложи общую сумму броска кубика, твоей (*STATS*) Характеристики и выбранного (*Skill*) навыка. Сравни получившуюся сумму с уровнем сложности задачи (которую определил Рефери). **Если твой результат равен или превышает её, ты добился успеха. При более низком значении, ты потерпел неудачу.**

Такой пример: Джонни Сильверхэнд должен проникнуть в запертую комнату, задача, которая, как считает Рефери, требует некоторой сноровки. Таким образом, он имеет уровень сложности 15. Наиболее подходящая (*STAT*) Характеристика Джонни - (*Technical*) Технические Навыки, потому что это Задача, требующая манипуляций с механическим объектом. Джонни не очень (*Tech*) техник (его (*Technical*) Технические Навыки всего +3, этого достаточно, чтобы починить гитарные струны и подключить усилитель). Но Джонни также взял (*Pick Lock*) Взлом Замков +3 в качестве одного из своих ранее улучшенных навыков. Это даёт ему (*Base Ability*) базовое умение 6. Джонни нужно будет выбросить как минимум 9, чтобы взломать этот замок.

КАК ДОЛГО ЭТО ДЛИТСЯ?

Некоторые примеры продолжительности:
Ремонт простого электронного устройства 5 мин.

Починка сложного электронного устройства 20 мин.

Починка оружия 5 мин.

Починка лазера, шокера или мазера 10 мин.

Починка шины 5-6 мин.

Починка двигателя 10-20 мин.

Восстановление двигателя 2 дня

Высматривание скрытых объектов 2-5 мин.

Вскрыть простой механический замок 1-2 мин.

Вскрыть сложный механический замок 5-10 мин.

Вскрыть простой электронный замок 3-4 мин.

Вскрыть сложный электронный замок 5-10 мин.

Поиск в базе данных 5-20 мин.

Сконструировать (Cyberdeck) "Кибердеку" 1-3 дня

Замаскироваться 3 мин.

ЧУВСТВУЕШЬ УДАЧУ, ПАНК?

Помни, ты можешь использовать пункты своей (*STATS*) Характеристики (*LUCKY*) Удачи, чтобы "увеличить" значения совершенных бросков. Для того ты можешь использовать любое количество или все свои пункты (*LUCKY*) Удачи, вплоть до полной суммы за игровую сессию, объявляя о своём намерении использовать пункты (*LUCKY*) Удачи, прежде чем совершишь бросок.

**Difficulty Modifiers
(Модификаторы сложности)**

Complex Repair	+2
Сложный ремонт	
"It's Never Been Done Before"	+4
"Это никто никогда раньше не совершал"	
Don't have the right parts	+6
(Нет нужных запчастей)	
Don't have the right tools	+2
(Нет нужных инструментов)	
Unfamiliar tools, weapon or vehicle	+3
(Незнакомые инструменты, оружие или транспортное средство)	
Under stress	+4
(Под напряжением)	
Under attack	+3 / +4
(Под огнём)	
Wounded	+2 / +6
(Ранен)	
Drunk, drugged or tired	+4
(Пьян, под наркотиками или устал)	
Hostile Environment	+4
(Агрессивная среда)	
Very Hostile Environment	+6
(Очень агрессивная среда)	
Lack of instructions for task	+2
(Отсутствие инструкций для задачи)	
All the other characters are "kibbitzing" while you're trying to do the task	+3
(Все остальные персонажи "отстреливаются", пока ты пытаешься выполнить задачу)	
Has never performed this task before	+1
(Никогда раньше не выполнял эту задачу)	
Difficult Acrobatics involved	+3
(Сложная акробатика)	
Very Difficult Acrobatics involved ..	+4
(Очень сложная акробатика)	
Impossible Acrobatics involved	+5
(Невероятная акробатика)	
Information hidden, secret or obscure	+3
(Информация скрыта, засекречена или непонятна)	
Well-hidden clue, secret door, panel etc.	+3
(Хорошо скрытый ключ, секретная дверь, панель и т.д.)	
Complex program	+3
(Сложная программа)	
Very complex program	+5
(Очень сложная программа)	
Complex lock	+3
(Сложный замок)	
Very complex lock	+5
(Очень сложный замок)	
Target on guard or alerted	+3
(Цель на страже или поднята тревога)	
Brightly lit area	+3
(Ярко освещенная территория)	
Insufficient light	+3
(Недостаточное освещение)	
Pitch Blackness	+4
(Во тьме)	
Tying to perform secretive task while under observation	+4
(Попытка совершить скрытное действие под наблюдением)	

**Opposed Tasks
(Противопоставляющие Задачи)**

Если ты совершаешь попытку действия против другого игрового персонажа, как противопоставляющий игрок суммируй свои наиболее применимые (STATS) Характеристики, (Skills) Навыки и бросок 1D10. При равном или более высоком результате защищающийся игрок выигрывает.

**Difficulty Modifiers
(Модификаторы сложности)**

Модификаторы сложности - это значения, которые добавляются к сложности задачи, отражая неблагоприятные условия или дополнительные проблемы. Модификаторы работают лучше всего, когда вы имеете дело с очень щекотливыми или требовательными ситуациями. Ситуациями, когда должны быть решены вопросы жизни и смерти. В это время игроки хотят получить все преимущества, которые они могут получить, и простое решение, такое как, - "Эта задача (Very Difficult) Очень сложная", создаст больше сложностей, чем стоит. В эти моменты ты, вероятно, захочешь прояснить шаги задачи, создав Сложность с помощью добавления модификаторов. Кроме того, модификаторы позволяют тебе, как Рефери, определить относительную сложность выполнения каких-либо действий и влияние преобладающих условий.

**Automatic Failure, Critical Success
(Автоматическая неудача, критический успех)**

При совершении броска 1D10 с результатом равным 1, ты (failed) провалил свой бросок,

соверши дополнительный бросок 1D10 и проверь результат в **Fumble Table (Таблица сбоя)** (стр. 43), чтобы увидеть, что произойдет (если оно произойдет).

При совершении броска 1D10, с результатом равным 10 ты получаешь критический успех. Брось дополнительный 1D10 и добавь к своему первоначальному броску. Это когда тебе повезло, и ты сделал то, что невозможно нормально сделать в Аду.

**Даже лучшие
из нас иногда
спотыкаются.
Даже ты.
- Руководство**

Skills (Навыки)

Навыки используются для повышения твоей способности выполнять определённые задачи. Они представляют собой то, чему ты уделил определённое время, чтобы изучить и, возможно, освоить (в отличие от твоих (STATS) Характеристики, которые указывают только на базовую, естественную, способность что-то делать). Например, если бы у тебя были очень хорошие (REF) Рефлексы, ты, вероятно, очень легко освоил бы управление автомобилем. Но ты не знаешь, как водить машину, пока не освоишь (Skill) навык (Driving) Вождение. Каждый (Skill) навык так или иначе связан с одной из твоих основных (STATS) Характеристик. Например, (Skill) навык (Handgun) Пистолеты всегда связан с (STAT) Характеристикой персонажа (REF) Рефлексы. (Skills) Навыки всегда оцениваются от 0 до 10, где 1 - это уровень знаний новичка, а 10 - уровень способностей мастера. (Skills) Навыки описаны на стр. 46-53, вместе со всеми соответствующими примечаниями и объяснениями. Кроме того, игроки могут предлагать свои собственные навыки (смотри **Inventing New Skills (Изобретение новых навыков)** стр. 54).

FUMBLE TABLE (ТАБЛИЦА СБОЕВ)

ОБЛАСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА
REFLEX (REF) РЕФЛЕКСЫ (Combat) (Бой)	1-4. Не сумел. Ты просто облажался. 5. Ты роняешь своё оружие. 6. Оружие разряжается (сделай бросок на (Reliability) Надёжность для не автоматического оружия), или наносит какой-то вред. 7. Оружие заклинило (сделай бросок на (Reliability) надёжность для не автоматического оружия), или опрокинуло тебя на землю на один раунд. 8. Ты умудрился ранить себя. Соверши бросок чтобы определить куда. 9-10. Ты умудрился ранить участника своей группы.
REFLEX (REF) РЕФЛЕКСЫ (Athletics) (Атлетика)	1-4. Не сумел. Ты просто запнулся и выставил себя идиотом. 5-7. Ты с треском провалился. Получи 1 пункт незначительного урона (растяжение, падение, оступился), а также сделай (Stun Save) Спас-бросок против оглушения. 8-10. Ты терпишь ужасную неудачу. Если задействовано тело, нанесите 1D6 урона от падения или перенапряжения мышц. Также соверши (Stun Save) Спас-бросок против оглушения с отрицательным модификатором -1.
TECHNICAL (TECH) ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ (Repair or create) (Ремонт или создание)	1-4. Не сумел. Ты просто не можешь соединить это вместе. 5-7. Ты не только терпишь неудачу, ты делаешь ещё хуже! Ты роняешь инструменты, с которыми работал, или теряешь контроль, и ещё больше повреждаешь то, с чем работал. Подними сложность на 5 пунктов и попробуй снова. 8-10. Вау. Ты вовсе взорвал это! Ты повредил устройство или создание без возможности восстановления. Купи новое.
EMPATHY (EMP) ЭМПАТИЯ (Perception, Fast talk, Seduce) (Понимание, Быстрый разговор, Соблазнение)	1-4. Не сумел. Они просто не купятся. 5-6. Слишком много для твоих человеческих навыков. Ты не только не убедил их, ты оставляешь их совершенно холодными (-4 для следующего броска на (EMP) Эмпатию) к любым другим предложениям, которые у тебя могут быть. 7-10. Вау! Ты провалил это по-королевски. Ты не только не убедили их, но теперь они действительно яростно выступают против всего, что ты хочешь сделать. Соверши бросок 1D10. При результате 1-4, они на самом деле пытаются причинить тебе физический вред.
INTELLIGENCE (INT) ИНТЕЛЛЕКТ (Figure out, Notice, catch a clue) (Вычисления, Наблюдательность, улавливание сути)	1-4. Не сумел. Ты просто не знаешь, как это сделать. Ты не знаешь, что происходит. Ты продолжаешь не замечать значительные проблемы. 5-7. Ты ничего не знаешь о том, что происходит, и понятия не имеешь, как с этим что-то сделать. Сделай проверку (Perception) Понимания с модификатором -2, чтобы увидеть, замечает ли кто-нибудь ещё, насколько ты тупой. 8-10. Вау, ты не замечаешь. Ты не только не знаешь, что происходит, но и все знают, насколько ты невежествен.

Важное замечание:

Необходимо, чтобы одним из (Career Skills) Профессиональных навыков твоего персонажа была (Special Ability) Особая способность его или её класса (стр. 46). Эти навыки являются уникальными для класса и отражают способности и ресурсы, которыми обладает только этот конкретный класс. Примерами являются (Cops) Копы, которым позволено использовать (Authority) Авторитет и полномочия Закона, или (Charismatic Leadership) Харизматическое лидерство, которое позволяет (Rockerboy) Рокербою убедить толпу расслабиться и устроить вечеринку, или воспрянуть и бунтовать. Количество баллов, которые ты вкладываешь в свою (Special Ability) Особую способность (до 10, но не больше), отражает твою позицию в выбранной тобой области, и развите твоих уникальных профессиональных навыков. По этой причине твоя (Special Ability) Особая способность также определяет, с каким количеством денег ты должен начинать (стр. 58).

Очевидно, что при распределении этих (Career Points) Очков профессии будет довольно заманчиво сделать себя богатой Суперзвездой, но помни, что (Rockerboy) Рокербой с большим количеством (Charismatic Leadership) Харизматического Лидерства, но без навыка (Perform) Выступление, вскоре обнаружит, что может стать весьма непривлекательным. Они могут любить тебя, но они заплатили 60 фунтов за эти билеты, так что тебе лучше быть потрясающим.

"Мне очень хочется думать, что я могу обойтись сверкающей улыбкой и кулаками полным чипов. Но если ты собираешься играть рок-н-ролл, ты должен знать, как выжать каждую каплю боли из своего инструмента. И это требует умения, чумба. Не чипов..."

- Джонни Сильверхэнд

Starting Skills (Начальные навыки)

Существует два типа начальных (Skills) навыков: группы (Career Skills) Профессиональных навыков и (Pickup Skills) Приобретаемых навыков.

(Career Skills) Профессиональные навыки - это группа навыков, которую твой персонаж знает как часть себя или его профессии. Это основы: (Rockerboys) Рокербои знают, как играть на инструментах, (Solos) Соло умеют стрелять из оружия и т.д. **Начальный персонаж получает 40 (Career Points) Очков профессии, чтобы распределить их по 10 (Career Skills) Профессиональным навыкам. Он не может использовать эти очки для своих (Pickup Skills) Приобретаемых навыков, хотя он может использовать будущие (Improvement Points) Очки Улучшения чтобы улучшить (Career Skills) Профессиональные навыки (стр. 44) в любое более позднее время. Ему не обязательно вкладывать очки во все его (Career Skills) Профессиональные навыки (но хорошая ли это идея - ты никогда не узнаешь).**

Пример:

(Rockerboy) Рокербой, Джонни Сильверхэнд начинал со следующим набором:

Charismatic Leadership

(Харизматическое лидерство) +6
Notice (Наблюдательность) +3
Perform (Выступление) +5
Style (Стиль) +4
Composition (Сочинение) +4
Brawling (Драка) +2
Play Instrument (Игра на инструментах) . +5
Streetwise (Знание улиц) +3
Persuasion (Убеждение) +5
Seduction (Соблазнение) +3

ВСЕГО 40

TASKS & SKILLS

СОЗДАНИЕ НОВЫХ РОЛЕЙ ПЕРСОНАЖАМ

Выбери любые девять (Skills) навыков (не (Special Ability) Особую способность), чтобы назначить твои (Career Skills) профессиональные навыки. Это должны быть (Skills) навыки, которые напрямую связаны с тем, как персонаж зарабатывает на жизнь - (Rockerboy) Рокербой, например, не владел бы (Brain Surgery) Мозговой хирургией как (Career Points) Профессиональным навыком. Теперь выбери или создай (Special Ability) Особую способность с помощью твоего Рефери. Раздели 40 (Career Points) Очков профессии между этими десятью (Career Skills) Профессиональными навыками.

MODEL / ACTRESS (МОДЕЛЬ / АКТРИССА)

Pose (Позирование)

Notice (Наблюдательность)
Personal Grooming (Уход за собой)
Wardrobe & Style (Гардероб и Стиль)
Education (Образование)
Photography & Film (Фотография и Кинофильм)
Seduction (Соблазнение)
Persuasion (Убеждение)
Perform (Выступление)
Social (Социальность)

POLITICIAN (ПОЛИТИК)

Charismatic Leadership

(Харизматическое лидерство)
Notice (Наблюдательность)
Education (Образование)
Wardrobe & Style (Гардероб и Стиль)
Composition (Сочинение)
Persuasion (Убеждение)
Oratory (Ораторское искусство)
Social (Социальность)
History (История)
Library Search (Поиск библиотек)

CAREER SKILLS (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ)

SOLO (СОЛО)

- 1) **Combat Sense (Чувство боя)**
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Handgun** (Пистолеты)
- 4) **Brawling или Martial Arts** (Драка или Боевые искусства)
- 5) **Melee** (Ближний бой)
- 6) **Weaponsmith** (Оружейник)
- 7) **Rifle** (Винтовки)
- 8) **Athletics** (Атлетика)
- 9) **Submachinegun (SMG)** (Пистолеты-Пулеметы)
- 10) **Stealth** (Скрытность)

NOMAD (НОМАД)

- 1) **Family (Семья)**
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Endurance** (Выносливость)
- 4) **Melee** (Ближний бой)
- 5) **Rifle** (Винтовки)
- 6) **Drive** (Вождение)
- 7) **Basic Tech** (Базовые технологии)
- 8) **Wilderness Survival** (Выживание в дикой местности)
- 9) **Brawling** (Драка)
- 10) **Athletics** (Атлетика)

ROCKERBOY (РОКЕРБОЙ)

- 1) **Charismatic Leadership** (Харизматическое лидерство)
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Perform** (Выступление)
- 4) **Wardrobe & Style** (Гардероб и Стиль)
- 5) **Composition** (Сочинение)
- 6) **Brawling** (Драка)
- 7) **Play Instrument** (Игра на инструментах)
- 8) **Streetwise** (Знание улиц)
- 9) **Persuasion & Fast Talk** (Убеждение и забалтывание)
- 10) **Seduction** (Соблазнение)

NETRUNNER (НЕТРАННЕР)

- 1) **Interface (Интерфейс)**
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Basic Tech** (Базовые технологии)
- 4) **Education** (Образование)
- 5) **System Knowledge** (Системные знания)
- 6) **Cyber Tech** (Кибер-Технологии)
- 7) **Cyberdeck Design** (Конструирование "Кибердек")
- 8) **Composition** (Сочинение)
- 9) **Electronics** (Электроника)
- 10) **Programming** (Программирование)

CORPORATE (КОРПОРАТИВНЫЙ СОТРУДНИК)

- 1) **Resources (Ресурсы)**
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Human Perception** (Понимание людей)
- 4) **Education** (Образование)
- 5) **Library Search** (Поиск библиотек)
- 6) **Social** (Социальность)
- 7) **Persuasion** (Убеждение)
- 8) **Stock Market** (Фондовый Рынок)
- 9) **Wardrobe & Style** (Гардероб и стиль)
- 10) **Personal Grooming** (Уход за собой)

ТЕСНІЕ (ТЕХНИК)

- 1) **Jury Rig (Жюри Риг)**
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Basic Tech** (Базовые технологии)
- 4) **Cyber Tech** (Кибер-Технологии)
- 5) **Teaching** (Преподавание)
- 6) **Education** (Образование)
- 7) **Electronics** (Электроника)
- 8, 9, 10) 3 любых (TECH Skills) технических навыка ((Gyro) Вертолётная техника, (Aero) Авиатехника, (Weaponsmith) Оружейник, (Elect. Security) Электронная безопасность)

MEDTECHNIE (МЕД ТЕХНИК)

- 1) **Medical Tech** (Медицинский Техник)
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Basic Tech** (Базовые технологии)
- 4) **Diagnose illness** (Диагностика болезней)
- 5) **Education** (Образование)
- 6) **Cryotank Operation** (Эксплуатация Крио-камеры)
- 7) **Library Search** (Поиск Библиотек)
- 8) **Pharmaceuticals** (Фармацевтика)
- 9) **Zoology** (зоология)
- 10) **Human Perception** (Понимание людей)

MEDIA (ПРЕДСТАВИТЕЛЬ СМИ)

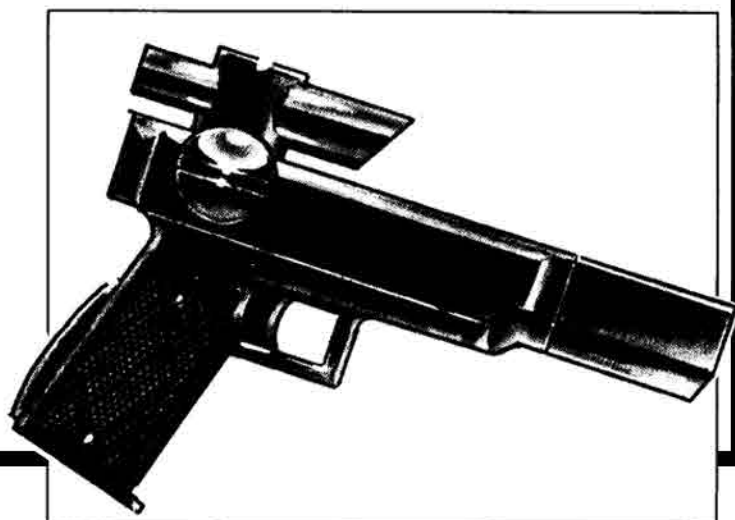
- 1) **Credibility (Достоверность)**
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Composition** (Сочинение)
- 4) **Education** (Образование)
- 5) **Persuasion** (Убеждение)
- 6) **Human Perception** (Понимание людей)
- 7) **Social** (Социальность)
- 8) **Streetwise** (Знание улиц)
- 9) **Photography & Film** (Фотография и Кинофильм)
- 10) **Interview** (Интервью)

COP (КОП)

- 1) **Authority (Авторитет)**
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Handgun** (Пистолеты)
- 4) **Human Perception** (Понимание людей)
- 5) **Athletics** (Атлетика)
- 6) **Education** (Образование)
- 7) **Brawling** (Драка)
- 8) **Melee** (Ближний бой)
- 9) **Interrogation** (Допрос)
- 10) **Streetwise** (Знание улиц)

FIXER (ФИКСЕР)

- 1) **Streetdeal (Уличная сделка)**
- 2) **Awareness/Notice** (Осведомленность/Наблюдательность)
- 3) **Forgery** (Подделка)
- 4) **Handgun** (Пистолеты)
- 5) **Brawling** (Драка)
- 6) **Melee** (Ближний бой)
- 7) **Pick Lock** (Взлом замков)
- 8) **Pick Pocket** (Карманная кража)
- 9) **Intimidate** (Запугивание)
- 10) **Persuasion** (Убеждение)



MASTER SKILL LIST (СПИСОК ОСНОВНЫХ НАВЫКОВ)

SPECIAL ABILITIES (ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ)

Authority (Cop) / Авторитет (Коп).....	[]
Charismatic Leadership (Rockerboy) Харизматическое лидерство (Рокербой).....	[]
Combat Sense (Solo) / Чувство боя (Соло).....	[]
Credibility (Media) Достоверность (Представитель СМИ).....	[]
Family (Nomad) / Семья (Номад).....	[]
Interface (Netrunner) Интерфейс (Нетраннер).....	[]
Jury Rig (Techie) Жюри Риг (Импровизированный Ремонт) (Техник).....	[]
Medical Tech (Medtechie) Медицинский техник (Медтехник).....	[]
Resources (Corp) Ресурсы (Корпоративный сотрудник).....	[]
Streetdeal (Fixer) / Уличная сделка (Фиксер).....	[]

ATTR (ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ)

Personal Grooming / Уход за собой.....	[]
Wardrobe & Style / Гардероб и Стиль.....	[]

BODY (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Endurance / Выносливость.....	[]
Strength Feat / Силовая подготовка.....	[]
Swimming / Плавание.....	[]

COOL/WILL (КРУТОСТЬ/ХЛАДНОКРОВИЕ)

Interrogation / Допрос.....	[]
Intimidate / Запугивание.....	[]
Oratory / Ораторское искусство.....	[]
Resist Torture/Drugs Сопrotивление пыткам/наркотикам.....	[]
Streetwise / Знание улиц.....	[]

EMPATHY (ЭМПАТИЯ)

Human Perception / Понимание людей.....	[]
Interview / Интервью.....	[]
Leadership / Лидерство.....	[]
Seduction / Соблазнение.....	[]
Social / Социальность.....	[]
Persuasion & Fast Talk Убеждение и забалтывание.....	[]
Perform / Выступление.....	[]

INT (ИНТЕЛЛЕКТ)

Accounting / Учёт.....	[]
Anthropology / Антропология.....	[]
Awareness/Notice Осведомлённость/Наблюдательность.....	[]
Biology / Биология.....	[]
Botany / Ботаника.....	[]
Chemistry / Химия.....	[]
Composition / Сочинение.....	[]
Diagnose illness / Диагностика болезней.....	[]
Education & Gen.Know Образование и общие знания.....	[]
Expert / Эксперт.....	[]
Gamble / Азартные игры.....	[]
Geology / Геология.....	[]
Hide/Evade / Скрываться/Избегать.....	[]
History / История.....	[]
Know Language / Знание языка.....	[]
Know Language / Знание языка.....	[]
Know Language / Знание языка.....	[]

Library Search / Поиск Библиотек.....	[]
Mathematics / Математика.....	[]
Physics / Физика.....	[]
Programming / Программирование.....	[]
Shadow/Track / Скрытное наблюдение.....	[]
Stock Market / Фондовый Рынок.....	[]
System Knowledge / Системные знания.....	[]
Teaching / Преподавание.....	[]
Wilderness Survival Выживание в дикой местности.....	[]
Zoology / Зоология.....	[]

REF (РЕФЛЕКСЫ)

Archery / Стрельба из лука.....	[]
Athletics / Атлетика.....	[]
Brawling / Драка.....	[]
Dance / Танцы.....	[]
Dodge & Escape Уклонение и избегание.....	[]
Driving / Вождение.....	[]
Fencing / Фехтование.....	[]
Handgun / Пистолеты.....	[]
Heavy Weapons / Тяжёлое вооружение.....	[]
Martial Art / Боевое искусство.....	[]
Martial Art / Боевое искусство.....	[]
Martial Art / Боевое искусство.....	[]
Melee / Ближний бой.....	[]
Motorcycle / Мотоциклы.....	[]
Operate Heavy Machinery Управление тяжёлой техникой.....	[]
Pilot (Gyro) / Пилот (Вертолёты).....	[]
Pilot (Fixed Wing) Пилот (летательные аппараты с неподвижным крылом).....	[]
Pilot (Dirigible) / Пилот (Дирижабль).....	[]
Pilot (Vect. Thrust Vehicle) Пилот (транспорт с векторным двигателем).....	[]
Rifle / Винтовки.....	[]
Stealth / Скрытность.....	[]
Submachinegun / Пистолеты-Пулеметы.....	[]

TECH (ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ)

Aero Tech / Авиатехника.....	[]
AV Tech / Аэролайн-Транспортная техника.....	[]
Basic Tech / Базовые технологии.....	[]
Cryotank Operation Эксплуатация Крио-камеры.....	[]
Cyberdeck Design Конструирование "Кибердек".....	[]
Cyber Tech / Кибер-Технологии.....	[]
Demolitions / Подрывное дело.....	[]
Disguise / Маскировка.....	[]
Electronics / Электроника.....	[]
Elect.Security / Электронная безопасность.....	[]
First Aid / Первая помощь.....	[]
Forgery / Подделка.....	[]
Gyro Tech / Вертолётная техника.....	[]
Paint or Draw / Закрашивать или рисовать.....	[]
Photography & Film Фотография и Кинофильмы.....	[]
Pharmaceuticals / Фармацевтика.....	[]
Pick Lock / Взлом замков.....	[]
Pick Pocket / Карманная кража.....	[]
Play Instrument / Игра на инструментах.....	[]
Weaponsmith / Оружейник.....	[]

БЫСТРЫЙ СОВЕТ

Сделайте ксерокопию этой страницы (все в порядке, мы так и сказали, пока это для личного использования). Это отличный лист для отслеживания навыков.

Pickup Skills**(Приобретаемые Навыки)**

(Pickup Skills) Приобретаемые навыки - это навыки, которым персонажа научила жизнь вокруг или его собственный опыт. Персонажи определяют свои начальные очки для этих навыков, суммируя свои (STATS) Характеристики (REF) Рефлексы и (INT) Интеллект

Например: (REF) Рефлексы Джонни равны 9, а его (INT) Интеллект 7. Джонни имеет 16 очков, чтобы потратить их на получение (Pickup Skills) Приобретаемых навыков.

Очки (Pickup Skills) Приобретаемых навыков, не могут быть использованы для повышения (Career Skills) Профессиональных навыков твоего персонажа!

**SKILL DESCRIPTIONS
(ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ)**

Ниже приведены описания всех (Skills) навыков Киберпанка. Цифры в скобках рядом с названием (Skill) навыка являются Модификаторами сложности. Чтобы отразить сложность и трудозатраты в освоении навыка - количество (Improvement Points) Очки Улучшения, необходимых для повышения на один уровень, должно быть умножено на модификатор сложности. Детали см. стр. 54.

**SPECIAL ABILITIES
(ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ)**

Эти навыки могут использоваться только определенными ролями персонажей, например, (Charismatic Leadership) Харизматическое Лидерство может использоваться только Рокерами.

Authority (Cops) - Авторитет - способность запугивать или контролировать других используя твою позицию в качестве стража закона. Этот атрибут представляет собой способность (Cop) Копы, используя силу закона и правительства, получить то, что он хочет. (Cops) Копы могут использовать (Authority) Авторитет для допроса подозреваемых, ареста правонарушителей и защиты невиновных. Опираясь на мощь (Authority) Авторитета, (Cop) Коп может арестовывать, задерживать, конфисковывать и выселять практически в любое место, если у него есть надлежащий арест или ордер на обыск, чтобы поддержать свою игру. Однако (Authority) Авторитет хорош настолько, насколько и пареня, держащий значок - если полицейский не уверен в своих полномочиях, есть большая вероятность, что он будет прибит людьми, которым он пытается противостоять. Чем выше твой (Authority) Авторитет, тем больше у тебя возможностей бороться с преступниками, особенно с высокопоставленными бандитами и чиновниками. (Authority) Авторитет применяется к твоей (STAT) Характеристике (COOL) Крутость.

Charismatic Leadership (Rockerboys) - Харизматическое Лидерство - эта способность позволяет (Rockerboy) Рокербою раскачивать толпы, равные уровню его способности в квадрате умноженному на 200. Эта способность (добавленная к твоей (STAT) Характеристике (COOL) Крутость) позволяет (Rockerboy) Рокербою контролировать,

подстрекать и очаровывать большое количество людей собой или его (Skill) навыком (Perform) Выступление. Находящуюся под контролем (Rockerboy) Рокербою группу людей, легко убедить действовать согласно его предложениям, например, рокер мог убедить концертную толпу устроить беспорядки на улицах или атаковать сильно укрепленный полицейский заслон. (Charismatic Leadership) Харизматическое лидерство будет работать только с группами из десяти и более человек, поскольку это, прежде всего, способность лидерства над толпой. Чем выше твоё (Charismatic Leadership) харизматическое лидерство, тем большие толпы ты можешь контролировать! И тем более точны и сложны инструкции, которым ты можешь заставить их следовать. Например, лидерство уровня +3 может спровоцировать шумную толпу в ночном клубе. Уровень +5 или +6 может спровоцировать многолюдную концертную толпу на то, чтобы погромить окрестности, если район не слишком далеко от зала. На уровне +9 и выше у тебя есть такая же месмерическая способность, как и у Адольфа Гитлера - ты можешь поднимать армии, начинать движения и уничтожать нации.

Combat Sense (Solos) - Чувство боя - эта способность основана на постоянной тренировке и профессионализме (Solo) Соло. (Combat Sense) Чувство боя позволяет (Solo) Соло воспринимать опасность, замечать ловушки и обладать почти неземной способностью избегать ущерба. Твоё (Combat Sense) Чувство боя даёт тебе бонус, как к твоему (Skill) навыку (Awareness) Осведомлённость, так и к твоей (Initiative) Инициативе, равный уровню твоей способности (Combat Sense) Чувство боя.

Credibility (Medias) - Достоверность - Это способность заставить верить: твоих зрителей, полицию, важных и влиятельных людей. Это очень важно для того, чтобы твоё имя было услышано и вызвала реакцию, а также для того, чтобы убедить людей рассказать тебе что-то, дать тебе информацию или узнать, какие события действительно происходят. Чем выше твоя (Credibility) Достоверность, тем больше людей ты сможешь убедить, и тем легче будет убедить высокопоставленные власти в правдивости твоей информации. С уровнем (Credibility) Достоверность +3 ты можешь убедить большинство людей в незначительных грязных сплетнях. С уровнем +5 или +6, ты можешь убедить местных чиновников в военных злодеяниях, тайных сделках и других вещах с первой полосы. На уровне +9 ты можешь успешно разоблачить скандал с пропорциями Уотергейта или убедить президента Финансового совета "EuroMarket", что инопланетяне тайно влияют на мировых лидеров. (Credibility) Достоверность относится к твоей (STAT) Характеристике (INT) Интеллект.

Family (Nomad) - Семья - Это способность привлекать ресурсы и помощь любого из членов большой, разрозненной племенной Семьи (Nomads)

Номадов. Это может быть оружие деньги, информация или небольшая армия родственников. Угроза отмены Семей (Nomads) Номадов сама по себе может предотвратить намерение навредить (Nomad) Номаду. Чем выше твоя способность (Family) Семья, тем важнее ты для Семьи и тем больше помощи ты можешь получить. Если твой уровень способности (Family) Семья равен +2, ты можешь позвать несколько её участников, чтобы перевернуть город, например. Имея уровень +7 или +8, ты можешь принимать основные решения в Стае и возглавлять войска. При +10, ты можешь быть лидером своей Стаи. Способность (Family) Семья применяется к твоей (STAT) характеристике (INT) Интеллект.

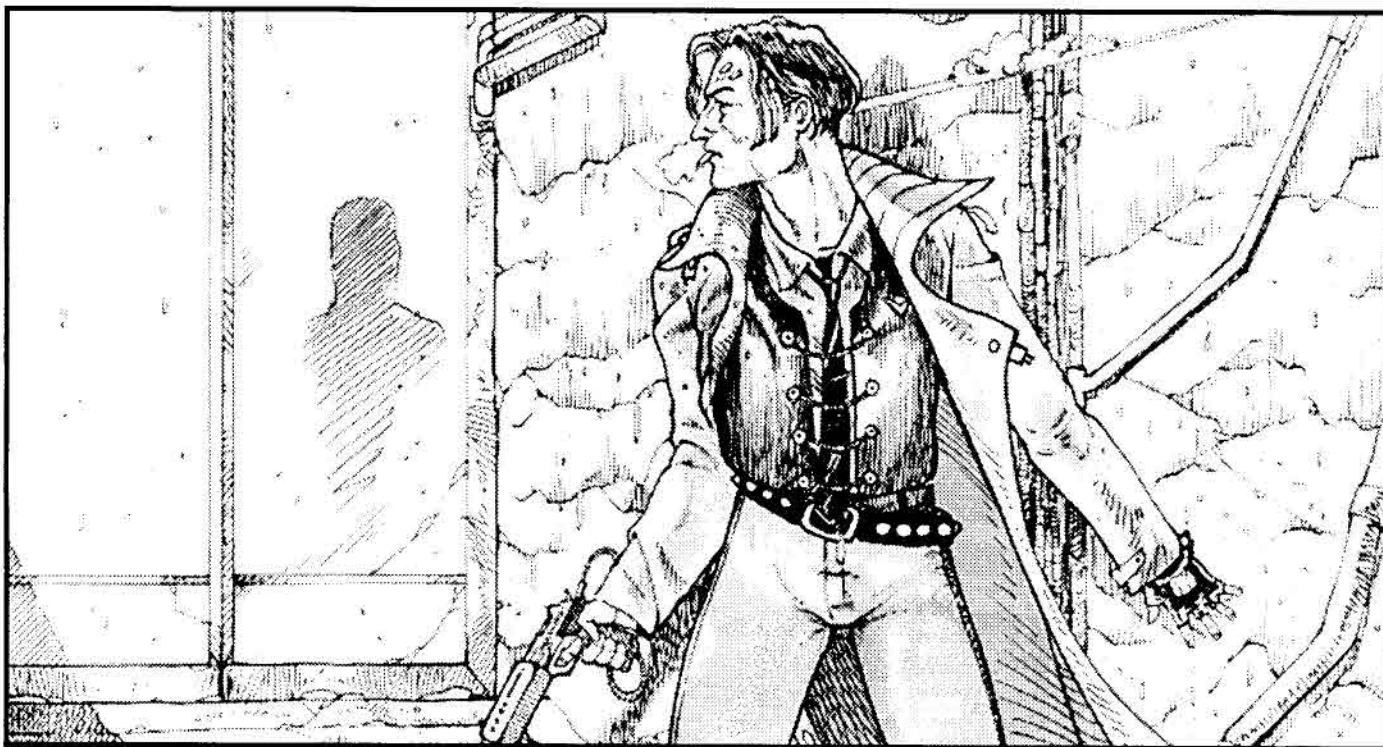
Interface (Netrunner) - Интерфейс - Этот навык отражает способность (Netrunner) Нетраннера манипулировать интерфейсными программами и является навыком, используемым при работе с такими функциями (Menu) Меню, как (Locate Remote) Обнаружение удалённого подключения, (Run Software) Запуск программного обеспечения, (Control Remote) Управление удалённым подключением, (LDL Link) Связь на дальние расстояния, (Load) Загрузка, (Create) Создание и (Delete) Удаление. Другие игроки могут войти в Сеть, но не могут использовать (Menu) Меню.

Jury Rig (Techie) - Жюри Риг (Импровизированный Ремонт) - этот общий навык ремонта позволяет (Techie) Технику временно восстанавливать или изменять что-либо на количество ходов равное 1D6 за уровень способности. Это не постоянный ремонт - по прошествии срока временно установленное решение ломается.

Medical Tech (Medtech) - Медицинский Техник - это навык, используемый для выполнения крупных операций и медицинской реабилитации. Для более подробного описания этого навыка в действии см. **Trauma Team** (стр. 116).

Resources (Corporate) - Ресурсы - эта способность отображает способность (Corporate) Корпоративного сотрудника распоряжаться ресурсами корпорации. Используется как (Skill) навык (Persuasion) Убеждение, исходя из масштаба затрачиваемых ресурсов. Это могут быть телохранители, оружие, транспортные средства, здания, деньги и т.д. Очевидно, что чем более влиятелен (Corporate) Корпоративный сотрудник, тем больше ресурсов он может задействовать одновременно. Твой уровень способности (Resources) Ресурсы точно определяет, сколько ты можешь запросить у корпорации, не превышая свои полномочия. Способность (Resources) Ресурсы уровня +2 может дать тебе доступ к машине Компании. Способность +6 может позволить тебе использовать реактивный самолёт компании или нанять команду (Solos) Соло из отдела корпоративной безопасности. (Resources) Ресурсы уровня +9 предоставят тебе доступ практически ко всем уровням Корпорации, а также позволяют реквизировать практически любой ресурс Компании. Твоя способность (Resources) Ресурсы относится к твоей (STAT) Характеристике (INT) Интеллект.

Streetdeal (Fixer) - Уличная сделка - способность справляться со скрытой информационной сетью. Со способностью



(*Streetdeal*) Уличная сделка (*Fixer*) Фиксер может разузнать слухи и информацию, найти пропавших людей или вещи, вывести сплетни на улицу, подобрать улики и выиграть крупные сделки. Чем выше твоя способность (*Streetdeal*) Уличная сделка, тем больше информации ты можешь собрать о происходящих вокруг тебя вещах, тем больше у тебя информаторов и тем более скрытой становится информация, которую ты можешь обнаружить. Уличный торговец уровня +3 может получить контракты на оружие, инструменты или мелкие незаконные операции. На уровне +5 ты можешь раскрыть секреты всех, кроме самых влиятельных криминальных семей. На уровне +9 ты являешься эквивалентом Криминального Лорда Мафии, причастным ко всем секретам, который есть на улицах. (*Streetdeal*) Уличная сделка применяется к твоей (*STAT*) Характеристике (*COOL*) Крутость.

ATTRACTIVENESS SKILLS (Навыки Привлекательности)

Personal Grooming - Уход за собой - это навык правильного ухода за собой, укладки волос и т.д. Чтобы максимально повысить свою физическую привлекательность. Использование этого навыка позволяет игрокам повысить свою (*ATTR*) Привлекательность и, следовательно, свои шансы на успешные отношения или (*Persuasion*) Убеждение. В целом хорошо выглядящий человек имел бы уровень +2. Модель может иметь (*Personal Grooming*) Уход за собой +5 или +6. С +8 или лучше, ты можешь быть топ-моделью, кинозвездой или законодателем моды. Ты всегда "в центре внимания". И ты это знаешь.

Wardrobe & Style - Гардероб и стиль - это способность знать, какую одежду но-

сить когда её носить и как выглядеть круто даже в скафандре. С (*Wardrobe & Style*) гардеробом +2 или лучше, ты хорошо выбираешь одежду со стоек в магазине. С +6 твои друзья спрашивают у тебя советы по гардеробу, и ты никогда не покупаешь ничего со стойки в магазине. С +8 или лучше, ты - один из тех редких людей, чей личный стиль влияет на основные тенденции моды.

BODY TYPE SKILLS (Навыки Телосложения)

Endurance - Выносливость - это способность противостоять боли или невзгодам, особенно в течение длительных периодов времени, благодаря знанию лучших способов сохранения сил и энергии. Проверки на (*Endurance*) Выносливость будут проводиться, когда персонаж должен оставаться активным после длительного времени без еды, сна или воды.

Strength Feat - Силовая подготовка - использующий этот навык практиковал искусство сгибания прутьев, раздавливания предметов, разрыва телефонных справочников и другие полезные приёмы. С уровнем +2 ты можешь раздавить жестяную банку, порвать тонкие книги пополам и согнуть тонкие прутья. При +8 ни одна телефонная книга не будет в безопасности, ты можешь согнуть тонкую арматуру и разломать застёгнутые наручники. Имея +10 ты можешь согнуть тюремные решётки, разорвать Библию Гутенберга и оставлять вмятины на крыльях автомобиля одним ударом.

Swimming - Плавание - Этот навык необходим для способности плавать (см. детали (*Athletics*) Атлетика).

COOL/WILLPOWER SKILLS (Навыки Крутости/Хладнокровия)

Interrogation - Допрос - способность извлекать информацию из субъекта и раскрывать его секреты. (*Interrogation*) Допрос +2 или лучше позволит тебе безошибочно определить, лжёт ли тебе твой партнёр. На уровне +5 ты являешься следователем профессионального уровня, что эквивалентно умелому детективу, который прожаривает подозреваемого. Майк Уоллес из "60 Minutes" имеет (*Interrogation*) Допрос +9, что позволяет ему заставлять ёрзать даже самых властных людей.

Intimidate - Запугивание - способность заставить людей делать то, что ты желаешь, с помощью силы личности или физического принуждения. С +3 ты можешь напугать практически любого типичного гражданина, политика или бандита низкого уровня. С +6 ты можешь запугать Сильвестра Сталлоне или любого умеренно "крутого парня". С +9 ты мог бы запугать Арнольда Шварценеггера.

Oratory - Ораторское искусство - навык публичных выступлений. С +2 ты можешь проводить конкурсы ораторов в старшей школе. С +6 тебе могут заплатить за публичное выступление. С +10 ты можешь произнести речь соперника Кеннеди "Ich Bin Ein Berliner" или "Геттисбергскую речь Линкольна". (*Rockerboys*) Рокербой с навыком (*Oratory*) Ораторское искусство +6 или выше может добавить +1 при использовании их способности (*Charismatic Leadership*) Харизматическое лидерство.

Resist Torture/Drugs - Сопротивление пыткам / наркотикам - Персонажи, обладающие этим навыком, особенно стойко противостоят допросам, пыткам

и наркотикам. Успешное использование этого навыка автоматически увеличит сложность любой попытки допроса, сделанной другой стороной на один уровень.

Streetwise - Знание улиц - знание "изнаночной" стороны жизни - где можно найти незаконные и контрабандные вещи, как разговаривать с преступным элементом и как избежать трудных ситуаций в плохих районах. Если (*Streetwise*) Знание улиц +2 или выше, ты можешь заполучить "горячие" новинки, набрать наркотиков и т.д. (*Streetwise*) Знание улиц +5 позволит тебе заключить контракт на убийство, познакомиться с несколькими бандитами, которые могут сделать тебе одолжение, и ты сможешь призвать "Мускулы", когда тебе это понадобится. На уровне +8 или лучше, ты можешь стать главным Криминальным Бароном и пропустить посредников.

EMPATHY SKILLS (Навыки Эмпатии)

Human Perception - Понимание людей - способность обнаруживать ложь, увиливания, настроения и другие эмоциональные знаки от других. С +2 обычно ты можешь сказать, когда не получаешь всей правды. На +6 ты можешь обнаружить тонкие увиливания и перепады настроения. На уровне +8 ты можешь не только обнаружить тонкие эмоциональные знаки, но обычно можешь сказать, что субъект скрывает в общих чертах.

Interview - Интервью - умение извлекать интересные истории из субъекта интервью. Эта информация будет носить скорее неспецифический и личный характер, нежели специфические знания (отличие этого навыка от навыка (*Interrogation*) Допрос, когда пользователь пытается извлечь точную информацию. Пример: интервью Барбары Уолтерс, допрос Майка Уоллеса). На уровне +3 или выше субъект обычно сообщает тебе только информацию, относящуюся к тому, чем он / она хорошо известен/на. С +6 или лучше, субъект расскажет тебе историю о прошлом, с важным видом о любимых интересах и философиях и т.д. С +9 или лучше он/она расскажет тебе всё, включая личную информацию о своём незаконнорожденном сыне, времени, когда они украл печенье в 4 года, и тот факт, что никто никогда не любил его.

Leadership - Лидерство - умение руководить и убеждать людей следовать за тобой. Лидер с навыком +2 может успешно управлять небольшим офисом и быть уважаемым за это. Лидер с навыком +4 или выше может повести небольшую группу войск в бой и не получить выстрел в спину. Лидер с навыком +7 или выше может привести всю Империю "Gamelon" в бой и хорошо выглядеть, делая это. Джеймс Кирк из "Star Trek" имеет (*Leadership*) Лидерство +11, но ты никогда этого не достигнешь.

Seduction - Соблазнение - навык формирования и поддержания романтических отношений (включая твои способности как любовника). Этот навык может использоваться, чтобы определить, могут ли игроки формировать отношения с другими NPC, и интенсивность этих отношений. В некоторых случаях Рефери может захотеть усреднить этот навык с (*ATTR*) Привлекательностью игрока, чтобы получить более реалистичный результат.

Social - Социальность - способность справляться с социальными ситуациями, такими как знание правильной вилки или когда не стоит рассказывать анекдот о дочери фермера и коммивояжере. Навык (*Social*) Социальность +2 или выше позволит тебе попасть в любой хороший ресторан или общественный приём. С +5 ты можешь пообедать с президентом, с апломбом. Никакая социальная ситуация не будет причинять тебе беспокойство, несмотря ни на что. На уровне +8 или выше, ты можешь прочитать Эмили Пост лекцию о том, что правильно.

Persuasion & Fast Talk - Убеждение и забалтывание - умение уговаривать других делать то, что ты хочешь. Это может использоваться индивидуально или в больших группах. С +3 ты можешь выиграть большинство дебатов или убедить свою подругу, что блондинка, с которой ты был, была твоей сестрой. На уровне +5 ты хороший плавный оратор профессионального уровня. У Рональда Рейгана (*Persuasion*) Убеждение +7. У Гитлера (*Persuasion*) Убеждение было +9.

Perform - Исполнение - навык освоённой актерской игры, пения и т.д. Обученный исполнитель уровня +4 или выше может успешно петь за зарплату на свадьбах или в небольших клубах. Исполнители +6 и выше, будут считаться профессионалами и могут иметь выгодные контракты и поклонников. Исполнители от +9 и выше имеют "звёздный" статус, большое количество поклонников и могут быть узнаваемы на улице.

INTELLIGENCE SKILLS

(Интеллектуальные Навыки)

Accounting - Учет - умение вести бухгалтерский учёт (или подделывать учётные записи), манипулировать числами, создавать бюджеты и выполнять повседневные бизнес-операции.

Anthropology - Антропология - знание человеческих культур, привычек и обычаев. В отличие от (*Streetwise*) Знания улиц (которое охватывает только культуры и обычаи улицы) или навык (*Social*) Социальность (которая охватывает только то, что вы должны делать в данной ситуации), (*Anthropology*) Антропология охватывает общие обычаи и происхождение культуры. Например, со (*Streetwise*) Зна-

нием улиц ты знаешь, каких переулков следует избегать и какие банды опасны. С навыком (*Social*) Социальность ты знаешь правильные формы обращения для высокопоставленных глав японских дзайбацу. С навыком (*Anthropology*) Антропология ты знаешь, что обычаи племени Н'Танга требуют, чтобы молодой человек убил льва, чтобы быть принятым в качестве взрослого мужчины.

Awareness/Notice -

Осведомлённость/Наблюдательность -

это эквивалент навыка (trained observer) обученный наблюдатель, позволяющего персонажам замечать или знать о ключевых, скрытых и других событиях. При уровне (*Awareness*) Осведомлённости +2 ты обычно замечаешь небольшие кусочки бумаги с заметками на них, оставленные приоткрытыми двери и явные проявления лжи. (*Awareness*) Осведомлённость +5 или выше позволит тебе обнаружить довольно хорошо скрытые детали, заметить незначительные изменения в оборотах речи и довольно изощренные попытки запутать тебя. С (*Awareness*) Осведомлённостью +8 или выше, ты обычно выполняешь такие дедуктивные рассуждения, как в обычном телешоу про полицейских ("Убийца был левшой, потому что у этого ножа специальная рукоять"). Шерлок Холмс имеет (*Awareness*) Осведомлённость +10. Игроки без этого навыка могут использовать только свой (*INT*) Интеллект.

Biology - Биология - общие знания о животных, растениях и других биологических системах. На уровне +3 ты знаешь большинство видов обычных животных, растений. С +6 ты имеешь общее представление о генетике, клеточной биологии и т.д. С +10 ты можешь выполнять большинство био-лабораторных процедур, включая картирование генов и сплайсинг.

Botany - Ботаника - общие знания растений и идентификации растений. На уровне +3 ты знаешь наиболее распространённые растения и можешь определить, какие из них опасны и почему. Свыше +6 ты можешь определить наиболее важные растения, найденные во всем мире, и иметь практические знания по их использованию. С +8 у тебя есть эквивалент докторской степени по ботанике, и ты знаешь всё о редких ядах, экзотических орхидеях и других полезных растениях.

Chemistry - Химия - необходимый навык для смешивания химикатов и создания различных соединений. Уровень (*Chemistry*) Химии +2, равен химии средней школы. Уровень +4, равен квалифицированному фармацевту или химику колледжа. А с +8 ты обученный лаборант.

Composition - Сочинение - необходимый навык для написания песен, статей или рассказов. Навык (*Composition*) Сочинение +4 или выше даёт твоему персонажу способность создавать работы, которые можно продавать. Навык +8 или выше создаёт ра-

боты такого высокого уровня, что у создателя может быть сильное литературное цитирование и немалое признание критиков.

Diagnose Illness - Диагностика болезней - умение клинически диагностировать симптомы и проблемы со здоровьем. +3 - это эквивалент медсестры старшей школы - ты можешь распознать наиболее распространенные травмы и жалобы. С +6 ты был бы равен обученному интерну - ты можешь распознать много необычных заболеваний и знать, как лечить наиболее распространенные из них. +9, это эквивалент квалифицированного диагноста, другие врачи приходят к тебе, чтобы получить диагноз.

Education & General Knowledge - Образование и общие знания - Этот навык является эквивалентом базового образования в общеобразовательной школе, позволяя тебе знать, как читать, писать, использовать базовую математику и достаточно знать историю, чтобы проходить тесты. По сути, это "знания" или тривиальные навыки. Уровень +1, это начальное школьное образование. Навык +2, это эквивалент оконченной средней школы. Навык, равный +3, эквивалентен образованию в колледже, +4 или выше равен степени магистра или доктора. С +7 ты очень образованный человек, и тебя часто зовут играть в "Trivial Pursuit". На уровне +9 и выше ты один из тех людей, которые много знают обо всём (и, надеюсь, имеют достаточно здравого смысла, чтобы держать язык за зубами).

Expert - Эксперт - ты можешь использовать этот навык, чтобы быть экспертом по конкретному специфическому предмету, например, редким почтовым маркам, неизвестному оружию, иностранному языку и т.д. С +3 ты являешься местным экспертом. С +6, ты знаешь достаточно, чтобы опубликовать несколько книг на эту тему. На уровне +8 или лучше твои книги общепризнаны, как основные тексты на эту тему, и ты можешь вести ток-шоу, если захочешь.

Gamble - Азартные игры - умение делать ставки, коэффициенты шансов и успешно играть в азартные игры. Как знает любой профессиональный азартный игрок, в этом навыке нет удачи. С +2 ты - местная карточная акула в субботней покерной игре. С +6 ты можешь зарабатывать на жизнь за столами в Вегасе и Монте-Карло. С уровнем +9 или лучше, ты можешь помериться силами с Джеймсом Бондом в рулетку и получить хороший шанс сорвать банк.

Geology - Геология - функциональное знание горных пород, минералов и геологических структур. С +3 ты можешь определить наиболее распространенные камни и минералы. С +6 у тебя есть знания эквивалентные геологическому колледжу, и ты можешь легко определить минералы и геологические структуры. С +8, ты можешь преподавать геологию в старшей школе.

Hide/Evade - Скрываться/Избегать - умение скрываться от преследователей, скрывать следы и иным образом избегать людей, идущих по твоему следу. С +3, ты можешь скрыться от большинства взбешенных бустеров. С +6, ты можешь сбросить копов и частных ищеек. С +8 ты можешь обвести большинство (Solo) соло.

History - История - Знание фактов и цифр событий прошлого. В игровом процессе это может использоваться для определения того, знаком ли персонаж с определенной под-сказкой, связанной с минувшим событием. С +2 у тебя есть эквивалент начального образования по истории. С +6 у тебя будет эквивалент колледжа по предмету. С +8 ты мог бы преподавать историю в старшей школе. С +9 ты, возможно, написал несколько наиболее часто используемых текстов о конкретном историческом персонаже или эпохе.

Know Language - Знание языка - знание иностранного языка. С +2 ты сможешь "выжить", разговаривая на языке. С +3 ты можешь прочитать написанное на нём. С уровнем +6 и выше ты достаточно свободно разговариваешь, хотя ни один носитель языка не будет тешить себя иллюзиями по поводу твоих способностей. На уровне +8 и выше ты говоришь и читаешь на языке как на родном.

Каждый известный язык требует отдельного навыка (*Know Language*) Знание языка, однако можно использовать знание определённого языка, с уровнем владения в половину (округлить до меньшего), для понимания любого языка в одной языковой семье (пример: знание Кантонского диалекта на +4 даст тебе умение понимать и говорить на Мандаринском с уровнем +2)

Library Search - Поиск Библиотек - умение использовать базы данных, "DataTerms™", библиотеки и другие скомпилированные источники информации для поиска фактов. С навыком +2 ты можешь использовать самые простые базы данных. С навыком +6, ты можешь легко получить доступ к Библиотеке Конгресса. С +9 ты можешь понять практически любую общедоступную базу данных и найти очень малоизвестные факты.

Mathematics - Математика - умение понимать вычисления и математические формулы. С +3 у тебя есть возможность складывать, вычитать, делить и умножать. С +4 ты можешь заниматься алгеброй и геометрией. С +6 ты можешь выполнить исчисление. С +9 ты можешь выводить свои собственные математические формулы.

Physics - Физика - способность вычислять физические принципы, такие как давление газа, механические энергии и т.д. Для этого навыка требуется базовый навык (*Mathematics*) математики +4.

Programming - Программирование - необходимый навык для написания программ и перепрограммирования компьютерных систем. Этот навык не позволяет игрокам совершать физический ремонт компьютера (для этого требуется (*Electronics*) Электроника). С навыком программирования +1, ты можешь делать простые программы "EBASIC". Навык (*Programming*) Программирование +3 или выше позволяет тебе знать языки более высокого уровня и уметь писать достаточно сложные программы (включая видеоигры). Игроки с навыком (*Programming*) Программирование +6 или выше считаются профессионалами, которые могут создавать операционное программное обеспечение, проектировать системы мэйнфреймов и поддерживать постоянную работу в своей среднестатистической

LINGUISTIC FAMILIES (ЯЗЫКОВЫЕ СЕМЬИ)

Языковые группы объединяются в "семьи", разделяющие много общих однокоренных слов и структур предложений. После того, как ты выучил один язык в лингвистической семье, ты можешь выучить любой другой родственный язык в той же лингвистической семье по цене -1 от обычной стоимости в IP*. Значения в скобках являются множителями IP* для изучения языков в этом семействе.

АФРИКАНСКАЯ (2)

Банту, Фанте, Ашанти, Конго, Зулу, Суахили, Чёрный диалект

БАЛТИЙСКАЯ (2)

Литовский, Эстонский, Латвийский, Финский

КЕЛЬТСКАЯ (2)

Шотландский, Валлийский, Бретонский

ФАРСИ (2)

ГЕРМАНСКАЯ (1)

Датский, Голландский, Английский, Немецкий, Норвежский, Шведский, Идиш

ГРЕЧЕСКАЯ (2)

ЯПОНСКАЯ (2)

КОРЕЙСКАЯ (2)

ГРУППЫ ТИХООКЕАНСКИХ ОСТРОВОВ(2)

Микронезийский, Тагальский, Полинезийский, Малайский, Суданский, Индонезийский, Гавайский

РОМАНСКАЯ (1)

Французский, Итальянский, Испанский, Португальский, Латинский

СЕМИТСКАЯ (1)

Арабский, Иврит

КИТАЙСКО-ТИБЕТСКАЯ И ЮГО-ВОСТОЧНОЙ АЗИИ)

Бирманский, Кантонский, Мандаринский, Тайский, Тибетский, Вьетнамский

СЛАВЯНСКАЯ (3)

Болгарский, Русский, Чешский, Польский, Украинский, Словацкий

*(Improvement Points)
Очки Улучшения

тистической фирме в Силиконовой долине. Имея навык программирования +9 или выше, другие программисты с уважением признают твоё имя ("Ты изобрёл "Q"? Вау!"), Молодые хакеры намереваются взломать твои системы, и любое компьютерное программное обеспечение, которое ты разрабатываешь, мгновенно используется каждым бизнес-приложением в мире.

Shadow/Track - Скрытное наблюдение - навык преследования и слежки за людьми. Этот навык в основном используется в городских или населённых пунктах, а не в дикой местности (где навык *(Survival)* Выживание включает в себя выслеживание в джунглях).

Stock Market - Фондовый Рынок - способность играть на фондовом рынке, заниматься рутинными биржевыми операциями и выгодно манипулировать акциями. При +2 ты знаешь достаточно, чтобы инвестировать в "мусорные" облигации и потерять свою рубашку. При +6 твои инвестиции окупаются в 75% случаев. С +9 ты являешься крупным игроком на рынке, регулярно балуешься международными акциями и можешь писать научные статьи по теме инвестиций.

System Knowledge - Системные знания - базовые знания о географии Сети, её сути и истории, а также знание важных компьютерных систем, их сильных и слабых сторон. При +2 ты можешь перемещаться по Сети и знать, где находятся все локальные адреса. При +6 ты знаешь расположение большинства мест в Сети и имеешь представление о её крупнейших и наиболее известных системах. С +9 ты знаешь всю Сеть, как тыльную сторону своей руки, знаешь общее расположение важных обходных систем, и знаешь структуру большинства из них.

Teaching - Преподавание - умение делиться знаниями с кем-то ещё (если ты не думаешь, что это навык, тебе стоит попробовать это как-нибудь). Игроки не могут преподавать какие-либо навыки, если они не имеют более высокий уровень квалификации, чем ученик. Рефери принимает итоговое решение о том, сколько времени потребуется, чтобы обучить навыку. При навыке *(Teaching)* Преподавание +3 или выше ты можешь профессионально обучать учащихся до старшей школы. С +6, ты знаешь достаточно, чтобы стать профессором колледжа (если пожелаешь). На уровне +9 или выше, другие специалисты в этой области признают тебя достаточно хорошим специалистом для посещения лекций в "MIT" или "Cal Tech", твои тексты на эту тему цитируются в качестве основных ссылок, и ты можешь иметь телешоу на канале "PBS".

Wilderness Survival - Выживание в дикой местности - необходимый навык, для того чтобы знать, как выжить в дикой природе. Знание включающие в себя, как устанавливать ловушки, добывать еду из растений, выслеживать дичи, сооружать укрытия, разводить костры. Средний бойскаут имеет навык *(Survival)* Выживание +3. Зелёный Берет Специальных Сил имеет навык *(Survival)* Выживание +6 или выше. Гризли Адамс - Горный Человек из Диких Мест, будет иметь навык *(Survival)* Выживание +9 или +10.

Zoology - Зоология - Знание жизненных форм, биологических процессов и их отношения с окружающей средой. С +2 ты знаешь самых распространенных живот-

Блэкхэнд схватил пистолет-пулемёт, сокрытый в левой руке, одновременно поднимая моно-клинок в другой руке. Кровь брызнула, когда техно-катана сошлась с горлом ниндзя...

ных. С +5 ты знаешь не только о хорошо известных животных, но и о многих экзотических и исчезающих видах. На уровне +8 ты обладаешь знаниями практически о всех животных, хорошо знаешь их привычки и имеешь преимущество +1 к любым проверкам навыка *(Wilderness Survival)* Выживание в дикой местности (ты знаешь, где найти дичь).

REFLEX SKILLS (Навыки Рефлексов)

Archery - Стрельба из лука - навык, необходимый для использования луков, арбалетов и другого стрелкового оружия. Детали смотри в *(Handgun)* Пистолеты.

Athletics - Легкая атлетика - этот навык необходим для точного броска, лазания и балансирования. Он сочетает в себе основные элементы любой спортивной программы уровня средней школы. С +3 и выше, ты на уровне реального "Качка" из старшей школы. На уровне +5 и выше, ты можешь участвовать в соревнованиях уровня колледжа. На уровне +8 и выше ты олимпийского или профессионального уровня.

Brawling - Драка - умение драться с человеком кулаками, ногами и другими частями тела. *(Brawling)* Драка - это не тренируемый навык - его учат на улице, участвуя в многочисленных драках. В отличие от *(Martial Arts)* Боевых искусств, здесь нет специализированных атак и бонусов за урон, основанных на уровне мастерства.

Dance - Танцы - определённый навык, необходимый, чтобы стать профессиональным танцором. Опытный танцор +4 или выше может успешно танцевать за зарплату в небольших клубах или танцевальных труппах. Танцоры +6 или выше будут считаться профессионалами, регулярно выступать и иметь поклонников. Танцоры +9 и выше имеют "звездный" статус, имеют большое количество поклонников и могут быть узнаваемы на улице.

Dodge & Escape - Уклонение и избегание - этот навык необходим, чтобы уклоняться от атак, а так же избегать захватов и удержаний. Если атака совершена без твоего ведома, ты не можешь применить этот навык к броску *(Defense)* Защиты.

Driving - Вождение - этот навык позволяет пилотировать все наземные транспортные средства, такие как автомобили, грузовики, танки и суда на воздушной подушке. Этот навык не пригоден для пилотирования самолётов. Навык +3 равен навыкам очень хорошего непрофессионального водителя, навык +6 позволяет тебе управлять с навыком умеренно квалифицированного гонщика. Водитель с навыком +8 или выше будет национально известен как гонщик, регулярно выигрывающий гонки на чемпионатах и, возможно, будет иметь доступ к самым передовым наземным транспортным средствам (до тех пор, пока он поддерживает свой статус).

Fencing - Фехтование - владение мечами, рапирами и моно-клинками. Навык *(Fencing)* Фехтование +3 позволяет тебе быть компетентным в обращении с клинком. Навык +5 делает тебя достаточно умелым. Фехтовальщик уровня +6 может выиграть национальные соревнования по фехтованию. Навык +8 даст тебе репутацию истинного мечника уровня Дуэлянтов. Такие люди, как Д'Артаньян или Миямото Мусаси, имеют навык +10. Они легендарные мастера клинка, упоминание о которых заставляет всех, кроме самого глупого молодого наёмного убийцы, бежать в укрытие.

Handgun - Пистолеты - у тебя должен быть этот навык, чтобы эффективно использовать пистолеты любого типа, включая кибернетические типы. На уровне +2 ты можешь эффективно использовать пистолет на расстоянии прицельного выстрела, хотя бой всё равно тебя потрясёт. На +5 ты так же искусен, как и большинство офицеров или полицей-

ских. На +7 ты можешь вести необычную стрельбу, которую видел по телевизору, и у тебя появляется репутация хорошего стрелка. На +8 ты - признанный стрелок с "Репутацией". Сам звук твоего имени заставляет некоторых бежать в страхе. При +10 ты - легендарный гангстер, которого боятся все, кроме глупых молодых панков, которые продолжают пытаться "взять" тебя в неисчислимых поединках.

Heavy Weapons - Тяжёлое вооружение - навык требуемый для использования гранатомётов, автопушек, миномётов, тяжёлых пулемётов, ракет и ракетных установок. Уровень навыка +5 будет соответствовать общему военному учебному курсу "Тяжёлое вооружение", предоставляя пользователю возможность использовать любое из этих типов вооружения.

Martial Arts - Боевые искусства - этот навык охватывает любой тип тренированного стиля боя с использованием рук, ног или специального оружия "боевых искусств". Ты должен выбрать стиль боевого искусства и взять отдельный навык для каждого стиля (например, тебе придется брать Каратэ и Дзюдо отдельно, тратя очки на каждое из них). Модификаторы сложности переведены в скобках рядом с каждым навыком, перечисленным ниже.

Основное преимущество стилей боевых искусств состоит в том, что у каждого есть так называемые ключевые атаки - атаки, которые отражают определённые сильные стороны стиля. Когда используется ключевая атака, есть бонус к попаданию, основанный на типе атаки и стиле боевых искусств. Полная таблица ключевых атак приведена в **FNFF** (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 100.

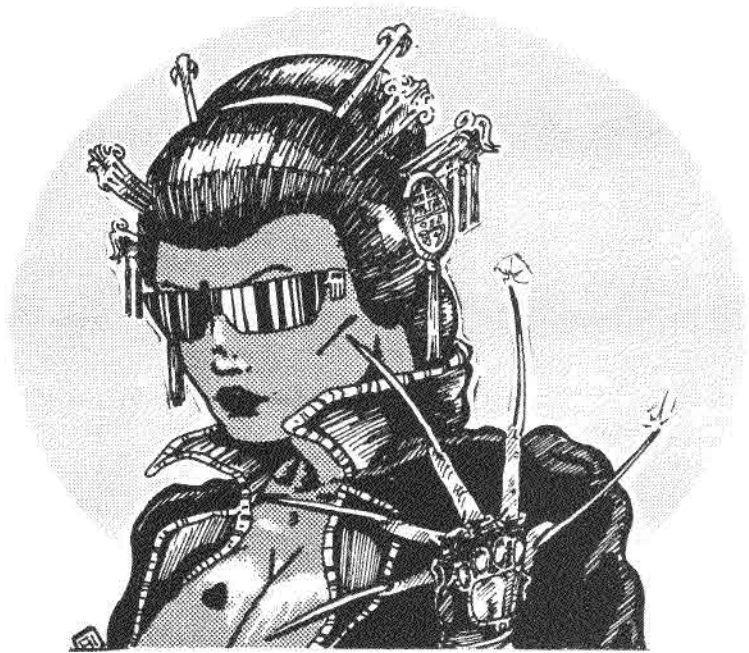
Второе преимущество стилей боевых искусств заключается в том, что при атаках есть бонус к урону равный уровню мастерства боевых искусств. Например, мастер с навыком Кунг-Фу +10 добавил бы 10 очков к наносимому урону. Это может стать огромным преимуществом, особенно в случае ударов в голову (которые наносят двойной урон).

Виды (Martial Arts) Боевых искусств:

Aikido (3) - Айкидо - этот вид основан на использовании силы и импульса противника против него. Это идеальный вид боевых искусств для мирной остановки противника, в то же время сильно затрудняя возможность ударить себя. Ключевыми приёмами являются: (Block & parries) Блок и парирование, (Dodge) Уклонение, (Throw) Бросок, (Hold) Удержание, (Escape) Выход из захвата, (Choke) Удушение, (Sweep) Подсечка, (Sweep/Trip) Переведение в партер, (Grapple) Захват.

Animal Kung Fu (3) - Звериное Кунг-Фу - этот вид, основанный на движениях животных, таких как журавль, богомол, тигр, леопард и дракон. Эти атаки быстры и опасны, со стилем, захватывающим и ослепительным. Ключевые приёмы включают в себя: (Strike) Удар, (Punch) Удар рукой, (Kicks) Удар ногой, (Block) Блок и парирование, (Sweep/Trip) Переведение в партер.

Boxing (1) - Бокс - мужественное искусство кулачных боёв, этот вид обеспечивает молниеносные удары и защиту жесткими блоками. Ключевые приёмы: (Punch) Удар рукой, (Block) Блок и парирование.



Capoeira (3) - Капоэйра - Созданная карибскими рабами, этот вид сочетает в себе танцевальные движения с быстрыми (Kicks) Ударами ногами и низкими (Sweeps) Подсечками. Это относительно малоизвестный вид, и его можно комбинировать с танцевальными движениями, чтобы скрыть его истинную силу. Ключевыми приёмами являются: (Punch) Удар рукой, (Kick) Удар ногой, (Block) Блоки и парирование, (Dodge) Уклонение и (Sweep/Trip) Переведение в партер.

Choi Li Fut (3) - Чой Ли Фут - Этот вид происходит из древних храмов Шаолиня и объединяет мощные удары с разворота и подсекающие удары ногами в динамичный боевой стиль. Ключевые приёмы: (Strike) Удар, (Punch) Удар рукой, (Kick) Удар ногой, (Block) Блоки и парирование, (Dodge) Уклонение, (Throw) Бросок и (Sweep/Trip) Переведение в партер.

Judo (1) - Дзюдо - Эта система была разработана как спортивная дисциплина, но очень эффективна и в бою. Она содержит (Throw) Броски и (Sweeps) Подсечки, чтобы сбить противника с ног. Ключевые приёмы включают в себя: (Dodge) Уклонение, (Throw) Бросок, (Hold) Удержание, (Escape) Выход из захвата, (Sweep/Trip) Переведение в партер и (Grapple) Захват.

Karate (2) - Каратэ - японская версия Кунг-Фу, этот стиль использует движения по прямой линии и мощные удары. Вариации включают в себя Сётокан и Кэмпо, каждый со своими особыми движениями. Ключевые приёмы: (Punch) Удар рукой, (Kick) Удар ногой, а также (Block) Блок и парирование.

Tae Kwon Do (3) - Тхэквондо - очень быстрая и точная дисциплина, с изящными движениями и некоторым количеством грациозных ударов. Ключевые приёмы: (Strike) Удар, (Punch) Удар рукой, (Kick) Удар ногой, (Block) Блок и парирование, (Dodge) Уклонение.

Thai Kick Boxing (4) - Тайский бокс - одна из самых смертоносных дисциплин в мире, этот стиль известен ослепительными ударами с

невероятной силой. Ключевые приёмы: (Strike) Удар, (Punch) Удар рукой, (Kick) Удар ногой, (Block) Блок и парирование, а также (Grapple) Захват.

Wrestling (1) - Борьба - эта дисциплина сочетает в себе методы олимпийской и профессиональной борьбы. Стиль использует широкий спектр бросков и удержаний, чтобы вывести противника из строя. Основные приёмы: (Throw) Бросок, (Hold) Удержание, (Escape) Выход из захвата, (Choke) Удушение, (Sweep) Подсечка, (Sweep/Trip) Переведение в партер.

Melee - Ближний бой - способность использовать в бою ножи, топоры, булавы и другое оружие. Примечание: при использовании не дальнобойного кибероружия, такого как (Rippers) Потрошители, (Scratchers) Коготки, (Slice n' Dices) Мономолекулярная нить, (Cyberbeasts) Киберзвери и (Battlegloves) Боевые перчатки, ты должен использовать этот навык.

Motorcycle - Мотоциклы - необходимый навык для управления мотоциклами, кибер-мотоциклами и другим двух и трехколесных транспортных средствах.

Operate Heavy Machinery - Управление тяжёлой техникой - необходимый навык для работы с тракторами, танками, очень большими грузовиками и строительной техникой.

Piloting - Пилотирование - в общем, это навык управления авиацией. Авиация разбита на категории: (Gyro и Rotorcraft) гирокоптеры и винтокрылы, (Fixed Wing Aircraft) летательные аппараты с неподвижным крылом, (Dirigibles) дирижабли и (Vectored Thrust Aerodynes) аэродайны с векторными двигателями (AV). Навык (Piloting) пилотирования +1 позволяет безопасно взлетать и приземляться при хороших погодных условиях. Навык пилотирования +3 или более делает тебя опытным пилотом, способным действовать в большинстве боевых ситуаций или в плохую погоду. Пилоты с навыком +6 и выше являются опытными пилотами, способными справиться практически с любой ситуацией, включая пилотажные манёвры. Пилоты

"Многие Соло думают, что им не нужны технические навыки. Они думают, что, когда им нужно быстро исправить ситуацию, они просто нацелятся на ближайшего Техника, и тот сделает это".

"Да, конечно. Парень, который не знает, как работает его железо, обнаружит, что рухнет к ногам своего техника, когда процессор отключится. Потому что ты не можешь никого запугать, когда твой позвоночник заклинило..."

- Морган Блэкхэнд, "The Enforcer's Handbook"

с навыком +9 или выше настолько хороши, что имеют репутацию асов и широко известны среди братства пилотов за то, что они имеют "Нужные качества".

Pilot Gyro (3) - Пилот (Вертолёты) - навык управления всеми типами летательных аппаратов с роторами, включая: гирокоптеры, вертолёты и (Ospreys) конвертопланы.

Pilot Fixed Wing (2) - Пилот летательных аппаратов с неподвижным крылом - способность пилотировать летательные аппараты с фиксированным крылом и легкие летательные аппараты. С помощью этого навыка можно управлять (Ospreys) конвертопланами, но только в прямолинейном (не зависшем) режиме.

Pilot Dirigible (2) - Пилот дирижабля - навык управления всеми лёгкими воздушными транспортными средствами, включая грузовые и транспортные дирижабли, а также воздушные шары.

Pilot Vectored Thrust Vehicle (3) - Пилот транспорта с векторными двигателями - Умение управлять всеми типами аппаратов с векторными двигателями, в том числе парящий автомобилями, судами на воздушной подушке и транспортом AV-4, 6 и 7.

Rifle - Винтовки - у тебя должен быть этот навык, чтобы эффективно использовать винтовки / дробовики (ограничения и модификаторы см. в **Handgun - Пистолеты**).

Stealth (2) - Скрытность - умение прятаться в тени, бесшумно двигаться, уклоняться от охранников и т.д. Навык +1 соответствует уровню очень хитрых 10 летних детей, крадущих печенье. С +3 ты можешь пройти мимо большинства охранников или твоих родителей, если тебя посадили под домашний арест. На уровне +6 ты достаточно хорош, чтобы плавно переходить из тени в тень и не шуметь. С +8 ты равен большинству воинов ниндзя. На +10 ты двигаешься так же тихо, как тень, заставляя ниндзя грохотать как слоны.

Submachinegun (SMG) - Пистолеты-Пулемёты - у тебя должен быть этот навык, чтобы эффективно использовать любой тип пистолетов-пулемётов (ограничения и модификаторы см. в **Handgun - Пистолеты**).

TECHNICAL SKILLS (Технические навыки)

Aero Tech (2) - Авиатехника - необходимый навык для ремонта самолётов с неподвижным крылом, в том числе конвертопланов, реактивных и лёгких летательных аппаратов. С навыком +3, ты можешь выполнять большинство рутинных задач по обслуживанию. С навыком +6, ты можешь выполнять демонтаж двигателя и капитальный ремонт конструкций. Обладая навыком +9 или выше, ты способен спроектировать и построить свой собственный самолёт.

AV Tech (3) - Аэролайн-Транспортная техника - требуемый навык для ремонта всевозможных потоковых турбин (AV) аэролайн-транспорта. С +3 ты можешь выполнять плановое обслуживание.

С +6, ты можешь снять двигатели и модифицировать AV. С +10 ты можешь создавать свои собственные AV из корпусов обычных летательных аппаратов.

Basic Tech (2) - Базовые технологии - необходимые навыки для сборки или ремонта простых механических и электронных устройств, таких как автомобильные двигатели, телевизоры и т.д. С навыком (Basic Tech) Базовые технологии, равным +3 или выше, ты можешь устранять мелкие неполадки в автомобиле, ремонтировать основную проводку, и т.д. Обладатели навыка (Basic Tech) Базовые технологии +6 или выше могут ремонтировать стереосистемы и телевизоры, пересобрать двигатель и т.д. Навык (Basic Tech) Базовые технологии +9 или выше позволяет создавать простой компьютер с нуля, собирать двигатель гоночного автомобиля и обслуживать любой вид промышленного оборудования. Тем не менее, они не имеют достаточно специализированных знаний, чтобы применить их к сложным вещам, таким как самолёты (точно так же, как Мр. Гудвренч не знает, как построить и обслуживать F-16).

Cryotank Operation - Эксплуатация Крио-камеры - необходимый навык для эксплуатации, ремонта и технического обслуживания устройств (Life Suspension) жизнеобеспечения и заморозки тел. Минимальный навык +4 требуется, чтобы заморозить здорового человека. Минимальный навык +6 для заморозки раненого.

Cyberdeck Design (2) - Конструирование Кибер-дек - необходимый навык для проектирования (Cyberdeck) Кибер-дек. На уровне +4 ты можешь изменить существующую (Cyberdeck) Кибер-деку для повышения скорости или увеличения памяти. На уровне +6 ты можешь создать (Cyberdeck) Кибер-деку, равную большинству существующих конструкций. На +8 ты можешь создавать (Cyberdeck) Кибер-деки, которые значительно улучшены по сравнению с существующими на рынке моделями.

CyberTech (2) - Кибер-Технологии - необходимый навык для ремонта и обслуживания кибер-оснащения. На уровне +2 ты можешь держать своё кибер-оснащение настроенным и можешь заменять его батарейки. На уровне +6 ты можешь снять большую часть кибер-оснащения и даже сделать простые модификации. На уровне +8 ты можешь создать собственное кибер-оснащение под заказ.

Demolitions (2) - Подрывное дело - Этот навык позволяет персонажу быть хорошо осведомлённым в использовании взрывчатых веществ, а также знать, для каких заданий какие взрывчатые вещества лучше использовать, как устанавливать таймеры и детонаторы, и сколько взрывчатых веществ использовать для достижения желаемого результата.

Disguise - Маскировка - Умение маскировать твоего персонажа, чтобы он напоминал кого-то другого, реального или вымышленного. Этот навык включает в себя элементы как макияжа, так и актёрского мастерства, хотя это не то же самое, что способность быть актёром.

"Танки, AV, гирокоптеры, дирижабли... Я их всех перетряс. Дай мне пару чипов навыков и бутылку текилы, и я мог бы провести фразов Гинденбург через обратную мертвую петлю."

- Райзорджек

Electronics - Электроника - необходимые навыки для обслуживания, ремонта и модификации электронных устройств, таких как компьютеры, персональная электроника, электронные системы безопасности, камеры и мониторы.

Electronic Security (2) - Электронная безопасность - Умение устанавливать или противодействовать электронным глазам, электронным замкам, жучкам и трэкерам, камерам безопасности, нажимным пластинам и т.д. На уровне +3 ты можешь перебирать или устанавливать большинство квартирных замков и камер безопасности. На +6 ты можешь перенастраивать большинство корпоративных замков и ловушек. С +9, ты можешь безнаказанно входить в большинство зон с высоким уровнем безопасности.

First Aid - Первая помощь - этот навык позволяет пользователю перевязывать раны, останавливать кровотечение и приводить в чувство оглушённого пациента (подробнее см. раздел **Trauma Team**, стр. 116).

Forgery - Подделка - умение копировать и создавать фальшивые документы и идентификационные данные. Этот навык также может быть применён для обнаружения того же самого - если ты можешь подделать что-то, обычно ты можешь и распознать фальшивку.

Gyro Tech (3) - Вертолётная техника - Умение ремонтировать и обслуживать летательные аппараты с роторами, такие как вертолёты и гироскопы.

Paint or Draw - Закрашивать или рисовать - умение создавать профессиональные картины. Навык +3 позволяет создавать товарное "Современное" искусство. Навык +6 даст произведение, которое будет узнаваемым и чрезвычайно приятным для глаз, а также будет продаваться. Художник с навыком +8 или выше будет известен на национальном уровне, будет выставляться в галереях, а другие художники будут изучать его стиль в художественной школе.

Photography & Film - Фотография и Кинофильмы - умение создавать профессиональные фотографии или фильмы. Навык +2 позволяет делать приличные домашние записи. Навык +4 или выше создаёт работу, способную побеждать в любительских конкурсах. Навык +6 или выше позволит создать произведения уровня средней обложки "Playboy" или рок-клип. Фотограф или кинематографист с навыком +8 или выше будет известен на национальном уровне и, вероятно, знаменит.

Pharmaceuticals (2) - Фармацевтика - Умение разрабатывать и производить наркотики и медикаменты. Требуется минимальный навык химии +4. С навыком +4, ты можешь сделать аспирин. С +6, ты можешь сделать галлюциногены или антибиотики. С уровнем +9 ты можешь создавать дизайнерские наркотики, адаптированные к индивидуальной химии организма.

Pick Lock - Взлом замков - навык, необходимый для взлома замков, запёртых контейнеров и комнат. С +3 ты можешь взломать

ломом самые простые замки. С +6 ты можешь взломать большинство сейфов. На уровне +9 или выше у тебя есть репутация мастера-взломыщика, и ты знаком со всеми основными игроками в мире киберпанка.

Pick Pocket - Карманная кража - необходимый навык для обчистки карманов без обнаружения, а также для кражи мелких предметов. Для идей об уровнях способности, см. **Pick Lock - Взлом замков** выше.

Play Instrument - Игра на инструментах - умение играть на музыкальном инструменте. Ты должен использовать этот навык индивидуально для каждого типа инструментов. Навык +4 или выше даст твоему персонажу возможность играть на профессиональных концертах. Навык от +8 и выше принесёт музыканту некоторое профессиональное признание, возможно, при записи контрактов и совместных выступлений. На +10 ты широко известен, у тебя много Грэмми, и ты регулярно играешь с Керри Евродайном.

Weaponsmith (2) - Оружейник - необходимый навык для ремонта и обслуживания вооружения всех типов. На уровне +2 ты можешь производить ремонт и неполную разборку. На уровне +6 ты можешь ремонтировать все виды оружия и вносить простые модификации. На уровне +8 ты можешь создавать собственное оружие на заказ.

Learning New Skills and Improving Old Ones (Изучение новых навыков и совершенствование старых)

Игроки могут улучшить свои навыки или начать новые, накапливая (*Improvement Points*) Очки улучшения (**IP**). По мере того, как ты будешь получать больше **IP**, ты будешь записывать эти очки в области рядом со списком навыков в твоём распечатанном бланке. Когда ты вложил достаточно (**IP**) Очков улучшения в (*Skill*) Навык, уровень навыка увеличивается на единицу. Первый уровень навыка всегда будет стоить 10 **IP**. Чтобы определить, сколько очков требуется для повышения навыка сверх этого, умножь текущий уровень навыка на 10. Это количество (**IP**) Очков улучшения, необходимое для повышения простого (*Skill*) навыка (**множитель IP** = 1) до следующего уровня.

Пример: мой (Skill) навык (Brawling) Драка +4. Для перехода с +4 на +5 потребуется 40 IP. Для перехода с +5 на +6 потребуется 50 IP.

IP Multipliers (Множители IP)

Не все навыки одинаково просты в освоении. Некоторые навыки имеют дополнительный **множитель IP**, который умножает количество очков, необходимое для изучения следующего уровня навыка. Эта дополнительная оценка будет отмечена в **Skill descriptions (Описание навыков)**.

"Когда я был безработным, в промежутке между рабочими местами, я устроил ярмарку ещё живых, и восстановленных, аэродайнов и вертолётчиков. Рад видеть, что моя военная подготовка пригодилась где-то ещё, кроме перестрелок"

- Рипперджек

**"Где я учился?
На Улице Боли
и на школьном
дворе Плохих
Передряг."**

**- Неизвестный
Рокер, 2018**

Пример: (Choi Li Fut) Чой Ли Фут имеет множитель 3. Чтобы поднять мой навык (Choi Li Fut) Чой Ли Фут с +4 до +5, мне потребуется 120 IP, а не 40.

Getting More IP (Приобретение большего количества IP)

Есть три способа накапливать (IP) Очки улучшения: (Study & Practice) Изучение и практика, (Being Taught) Быть обученным и (Experience) Личный опыт. Во всех трёх случаях, количество приобретенных IP, определяется Рефери вашей игры.

Study & Practice (Изучение и практика) - В простейшей форме, ты приобретаешь методическое пособие и начинаешь практиковаться. Изучать довольно сложно - ты не знаешь, с чего начать, и никто не исправляет твои ошибки. Самым важным ограничением для этого типа обучения является то, что ты можешь улучшить свои навыки только с уровня 0 до уровня +2. В общем, для получения 1 IP потребуется около 1 дня изучения книги.

Being Taught (Быть обученным) - поиск учителя намного превосходит самообучение или изучение книг. Учитель должен иметь более высокий уровень мастерства, чем ученик, и должен иметь время, чтобы научить тебя (сколько времени, конечно, определяет Рефери). Но даже самые осведомлённые учителя не смогут передать эти знания. Вот где (Skill) Навык (Teaching) Преподавание вступает в игру. Преподаватель должен усреднить своё мастерство в навыке, который нужно преподавать, с уровнем своего навыка (Teaching) Преподавание. Затем он может научить своего ученика до этого уровня мастерства. Конечно, сколько времени на это потребуется, зависит от Рефери, который присуждает IP в течение определённого времени (обычно, это 1-5 IP за урок).

Experience (Личный опыт) - по-прежнему лучший учитель. Всякий раз, когда ты делаешь что-то хорошо, Рефери награждает тебя (IP) Очками улучшения прямо на месте. Проблема в том, что эти очки будут применимы только к навыку, который ты использовал, когда получил награду. Поэтому, если ты хочешь улучшить свой навык, важно использовать этот навык при каждом удобном случае. При награждении (IP) Очками улучшения Рефери должен обеспечивать поддержку, награждая игроков не только за то, что они делают хорошо, но и за демонстрацию как обыгрывания навыка, так и командной работы. В общем, мы не рекомендуем присваивать более шести (IP) Очков улучшения в каждом навыке за игровую сессию.

IP AWARD GUIDELINE TABLE (ТАБЛИЦА РЕКОМЕНДУЕМОГО ПРИСУЖДЕНИЯ ОЧКОВ УЛУЧШЕНИЯ (IP))

Награда	Основывается на:
1	Использовал навыки в этой области часто, даже если не особо эффективно.
2	Использовал навыки эффективно.
3	Часто и эффективно использовал навыки.
4	Совершил что-то необычное с этим навыком.
5	Очень умно или эффективно использовал этот навык.
6	Чрезвычайно умно или эффективно использовал навык.
7	Навык был критически важен для игрока в этой приключенческой сессии.
8	Использование навыка было критически важно для всей группы в этой приключенческой сессии.
9	Сделал что-то действительно невероятное с этим навыком.

Inventing New Skills (Изобретение новых навыков)

Ты также можешь изобретать новые (Skills) навыки для удовлетворения новых потребностей, если ты пожелаешь это сделать. Чтобы сделать это, ты должен сначала убедить Рефери своей игры присвоить тебе этот (Skill) навык. Ты и Рефери должны работать вместе, чтобы определить:

- 1) Что именно этот (Skill) Навык позволяет тебе делать?
- 2) Как (согласно концепции твоего персонажа) ты приобрёл этот (Skill) Навык?
- 3) Каковы конкретные ограничения этого (Skill) Навыка (что я не могу с ним сделать?)
- 4) С какой (STAT) Характеристикой связан этот (Skill) Навык и почему?

Как Рефери, ты должен быть осторожен, для того, чтобы быть уверенным, что (Skills) навыки игрока не слишком специфичны ("Стрелять из пистолета калибра .45 с лазерным прицелом"), и не являются слишком общими ("Хорошо стрелять из всего"). Ты должен настаивать на среднем уровне, который охватывает общую способность использовать навык, но не даёт игроку необоснованного преимущества во всех возможных ситуациях ("Стрельба из пистолета"). Рефери всегда является окончательным арбитром при принятии решений по навыкам.

Another Kind of Experience: Reputation (Иной вид опыта: Репутация),

(Rep) Репутация - это показатель того, что твой персонаж может делать настолько хорошо (или плохо), что он стал действительно известен этим. Какая-либо (Rep) Репутация всегда определяется

действиями персонажа, а затем присуждается Рефери. Всякий раз, когда персонаж встречает новых людей в новых ситуациях, его (Rep) Репутация может фактически влиять на то, как они реагируют на него. Иногда это может быть очень хорошо. В других случаях это может быть очень плохо:

Пример: Джейк Хаммер известен повсюду как уличный боец, его боятся по всему Найт-Сити за его фирменный убийственный удар. Со временем Рефери присудил Джейку (Rep) Репутацию в 6 очков. Любог, кто встречает Джейка впервые, должен совершить бросок 1D10 с результатом больше, чем 6, чтобы не знать о имени Джейка. В эту ночь Джейк входит в "Totentanz" и заказывает выпивку. Нигде по стойке Рипперджек слышит обращение бармена по имени к Джейку. Рипперджек складывает два и два вместе (3 на 1D10). Этот "Джейк", должно быть, тот (sonovagin) сучёныш, который поймал младшего брата Джека в переулке и избил его до смерти с помощью (metalshod fists) металлических кулаков. Глаза Рипперджека горят, а зубы стиснуты. Он вытаскивает "Minami 10" и проделывает дыру в спине Джейка.

REPUTATION TABLE (ТАБЛИЦА РЕПУТАЦИИ)

Уровень	Кто знает о тебе:
1	Знает любой, кто был там в то время.
2	Истории распространились в кругах ближайших друзей.
3	Знают все твои коллеги и случайные знакомые.
4	Истории по всей округе.
5	Твоё имя узнают другие люди за пределами твоего района.
6	Тебя знают другие люди за пределами твоего района.
7	Одна или две новостные статьи были написаны о твоих подвигах.
8	Твои подвиги регулярно попадают в заголовки и бульварные газеты.
9	Твои подвиги постоянно в бульварных газетах и телевидении.
10	Ты известен во всём мире.

(Rep) Репутация также может быть негативной. Всякий раз, когда ты делаешь что-то крайне не крутое (демонстрируешь трусость, дезертируешь или предаешь кого-либо и т.д.), Рефери всё равно может наградить тебя очками (Rep) Репутации за эти действия. Чем больше очков ты набираешь, тем больше вероятность того, что люди услышат о твоих позорных поступках (снова соверши бросок 1D10). Однако на этот

раз они не будут в восторге. Если ты прославился за трусость, она может даже сработать против тебя.

(Rep) Репутация в Киберпанке имеет еще один большой эффект - (Facedowns) "Лицом вниз". Помни, много сражений в этом жанре сводятся к дуэли воли - кто жестче, злее и выглядит более готовым доказать это? Это часто приводит к тому, что называется (Facedowns) "Лицом вниз" - когда два тяжеловеса сходятся на середине улицы прямо перед боем, чтобы посмотреть, кто спасует перед столкновением.

Когда совершается (Facedowns) "Лицом вниз", оба участника должны совершить бросок:

1D10 + COOL + REPUTATION (1D10 + КРУТОСТЬ + РЕПУТАЦИЯ)

Примечание: если один из противников имел репутацию труса, его значение будет рассматриваться как отрицательное число.

В случае (Facedowns) "Лицом вниз", проигравший имеет возможность отступить или совершить любые последующие атаки против этого конкретного противника со штрафом -3 (из-за страха), пока он не одержит победу над этим противником один раз. В ничейной ситуации обе стороны испытывают неуверенность, и штрафы не применяются.

Пример: Айронмастер - опасный бандит бустер, известный во всём Найт-Сити. В центре клуба "The Slammer" он сталкивается с привлекательной молодой женщиной и её спутником парнем. Айронмастер говорит: "Возьми и исчезни, (Kid-trash) мелкий трэшер. Теперь эта (input) инпат моя". Парень встает и говорит: "Сам исчезни, (burnbrain) Жжёный мозг". Начинается противостояние.

Айронмастер известен по всему городу, что даёт ему его репутация 6. Чего он не знает, так это того, что это Парень - чёрный пояс 5-го дана в Кэмпо. Хотя он новичок в Зоне и не имеет большого количества славы (3), он абсолютно хладнокровен и знает о своих навыках (COOL = 10). Айронмастер может быть жёстким, но он просто бандит. Его (COOL) Крутость всего 4, его репутацию поддерживает несколько удачных поединков. Его общий результат (Результат броска 4) + 4 + 6 = 14. Общее результат парня (Результат броска 3) + 3 + 10 = 16. Айронмастер чувствует странное беспокойство, когда смотрит на спокойного, готового зажечь парня. Он отводит глаза, и с ворчанием отступает.

"Многие битвы выигрываются до первого выстрела. Когда твои глаза встречаются с его, и он понимает, что ты готов заплатить эту цену кровью. Его кровью, твоей кровью - для тебя это не имеет значения. Ты верен идее."

**- Морган Блэкхэнд,
"The Enforcer's Handbook"**

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ

*«Начнем с железа, в
моём случае это
"Arasaka". Всегда
пользуюсь ими.
Надёжные. Мне
нравится
подкладывать немного
кевлара на спину
поднимая мои ставки, и
сверху хороший шлем.
Теперь я приступаю к
основному.
Дополнительные
патроны - обычно
бронебойные. Пара
ножей, в том числе
хороший моно-клинок.
Несколько гранат, на
всякий случай... Ты
никогда не знаешь, с
какими проблемами,
при парковке, ты
столкнешься..."*

*- Лейтенант «Ред» Напалм,
NCPD "Psycho Squad"*



РАЗДЕЛ

5 GETTING FITTED FOR THE FUTURE

The Outfit (Экипировка)

Будущее Киберпанка мобильно. Как и ковбои Старого Запада, большинство людей носят свои жизни на спинах - миниатюрное снаряжение для сна, еды и развлечений, и забитые сумками задними сиденьями автомобилей. То, что ты носишь с собой, на уличном языке известно как твоя (*Outfit*) Экипировка. Типичная экипировка может включать в себя:

- Надувной матрас (складывается в свёрток 15 на 15 сантиметров для удобного хранения).
- Спальный мешок в компрессионной упаковке (в упакованном состоянии имеет размер книги в мягком переплёте).
- Мини-Стерео Компо - (мини-бумбокс со стереодинамиками или наушниками, опционально, проигрыватель CD, чипов/лент, ТВ и конечно, радио).
- Горстка лент или (*Data chips*) чипов данных.
- Планшет или карманный компьютер (для заметок, писем, бизнеса, соединения с компьютерной сетью).
- Кибер-модем, кабели (для (*Netrunners*) Нетраннеров).
- Карманный сотовый телефон (Телефон приобретается, услуги арендуются на месяц).
- Пистолет, нож, или оба варианта. Возможно, штурмовая винтовка или ПП, а также пара запасных магазинов. Всегда имей дополнительный боезапас.
- Защита тела (обычно броне-куртка или пуленепробиваемая футболка).
- Личные вещи, такие как одежда, зубные щётки и т.д.

Большая часть всего этого втиснута в наплечную или дорожную сумку. Большинство персонажей Киберпанка ведут не такой уж оседлый образ жизни. У (*Rockerboys*) Рокербоев всегда есть очередной концерт. (*Solos*) Соло должны постоянно перемещаться - этого требует очередная работа, и ты всё равно будешь двигаться, чтобы твои враги не выяснили, где ты спишь в эти дни. (*Cops*) Копы, (*Netrunners*) Нетраннеры, (*Medias*)

Представители СМИ и (*Techies*) Техники всегда находятся в движении - в дозоре, переделках или бегут от разных людей, которых ты настроил против себя по средствам своего нетраннинга. (*Nomads*) Номады - ну, для начала у них нет домов, и что в нём хорошего, если ты всё равно не можешь разместить его на задней части своего байка? Даже (*Corporate*) Корпоративный сотрудник, может найти себе пристанище в "гробу" аэропорта Токио, если наступят тяжёлые времена.

Дело в том, что компьютерное общество позволяет людям постоянно жить как

ДЕНЬГИ В 2020

В те года, в конце 20-го века, все думали, что валютой будущего будет японская иена. Но только одна страна использует иену на регулярной основе, тогда как многие страны используют доллар наравне с собственной валютой.

Современный евродоллар (ED/EB) частично основан на универсальности доллара США. В начале действия Договора 1992 года, в соответствии с которым было создано (*European Economic Community*) "Европейское Экономическое Сообщество", "ЕЕС" создало (*EURODOLLAR*) ЕВРОДОЛЛАР (ED/EB) на основе среднего денежного оборота США, Франции, Германии, Великобритании и Японии. Сначала это звучало великолепно. Евродоллар (ED/EB) был привязан к сильной валюте, и все полагали, что США останутся относительно стабильными.

Это была ошибка.

Евродоллары в значительной степени являются стандартом валюты в мире 2020; приняты к обороту в США, Японии, на Дальнем Востоке и в том, что осталось от Ближнего Востока.

Заговстка в том, что благодаря краху и дефициту, текущий доллар США стал стоить меньше, чем его родственники. Таким образом, при обмене валюты "один к одному" это будет означать, что ты получаешь около одного евродоллара (ED/EB) за каждые два американских доллара.

Твоя (Outfit) Экипировка - твоё мирское имущество, упаковано в дорожную сумку 2х4

туристам. Зачем тебе идти домой, чтобы слушать любимую музыку, когда ты можешь взять с собой проигрыватель компакт-дисков? Пропускаешь звонки и ненавидишь автоответчики? Ты носишь с собой телефон, который подключен к сотовой сети, совершаешь деловые звонки посещая любимый ресторан, или за рулём своего автомобиля. Зачем беспокоиться о кулинарии, если ты можешь быстро что-то приобрести в ста магазинах быстрого питания? Зачем хранить одежду, если ты можешь использовать её, пока она не износится, а затем купить новую? Ты арендуешь спальную куб на ночь, собираешь свои личные вещи и испаряешься утром. Помни:

БУДУЩЕЕ ОДНОРАЗОВОЕ

Ключом к любой игре в Киберпанк является мышление Киберпанка. Мобильное мышление без привязанностей. Ты не знаешь, где ты будешь спать сегодня ночью, и тебе всё равно.

У тебя есть кровать в твоей сумке, несколько мелодий в твоём сборнике, немного денег на еду. И пистолет, чтобы убедиться, что у тебя никто ничего не отнимет.

Starting Funds (Начальный фонд)

Так сколько же у тебя на старте? Ну, это зависит от твоей работы.

Работа? Да, даже в Тёмном Будущем ты должен оплачивать счета, чомбатта. И тебе нужна работа, потому что это действительно короткий промежуток между возможностью есть "Realpack" и свежие овощи, и поисками еды и жизнью в грязной куб-ночлежке.

Насколько хороша твоя работа в настоящее время, зависит от уровня твоей

(Special Ability) особой способности.

Например, (Rokerboy) Рокербой с (Charismatic Leadership) харизматическим лидерством 2 не собирает толпы, как Керри Евродайн (горячий мега-рокер).

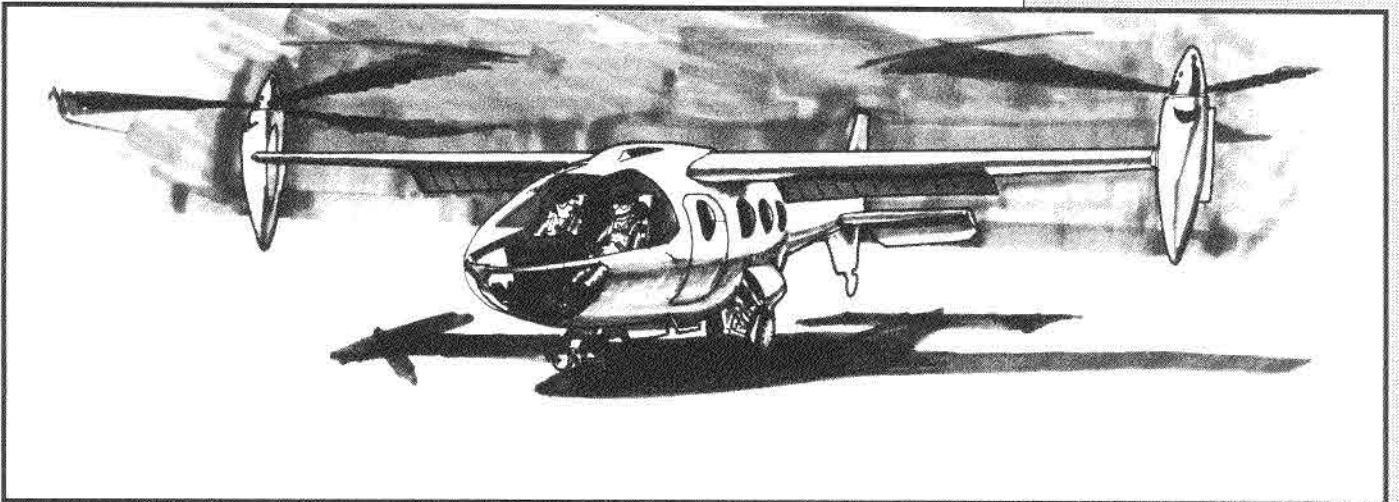
**"Да,
будущее
одноразовое.
Как и ты
дружище"**

- Рэйзорджек

ОCCUPATION TABLE (ТАБЛИЦА ПРОФЕССИИ)

Special Ability Level (Уровень особой способности)

РОЛЬ	1-5	6	7	8	9	10
Rockerboy (Рокербой)	Отчаянная нужда в концертах 1,000 / месяц	Регулярная работа в клубе 1,500 / месяц	Выступления в больших клубах 2,000 / месяц	У тебя есть Контракт 5,000 / месяц	Гастролирующая группа 8,000 / месяц	Выдающийся Артист 12,000 / месяц
Solo (Соло)	Уличный ронин 2,000 / месяц	Частный головорез 3,000 / месяц	Корпоративные мускулы 4,500 / месяц	Профессиональный оперативник 7,000 / месяц	Наёмник высшей лиги 9,000 / месяц	Элитный Соло 12,000 / месяц
Cop (Коп)	Частная охрана 1,000 / месяц	Городской полицейский 1,200 / месяц	Корпоративная охрана / детектив 3,000 / месяц	Корпоративная безопасность / "Psycho Squad" 5,000 / месяц	Руководитель подразделения специального назначения 7,000 / месяц	Глава службы безопасности / Шерф полиции 9,000 / месяц
Corporate (Корпоративный сотрудник)	Ассистент 1,500 / месяц	Менеджер 3,000 / месяц	Младший администратор 5,000 / месяц	Администратор 7,000 / месяц	Глава отдела 9,000 / месяц	Глава подразделения 12,000 / месяц
Media (Представитель СМИ)	Свободный репортёр 1,000 / месяц	Репортёр на зарплате 1,200 / месяц	Редактор колонки 3,000 / месяц	Продюсер / Главный редактор 5,000 / месяц	Лицо местных СМИ 7,000 / месяц	Лицо национальных СМИ 10,000 / мес
Fixer (Фиксер)	Уличный панк 1,500 / месяц	Лидер банды 3,000 / месяц	Гангстер 5,000 / месяц	Зам заместителя 7,000 / месяц	Заместитель 8,000 / месяц	Криминальный босс 10,000 / месяц
Techie (Техник)	Местный мастер на все руки 1,000 / месяц	Частный рабочий 2,000 / месяц	Корпоративный техник 3,000 / месяц	Младший инженер 4,000 / месяц	Инженер 5,000 / месяц	Старший инженер 8,000 / месяц
Netrunner (Нетраннер)	НедоРаннер 1,000 / месяц	Хакер 2,000 / месяц	Бит Жокей 3,000 / месяц	Сетевой Ковбой 5,000 / месяц	Декслингер 7,000 / месяц	Системный оператор 10,000 / месяц
Medtechie (Медтехник)	Штопальщик 1,600 / месяц	Медицинский техник 2,000 / месяц	РипперДок 5,000 / месяц	Врач "Trauma Team" 7,000 / месяц	Врач общей практики 10,000 / месяц	Врач специалист 15,000 / месяц
Nomad (Номад)	Член клана 1,000 / месяц	Воин 1,500 / месяц	Глава дома 2,000 / месяц	Разведчик 3,000 / месяц	Старший клана 4,000 / месяц	Глава Семьи 5,000 / месяц



Это означает, что он будет играть концерты везде, где сможет их провести - гадкие прионы, бар-мицвы, свадьбы, барные драки. Выбирай сам.

Быстро пробеги по (OCCUPATION TABLE) Таблице профессии на стр. 58. Найди свою роль (или ближайшую к ней), сопоставь её с текущим уровнем (Special Ability) особой способности, и это укажет твою ежемесячную зарплату. Умножь эту сумму на 1D6 / 3, чтобы определить количество месяцев, в течение которых ты отработал на данный момент, и это даст тебе общую сумму денег, с которой начинается твой персонаж.

Как именно ты зарабатываешь свои евро зависит только от тебя, категории намеренно расплывчаты, чтобы дать тебе больше места для отыгрыша своей роли. Возможно, как "(Solo) Соло 7-го уровня", ты не хочешь работать в корпорации, нет проблем. Это только общее описание того, куда ты вписываешься в иерархии (Solo) Соло. Насколько нам известно, ты работаешь в команде коллекторов "Amnesty International".

Еще одна вещь напоследок. Соверши бросок еще одного D6. Если ты выкинешь выше четырёх, ты попросту безработный.

Готов поспорить, тебе уже не терпится отведать этот кусок.

Encumbrance (Ноша)

В большинстве случаев поклажа не является большой проблемой для персонаж Киберпанка - вероятно он оставит большую часть своего снаряжения в своей квартире или в своей машине. Персонаж Киберпанка может носить с собой, в килограммах, столько, сколько очков вложено в его (STAT) характеристику (BODY TYPE) Телосложение, умноженные на 10. Он может развить усилие в 40 раз больше своего (BODY TYPE) Телосложения.

Пример: я потратил 6 очков, чтобы получить (Average) средний тип (BODY TYPE) Телосложения. Я могу нести до 60 килограмм - примерно 132 фунта. Я могу тянуть 240 кг - около 528 фунтов.

Вместо того, чтобы перечислять точные веса всего, что ты, возможно, собираешься таскать, мы организовали более простую систему классификации. Следующие весовые группы более полезны для Рефери, который должен определить, сколько игрок может унести.

0,5 кг или меньше

1 коробка с боеприпасами • Сотовый телефон • Персональная стереосистема • Карманный компьютер • Кибер-модем • Интерфейсные кабели • Карманный телевизор • Цифровая фотокамера • Небольшой рекордер • Фонарик • Бинокль • Швейцарский армейский нож • Элемент одежды • Боевой нож • Автоматический складной нож • Зеркальные очки • Лёгкий пистолет • Нейлоновая сумка для переноски • Кевларовый шлем.

1 кг или меньше

Средние или тяжелые пистолеты • Спальный мешок • Радио и чип-плеер • Видеокамера • Набор инструментов • Медицинский набор • Портативный компьютер • Бронежилет или футболка.

3 кг

Пистолет-пулемёт • Очень тяжёлый пистолет • Электрогитара • Синтезатор ударных • Надувной матрас • Штурмовая винтовка от малого до среднего размера • Дробовик • Бронежилет • Брюки или жилет из кевлара.

4 кг

Электрическая клавиатура • Усилитель • Тяжёлая штурмовая винтовка.

**"Единственная
разница между
большинством
людей и нами,
Номадами,
заключается в
том, что у
Номадов есть
крутые
тачки..."**

**- Номад
Сантьяго**

"Я вижу парней, которые всё время ходят с тяжёлыми штурмовыми винтовками, перекинутыми через бронированные плечи. Дураки. Это всё равно, что надеть неоновый голографический значок, на котором написано: "Эй, я Соло - пристрели меня".

- Морган Блэкхэнд

WEAPONS (ВООРУЖЕНИЕ)

Первое, что нужно твоему киберпанку, это какое-нибудь оружие (оружие может вытащить тебя из передраги намного быстрее, чем отличная стереосистема). Оружие киберпанка делится на семь видов:

Pistols (P) - Пистолеты - любые виды однозарядного (или полуавтоматического) вооружения, из которого можно прицельно стрелять держа его в одной руке.

Submachineguns (SMG) - Пистолеты-Пулемёты - это оружие любого типа, которое может вести автоматический или полуавтоматический огонь, используя только пистолетные боеприпасы.

Shotguns (SHG) - Дробовики - это любое оружие, которое ведёт огонь дробью или другими мелкими частями, взамен цельных боеприпасов.

Rifles (RIF) - Винтовки - включают штурмовые винтовки, карабины и полностью автоматические винтовки. Это оружие всегда стреляет боеприпасами винтовочного типа.

Heavy Weapons (HVV) - Тяжелое вооружение - включает ракетное оружие, гранаты, тяжёлую артиллерию и т.д.

Melee Weapons (MELEE) - Оружие ближнего боя - включает мечи, кинжалы, ножи, оружие для боевых искусств, древковое оружие и т.д.

Exotic Weapons (EX) - Экзотическое оружие - это луки, лазеры, игломёты, пневматические ружья и микроволновое оружие - настоящее "фантастическое" оружие вселенной Киберпанка.

Weapon Codes (Коды вооружения)

Каждое оружие представлено определенными характеристиками, такими как его (*type*) тип, (*damage*) урон, (*range*) дистанция действия, (*accuracy*) точность, (*concealability*) возможность скрыть, (*availability*) доступность и (*cost*) стоимость. Эти факторы записываются в виде кода оружия - профиль оружия записывается как:

Name (Название) • Type (Тип) • Accuracy (Точность) • Concealability (Возможность скрыть) • Availability (Доступность) • Damage & Ammunition (Урон и боеприпасы) • Number of Shots (Количество выстрелов) • Rate of Fire (Скорострельность) • Reliability (Надёжность)

Например, оружие с кодом: **Minami 10 • SMG • 0 • J • E • 2D6+3 & 10mm • 40 • 20 • VR** будет более-менее точным (0) пистолетом-пулемётом (SMG) "Minami 10", который можно спрятать под куртку (J), с отличной доступностью (E), стреляющий 10-мм боеприпасами, имеющий 40 патронов, способный совершить до 20

выстрелов за раунд в полностью автоматическом режиме, и очень надёжен (VR). Далее следует описание кода оружия:

Accuracy (Точность) - Вот насколько на самом деле хорошо это оружие. Точность оружия оценивается от -3 до +3, средний уровень точности равен 0.

Concealability (Возможность скрыть) - то насколько легко его можно спрятать, пока оно не понадобится (важный фактор для боевого оружия). Разумный стрелок не захочет заходить в бар с торчащим из-под пальто дробовиком - это вызовет проблемы. Он также должен быть в состоянии пронести "запрещённое оружие" при обыске

Pocket (Карманы, штанины брюк или рукава) (P)
Jacket (Куртка, пальто, оперативная кобура) (J)
Long (Длинный плащ) (L)
Noting (Не может быть спрятано) (N)

Availability (Доступность) - вот насколько затруднительно найти это оружие на легальном рынке.

Excellent (Отличная) (E)
Можно найти, практически, где угодно.
Common (Обычная) (C)
Можно найти в большинстве спортивных или оружейных магазинов на улице.
Poor (Малая) (P)
Специализированное вооружение, чёрный рынок, украденное у военных.
Rare (Редкая) (R)
Украденное, единственное в своём роде, особая военная поставка, может быть крайне незаконным.

Damage/Ammunition (Урон / Боеприпас) - Каждое оружие определяется по типу боеприпасов, которые оно использует, и по урону этих боеприпасов (в значении совершаемого броска костей).

Number of Shots (Количество выстрелов) - это количество выстрелов, хранящихся в стандартной обойме, магазине или колчане для определенного типа оружия.

Rate of Fire (Скорострельность) - это количество выстрелов, которое оружие может сделать в одном боевом раунде (3,2 секунды).

Reliability (Надёжность) - это то, насколько оружие надёжно в бою, его вероятность заклинивания при автоматическом огне и т.д.

Very Reliable (Очень надёжное) (VR)
Standard (Обычное) (ST)
Unreliable (Ненадёжный) (UR)

WEAPONS LIST (СПИСОК ВООРУЖЕНИЯ)

Name (Название)	Type (Тип)	WA (Точн.)	Con. (Скр.)	Avail. (Дост.)	Damage/Ammo (Урон/Боеп.)	#Shots (Патр.)	ROF (Скор.)	Rel. (Над.)	Range (Дист.)	Cost (Цена)
LIGHT AUTOPISTOLS (ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ)										
BudgetArms C-13	P	-1	P	E	1D6 (5мм)	8	2	ST	50м	75. ⁰⁰
Dai Lung Cybermag 15	P	-1	P	C	1D6+1 (6мм)	10	2	UR	50м	50. ⁰⁰
Federated Arms X-22	P	0	P	E	1D6+1 (6мм)	10	2	ST	50м	150. ⁰⁰
MEDIUM AUTOPISTOLS (СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ)										
Militech Arms Avenger	P	0	J	E	2D6+1 (9мм)	10	2	VR	50м	250. ⁰⁰
Dai Lung Streetmaster	P	0	J	E	2D6+3 (10мм)	12	2	UR	50м	250. ⁰⁰
Federated Arms X-9mm	P	0	J	E	2D6+1 (9мм)	12	2	ST	50м	300. ⁰⁰
HEAVY AUTOPISTOLS (ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ)										
BudgetArms Auto 3	P	-1	J	E	3D6 (11мм)	8	2	UR	50м	350. ⁰⁰
Sternmeyer Type 35	P	0	J	C	3D6 (11мм)	8	2	VR	50м	400. ⁰⁰
VERY HEAVY AUTOPISTOLS (ОЧЕНЬ ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ)										
Armalite 44	P	0	J	E	4D6+1 (12мм)	8	1	ST	50м	450. ⁰⁰
Colt AMT Model 2000	P	0	J	C	4D6+1 (12мм)	8	1	VR	50м	500. ⁰⁰
LIGHT SMG (ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ)										
Uzi Miniauto 9	SMG	+1	J	E	2D6+1 (9мм)	30	35	VR	150м	475. ⁰⁰
H&K MP-2013	SMG	+1	J	C	2D6+3 (10мм)	35	32	ST	150м	450. ⁰⁰
Fed. Arms Tech Assault II	SMG	+1	J	C	1D6+1 (6мм)	50	25	ST	150м	400. ⁰⁰
MEDIUM SMG (СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ)										
Arasaka Minami 10	SMG	0	J	E	2D6+3 (10мм)	40	20	VR	200м	500. ⁰⁰
H&K MPK-9	SMG	+1	J	C	2D6+1 (9мм)	35	25	ST	200м	520. ⁰⁰
HEAVY SMG (ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ)										
Sternmeyer SMG 21	SMG	-1	L	E	3D6 (11мм)	30	15	VR	200м	500. ⁰⁰
H&K MPK-11	SMG	0	L	C	4D6+1 (12мм)	30	20	ST	200м	700. ⁰⁰
Ingram MAC 14	SMG	-2	L	E	4D6+1 (12мм)	20	10	ST	200м	650. ⁰⁰
ASSAULT RIFLES (ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ)										
Militech Ronin Light Assault	RIF	+1	N	C	5D6 (5.56)	35	30	VR	400м	450. ⁰⁰
AKR-20 Mefium Assault	RIF	0	N	C	5D6 (5.56)	30	30	ST	400м	500. ⁰⁰
FN-FAL Heavy Assault Rifle	RIF	-1	N	C	6D6+2 (7.62)	30	30	VR	400м	600. ⁰⁰
Kalashnikov A-80 Heavy Rifle	RIF	-1	N	E	6D6+2 (7.62)	35	25	ST	400м	550. ⁰⁰
SHOTGUNS (ДРОБОВИКИ)										
Arasaka Rapid Assault 12	SHT	-1	N	C	4D6 (00)	20	10	ST	50м	900. ⁰⁰
Sternmeyer Stakeout 10	SHT	-2	N	R	4D6 (00)	10	2	ST	50м	450. ⁰⁰
HEAVY WEAPONS (ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ)										
Barrett-Arasaka Light 20mm	HVY	0	N	R	4D10AP() _{20/9мм}	10	1	VR	450м	2,000. ⁰⁰
Scorpion 16 Missile Launcher	HVY	-1	N	R	7D10	1	1	VR	1км	3,000. ⁰⁰
Militech Arms RPG-A	HVY	-2	N	R	6D10	1	1	VR	750м	1,500. ⁰⁰
Граната	HVY	0	P	P	Зависит от типа	1	1	VR	Бросок	30. ⁰⁰
С-6 Пластиковая взрывчатка	HVY	0	P	P	8D10 на 1 кг.	1	1	VR	Нет	100 ⁰⁰ /кг
Мина (все типы)	HVY	0	J	P	4D10	1	1	VR	Нет	350 ⁰⁰
Огнемёт K-A F-253	HVY	-2	N	R	2D10+1	0	1	ST	50м	1,500. ⁰⁰

КЛЮЧ

WA=Weapon Accuracy (Точность оружия). Concealability (Возможность скрыть): P=Pocket (Карман), J=Jacket (Куртка), L=Long Coat (Плащ), N=Nothing/Can't be Hidden (Не может быть спрятано). Availability (Доступность): E=Excellent (Можно найти где угодно) C=Common (Спортивные и оружейные магазины) P=Poor (Украденное у военных, чёрный рынок) R=Rare (Единственное в своём роде, особая военная поставка, может быть крайне незаконным). Damage/Ammo (Урон/Боеприпас): калибр большинства оружия 2020го измеряется в миллиметрах. #Shots (Количество выстрелов, хранящихся в стандартной обойме). ROF=Rate of Fire (Темп огня / Скорострельность). Range (Дистанция).

Name (Название)	Type (Тип)	WA (Точн.)	Con. (Скр.)	Avail. (Дост.)	Damage/Ammo (Урон/Боеп.)	#Shots (Патр.)	ROF (Скор.)	Rel. (Над.)	Range (Дист.)	Cost (Цена)
EXOTICS (ЭКЗОТИЧЕСКОЕ)										
Techtronica 15 Microwaver	P	0	J	P	1D6*	10	2	VR	20м	400. ⁰⁰
Militech Elect. LaserCannon	RIF	0	N	R	1-5D6	10	2	UR	200м	8,000. ⁰⁰
Avante P-1135 Needlegun	P	0	P	P	Наркотик	15	2	ST	40м	200. ⁰⁰
Enertex AKM Power Squirt	P	-2	J	C	Наркотик	50	1	VR	10м	15. ⁰⁰
Nelspot "Wombat" Airpistol	P	-1	J	C	Наркотик	20	2	UR	40м	200. ⁰⁰
Militech Electronics Taser	P	-1	J	C	Оглушение	10	1	ST	10м	60. ⁰⁰
EagleTech "Tomcat" C-Bow	EX	0	N	C	4D6	12	1	VR	150м	150. ⁰⁰
EagleTech "Stryker" X-Bow	EX	-1	N	C	3D6+3	12	1	VR	50м	220. ⁰⁰

EXOTICS (ЭКЗОТИЧЕСКОЕ)										
Примечание: Большинство оружия ближнего боя доступно на открытом рынке и имеет (ROF) Скорострельность 1, (WA) Точность 0 и не нуждается в перезарядке.										
Kendachi Monoknife®	Melee	+1	P	P	2D6	-	-	VR	1м	200. ⁰⁰
Kendachi Monokatana®	Melee	+1	N	R	4D6	-	-	VR	1м	600. ⁰⁰
SPM-1 Battleglove™	Melee	-2	N	P	3D6 / 2D6	-	-	VR	1м	900. ⁰⁰
* (Microwave damage) Микроволновый урон смотри на стр. 108										

WEAPON DESCRIPTIONS (ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ)

Примечание: всё оружие 2020х имеет безгильзовые боеприпасы, и рамы из углепластика.
(WEAPON CODE) Код вооружения = Тип • Точность оружия • Возможность скрыть • Доступность • Урон/Боеприпасы • Патроны • Скорострельность • Надёжность

LIGHT AUTOPISTOLS (ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ)
BudgetArms C-13
P•-1•P•E•1D6 (5мм)•8•2•ST
Маломощный пистолет, используемый как скрытое или как "оружие леди".

Dai Lung Cybermag 15
P•-1•P•C•1D6+1 (6мм)•10•2•UR
Дешёвая Гонконгская подделка, часто используется бустерами и прочими уличными отбросами.

Federated Arms X-22
P•-1•P•C•1D6+1 (6мм)•10•2•UR
Вездесущий дешёвый полимерный "Полимерный Ван-Шот". Доступен в дизайнерских расцветках.

MEDIUM AUTOPISTOLS (СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ)
Militech Arms Avenger
P•0•J•E•2D6+3 (9мм)•10•2•VR
Хорошо сделанный пистолет с неплохой дальностью и точностью. Выбор профи.

Dai Lung Streetmaster
P•0•J•E•2D6+3 (10мм)•12•2•UR
Ещё один дешёвый Dai Lung, сконструированный для Улиц.

Federated Arms X-9mm
P•0•J•E•2D6+1 (9мм)•12•2•ST
Надёжное оружие для (Solo) Соло, используемое в качестве стандартного военного оружия в США и ЕЭС.

HEAVY AUTOPISTOLS (ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ)
BudgetArms Auto 3
P•-1•J•E•3D6 (11мм)•8•2•UR
Оно дешёвое. Оно мощное. Иногда взрывается. Чего ещё ты хотел?

Sternmeyer Type 35
P•0•J•C•3D6 (11мм)•8•2•VR
Прочный, надёжный, с отличной останавливающей способностью. Ещё один запрещенный ЕЭС продукт из Объединенной Германии.

VERY HEAVY AUTOPISTOLS (ОЧЕНЬ ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ)
Armалite 44
P•0•J•E•4D6+1 (12мм)•8•1•ST
Разработанный для испытаний в качестве альтернативного вспомогательного оружия армии США 1998 года.

Colt AMT Model 2000
P•0•J•C•4D6+1 (12мм)•8•2•VR
Сейчас является стандартным офицерским вспомогательным оружием в армии США, M-2000 хорошо послужил в войнах Центральной Америки.

LIGHT SMG (ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ)
Uzi Miniauto 9
SMG•+1•J•E•2D6+1 (9мм)•30•35•VR
УЗИ вошёл в 21-й век, полностью пластиковым, с электрическим ротаторным магазином и регулируемым спуском. Выбор многих (Solo) Соло отвечающих за безопасность.

H&K MP-2013
SMG•+2•J•C•2D6+3 (10мм)•35•32•ST
Обновление "Heckler & Koch" модели "MP-5K classic" с использованием сложных пластиков и встроенным глушителем.

Fed. Arms Tech Assault II
SMG•+1•J•C•1D6+1 (6мм)•50•25•ST
Обновлённая версия почтенного "Tech Assault I", имеет увеличенный магазин, улучшенный автоматический огонь, не плавится. Честно.

MEDIUM SMG (СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ)
Arasaka Minami 10
SMG•0•J•E•2D6+3 (10мм)•40•20•VR
Стандартное оружие службы безопасности "Arasaka", распространено по всему миру. Хорошее, универсальное оружие.

H&K MPK-9
SMG•+1•J•C•2D6+1 (9мм)•35•25•ST
Лёгкий композитный пистолет-пулемёт со встроенными прицелами. Используется многими (Euro Solos) Евро Соло.

HEAVY SMG (ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ)
Sternmeyer SMG 21
SMG•-1•L•E•3D6 (11мм)•30•15•VR
Лучшая позиция "Sternmeyer" в антитеррористической категории, с широким использованием в командах "C-SWAT" и "Psycho Squads".

H&K MPK-11
SMG•0•L•C•4D6+1 (12мм)•30•20•ST

Возможно, является наиболее часто используемым (*Solo*) Соло пистолетом-пулемётом из существующих, "MPK-11" может быть модифицирован в четырёх различных вариантах конструкции, в том числе в виде Булл-пап, стандартного (*SMG*) ПП, штурмового карабина и с креплением для гранатомёта.

Ingram MAC 14

SMG•-2•L•E•4D6+1 (12мм)•20•10•ST
Обновлённый "MAC-10", с композитным корпусом и цилиндрическим магазином подачи.

ASSAULT RIFLES (ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ)

Militech Ronin Light Assault

RIF•+1•N•C•5D6 (5.56)•35•30•VR
Лёгкая, универсальная новинка, схожая с "M-16B".

AKR-20 Mefium Assault

RIF•0•N•C•5D6 (5.56)•30•30•ST
Обновлённый АКМ из пластика и углеродного волокна, который распространён в том, что осталось от советского блока.

FN-FAL Heavy Assault Rifle

RIF•-1•N•C•6D6+2 (7.62)•30•30•VR
Стандартное штурмовое оружие НАТО для работы на поле боя. Конструкция Булл-пап, телескопический приклад.

Kalashnikov A-80 Heavy Rifle

RIF•-1•N•E•6D6+2 (7.62)•35•25•ST
Ещё один восстановленный советский проект, с улучшенным прицелом и облегчёнными компонентами.

SHOTGUNS (ДРОБОВИКИ)

Arasaka Rapid Assault 12

SHT•-1•N•C•4D6 (00)•20•10•ST
Автоматический дробовик высокой мощности со смертоносной огневой мощью. Используется "Arasaka" по всему миру ещё одна веская причина избегать "Парней в Чёрном".

Stermeyer Stakeout 10

SHT•-2•N•R•4D6 (00)•10•2•ST
Лёгкий патрульный дробовик, используемый городскими полицейскими департаментами.

HEAVY WEAPONS (ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ)

Barrett-Arasaka Light 20mm

HVY•0•N•R•4D10 (20/9мм)•10•1•VR
Фаворит охотников на кибер-психов. Почти 2 метра в длину, эта "пушка" стреляет снарядами из обеднённого урана со сверхзвуковой скоростью.

Тяжелый (*AP*) бронебойный подкалиберный снаряд повреждает броню на 2 пункта за попадание.

Scorpion 16 Missile Launcher

HVY•-1•N•R•7D10•1•1•VR
Третье поколение ракетной пусковой установки "Stinger", это наплечная установка, запускающая одну ракету.

Militech Arms RPG-A

HVY•-2•N•R•6D10•1•1•VR
Устанавливаемый на плечо, реактивный пусковой гранатомёт. Массово применялся в центрально-американских конфликтах под названием "RPG-A"

Граната

HVY•0•P•P•Разные•1•1•VR
Типы включают: Осколочные (7D6), Зажигательные (4D6 в течении 3 ходов), Оглушающие (-5 к (*Stun*) оглушению), Слепляющие (Слепота на 4 хода), Звуковые (Утрата слуха на 4 хода), Газовые (см. FNFF (Перестрелка в пятницу вечером) *Gas table* (Таблица газов)).

Grenade Launchers (Гранатомёты)

HVY•0•L/N•R•Разные•1•1•ST
Пусковая установка может быть ручной, или прикреплённой (под стволом) к любой штурмовой винтовке.

C-6 "Flatfire" Пластиковая взрывчатка

HVY•0•P•P•8D10 за кг•1•1•VR
Блок серого пластика, может быть взорван таймером, натяжением растяжки или сигналом.

Мина (все типы)

HVY•0•J•P•4D10•1•1•VR
Может быть взорвана таймером, натяжением растяжки, сигналом или датчиком движения.

Огнемёт K-A F-253

HVY•-2•N•R•2D10•10•1•ST
Распылитель жидкого напалма. Наспинный и громоздкий. Наносит дополнительный урон после первого попадания (см. FNFF (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 110).

EXOTICS (ЭКЗОТИЧЕСКОЕ)

Techtronica 15 Microwaver

P•0•J•P•1D6•10•2•VR
Излучатель микроволн размером с фонарик. Смотри детали в разделе FNFF (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 108.

Militech Elect. LaserCannon

RIF•0•N•R•1-5D10•10•2•UR
Специальная военная лазерная пушка, которую мало кто видел. Смотри детали в разделе FNFF (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 108.

Avante P-1135 Needlegun (Игломет)

P•0•P•P•Наркотик•15•2•S1T
Лёгкий, пластиковый, мощная пневматика. Может быть заправлен препаратами или ядом. Смотри детали в разделе FNFF (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 107.

Enertex AKM Power Squirt

P•-2•J•C•Наркотик•50•1•VR
Водяной пистолет. Да, мощный водяной пистолет. Прежде чем рассмеяться, посмотри детали в разделе FNFF (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 108.

Nelspot "Wombat" Airpistol

P•-1•J•C•Наркотик•20•2•UR
Пейнтбольное ружье из ада. Может стрелять кислотой, краской, препаратами, ядом. Смотри детали в разделе FNFF (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 108.

Militech Electronics Taser

P•-1•J•C•Оглушение•10•1•ST
Шокер. Размером примерно с ручной фонарик. Смотри детали в разделе FNFF (Перестрелка в пятницу вечером), стр. 107.

EagleTech "Tomcat" Compound Bow

EX•0•N•C•4D6•12•1•VR
Гиростабилизированный составной лук. Тихий и смертоносный.

EagleTech "Stryker" Crossbow

EX•-1•N•C•3D6+3•12•1•VR
Арбалет из пластика и биметалла. Тихо, смертоносно, и обычно ты получаешь свои боеприпасы назад.

MELLE WEAPONS (ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ)

Kendachi Monoknife®

MELEE•+1•P•P•2D6•NA•1•VR
Односторонний кристаллический клинок. Невероятно острый. В японском стиле "танто". Также доступны в форме "нагината" за дополнительные 100.00

Kendachi Monokatana®

MELEE•+1•N•R•4D6•NA•1•VR
Длинная версия (Monoknife) мономолекулярного клинка. Напоминает высокотехнологичную "katanu" с молочным, почти прозрачным лезвием

SPM-1 Battleglove™

MELEE•-2•N•P•3D6/2D6•NA•1•VR
Это большая рукавица, покрывающая кисть и предплечье. Она наносит 3D6 урона сжатием, 2D6 урона при ударе и имеет три разёма, которые можно использовать для установки любой стандартной (*cyberarm option*) опции кибер-рук.

MELLE WEAPONS (ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ)

Name (Название)	Type (Тип)	WA (Точн.)	Con. (Скр.)	Avail. (Дост.)	Damage/Ammo (Урон/Боеп.)	#Shots (Патр.)	ROF (Скор.)	Rel. (Над.)	Range (Дист.)	Cost (Цена)
Дубинка	Melee	0	L	C	1D6	-	-	-	1м	Бесплатно
Нож	Melee	0	P	C	1D6	-	-	-	1м	1-20. ⁰⁰
Меч	Melee	0	N	C	2D6+2	-	-	-	1м	20-200. ⁰⁰
Топор	Melee	-1	N	C	2D6+3	-	-	-	1м	20. ⁰⁰
Нунчаки/Тонфа	Melee	0	L	C	3D6	-	-	-	1м	15. ⁰⁰
Нагината	Melee	0	N	P	3D6	-	-	-	1м	100. ⁰⁰
Сюрикэн	Melee	0	P	C	1D6/3	-	-	-	Бросок	2-3. ⁰⁰
Складной нож	Melee	0	P	C	1D6/2	-	-	-	1м	15. ⁰⁰
Латунный кастет	Melee	0	P	C	1D6+2	-	-	-	1м	10. ⁰⁰
Кувалда	Melee	-1	N	C	4D6	-	-	-	1м	20. ⁰⁰
Бензопила	Melee	-3	N	C	4D6	-	-	-	2м	80. ⁰⁰

Kendachi Monokatana®

MELEE+1•N•R•4D6•
NA•1•VR



RELOADS & OPTIONS (ПЕРЕЗАРЯДКА И ОПЦИИ)

Ammunition (Боеприпасы)*1

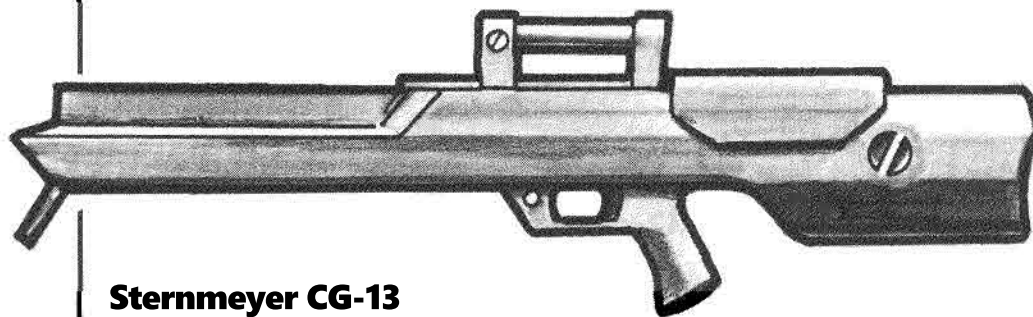
Light Pistol, Lt. SMG - Лёгкий Пистолет, Лёгкий ПП (Коробка с 100)	15. ⁰⁰
Medium Autopistol, SMG - Средний пистолет, ПП (Коробка с 50)	15. ⁰⁰
Heavy Pistol, Hvy. SMG - Тяжёлый Пистолет, Тяжёлый ПП (Коробка с 50)	18. ⁰⁰
Very Heavy Pistol - Очень тяжёлый пистолет (Коробка с 50)	20. ⁰⁰
Assault Rifle - Штурмовая винтовка (Коробка с 100)	40. ⁰⁰
Shotgun - Дробовик (Коробка с 12)	15. ⁰⁰
20mm Cannon round - Патроны 20мм пушки (1)	25. ⁰⁰
Arrows - Стрелы (12)	24. ⁰⁰
Crossbow Bolt - Арбалетные болты (12)	30. ⁰⁰
Airgunn pellets - Гранулы для пневматического пистолета (100)*2	6. ⁰⁰
Needlegun rounds - Патроны Игломета (50)	25. ⁰⁰
Flamethower Reload - Боекомплект для огнемёта	50. ⁰⁰
Micro Missile Reload - Боеприпасы для микро-гранатомёта (4 штуки)	100. ⁰⁰

Options (Опции)

Глушитель	100. ⁰⁰
Кобура (Все виды)	20. ⁰⁰
Оружейный ремень	5. ⁰⁰

*1 (AP) Бронебойные = 3х цена. Магазин гильзовых патронов для старых пушек = 2х цена.

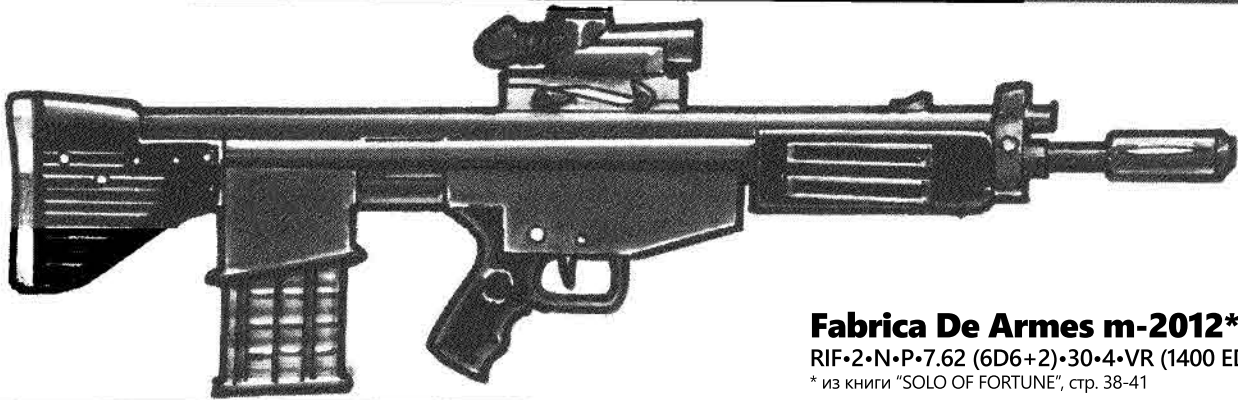
*2 Препараты, Яд = 5х цена.



Sternmeyer CG-13

RIF•1•N•P•5.56 (5D6)•90•48•VR (700 ED)

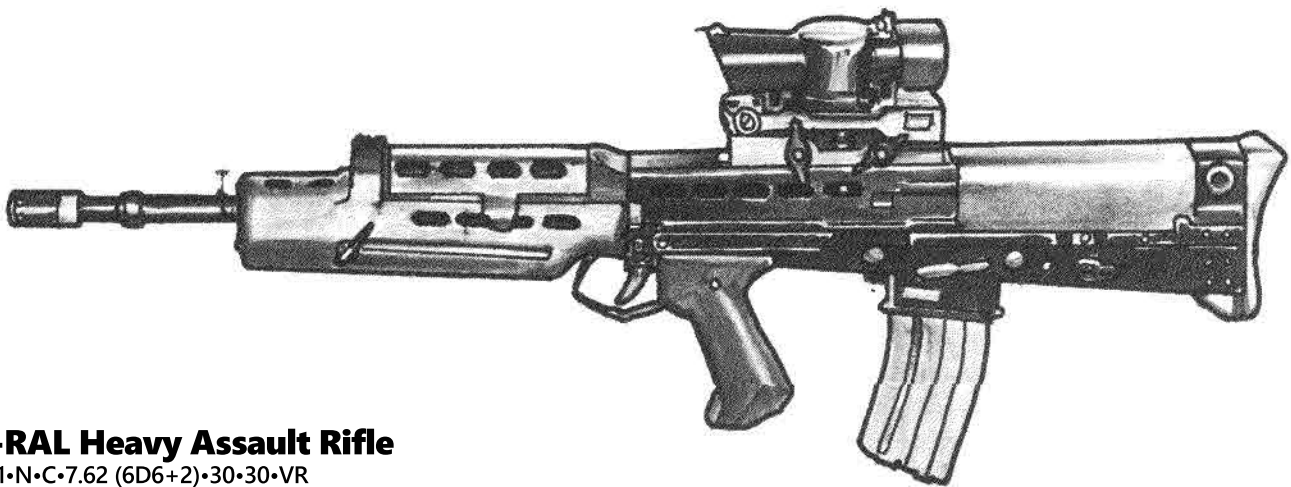
* из книги "SOLO OF FORTUNE", стр. 38-41



Fabrica De Armes m-2012*

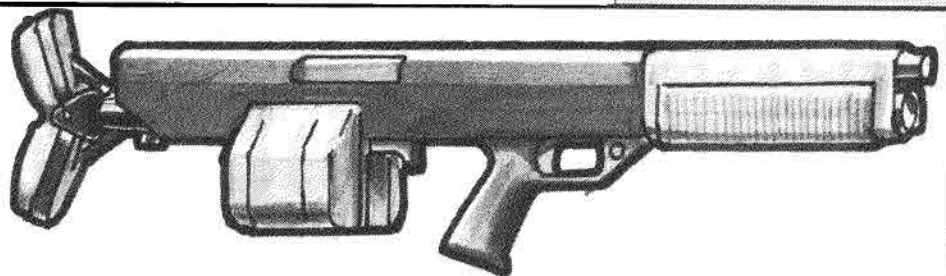
RIF•2•N•P•7.62 (6D6+2)•30•4•VR (1400 ED)

* из книги "SOLO OF FORTUNE", стр. 38-41



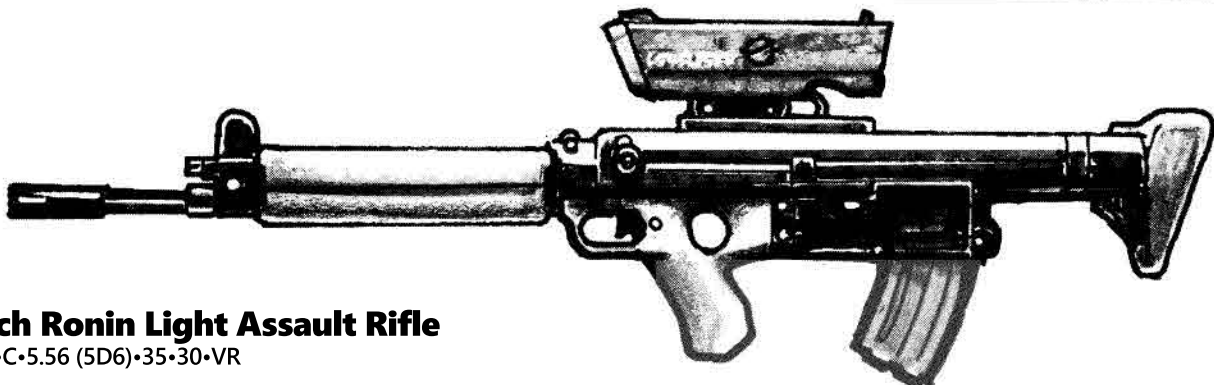
FN-RAL Heavy Assault Rifle

RIF•-1•N•C•7.62 (6D6+2)•30•30•VR



Arasaka Assault Shot 12

RIF•-1•N•C•00 (4D6)•20•10•ST



Militech Ronin Light Assault Rifle

RIF•+1•N•C•5.56 (5D6)•35•30•VR

**"Давайте
смотреть
правде в глаза:
всё это новое
железо, что
существует, по
большому
счёту
по-прежнему
выполняет всё
ту же работу -
кидает куски
свинца в тела
людей на почти
сверхзвуковых
скоростях.
Пластиковые
рамы и
всевозможные
боеприпасы
только глазурь
на торте..."**

**- Морган Блэкхэнд
"The Enforcer's
Handbook"**

Old Guns Never Die (Старые пушки никогда не умрут)

Выставленные на продажу, ещё в 1990-х, модели почтенных Beretta и Webley по-прежнему используются (особенно в ломбардах и на чёрном рынке). То же самое можно предположить для оружия 20-го века в 21-м веке - большое количество "устаревшего" оружия, которое можно найти по разумным ценам в любом ломбарде. Цены, как правило, вдвое меньше, чем у сопоставимого нового оружия этого типа, хотя окончательная цена зависит от Рефери.

**S&W Combat Magnum
P•1•J•C•2D6+3(.357)•6•2•VR**

Предназначенный для использования пограничным патрулем США, Combat Magnum является популярным выбором среди полицейских. Его «маленькая рама» и надёжная работа делают его бестселлером.

**Llana Commanche
P•0•J•C•4D6 (.44)•6•1•ST**

Отличный револьвер калибра .44, используемый в обороне дома и работе полиции, его длинный ствол затрудняет сокрытие.

**Colt .45 "Peacemaker"
P•0•J•R•2D6 +2 (.45)•6•1•VR**

Оружие, "которое покорило Запад", ".45" был самым распространённым оружием США в течение 1800-х годов. Оружие одиночного действия, оно должно быть взведено перед выстрелом, хотя у более поздних моделей был сплюснутый молот, позволяющий стрелять из пистолета, "раздувая" молот.

**Colt .38 Detective
P•1•J•C•1D6 +2 (.38)•6•1•VR**

Самое распространённое полицейское оружие на протяжении многих лет. У "Colt .38" есть множество вариаций, в том числе и "Chief's Special". Благодаря высокой надёжности многие из этих пушек всё ещё находятся в обращении.

**C.O.P. 357 Derringer
P•0•P•C•2D6+3(.357)•4•2•VR**

"В тайне" разработанный для сотрудников правоохранительных органов, "COP" использует уникальное вращающееся расположение ударников. Небольшой размер делает его легко скрываемым.

**Uzi
SMG•2•J•C•2D6 +1 (9мм)•30•20•VR**

Разработанный израильтянами как надёжное экспортное оружие, "Uzi" используется во всём мире силами безопасности, секретной службой США, полицией и (к сожалению) террористами и наркобаронами.

**Vz61 Skorpion
SMG•2•J•P•1D6 (.25)•20•25•VR**

Являясь стандартным для советского блока военным оружием, "Скорпион" является самым маленьким военным (SMG) ПП в мире. Небольшой размер боеприпасов обеспечивает превосходный контроль. На него легко установить глушитель, и его можно носить в оперативной кобуре.

**Ingram MAC 10
SMG•1•J•C•2D6 +2 (.45)•30•5•UR**

Небольшой (SMG) ПП используемый всеми тайными подразделениями и террористами. На него можно легко установить глушитель. Тем не менее, очень большой размер боеприпасов затрудняет контроль при работе в полностью автоматическом режиме.

**H&K MP5 & MP5K
SMG•1•L•C•2D6 +1 (9мм)•30•20•ST**

Два (SMG) ПП с взаимозаменяемыми деталями, представители семейства "H&K", оба имеют общие детали и схожи в конструкции. "MP5K" - это очень маленькая версия MP5D3, которая имеет встроенный глушитель.

**Thompson M1
SMG•2•N•C•2D6 +2 (.45)•30•20•VR**

Стандартный военный (SMG) ПП США времён Второй мировой войны, Thompson прочный, надёжный и простой в использовании. Версия M1928, прославившаяся гангстерами, была менее надёжной (UR), но могла нести круглый барабанный магазин на 50 патронов.

**Bushmaster
SMG•O•C•R•4D6 (5.56)•30•20•ST**

(SMG) ПП с конфигурацией булл-пап, предназначенный для стрельбы одной рукой. "Bushmaster" использует раму "M-16A1", что технически делает его ближе к штурмовой винтовке, чем к (SMG) ПП.

**FN-FAL
RIF•O•N•E•6D6 +2 (7.62)•20•21•VR**

Стандартная винтовка НАТО. Очень смертоносное штурмовое оружие; прочный и удобный в обращении.

**AK 47, AKM, AKMS
RIF•O•N•E•5D6 (5.56)•30•20•VR**

Стандартная советская военная винтовка, экспортируемая по всему миру, особенно в клиентские государства Советов. Надёжный, прочный, но довольно сложный для контроля, "AK-47", пожалуй, самое известное в мире оружие этой серии.

**M-16A & M-16A2
RIF•2•N•C•4D6 (5.56)•30•25•UR**

Стандартная военная винтовка США с 1960-х, "M-16" обладает высокой точностью и ошеломляющей дальностью стрельбы. Конструкционный эффект "закручивания" компенсируется огнём боеприпасами 5.56. Более ранние модели "M-16" были очень капризными и крайне ненадёжными в экстремальных условиях, с (Accuracy) точностью 1, а не 2. "Ar-15" и "AR-180" - гражданские модели, используемые полицией и для обороны дома.

**Styer Aug
RIF•2•N•C•4D6(5.56)•30•20•VR**

Винтовка конфигурации булл-пап с применением высокотехнологичного пластика и алюминия, "AUG" - это тенденция будущего. Прицел встроен, что придаёт ему высокую точность, а прочная пластиковая конструкция придаёт ему надёжность и прочность.

**Winchester M70
RIF•3•N•C•5D6+1(30-06)•5•1•VR**

Базовая снайперская охотничья винтовка, используемая для охоты на оленей.

**CAWS
SHG•O•N•R•4D6 (00)•10•10•ST**

Почти "штурмовое вооружение", предназначен для работы в помещении, подавления толпы.

Armor (Броня)

Это следующая самая важная покупка для хорошо одетого панка. Большинство брони 2000-х изготовлено из эпоксидных ламинатов, пластиковых сеток и тонких металлических или керамических вставок. Они лёгкие, но часто громоздки. Каждая из них имеет (*Encumbrance Value*) значение обременения (EV), которое вычитается из (REF) Рефлексов твоего персонажа, а также (*Stopping Power*) останавливающую способность (SP), которая относится к способности брони останавливать урон. (*Stopping Power*) останавливающая способность вычитается из количества урона, нанесённого ударом. Броня включает в себя:

Heavy leather (Jacket or Pants)

Тяжёлая кожа (Куртка и брюки) SP=4

Хороша для дорожной драки, остановки ножей и т.д. Однако, хорошая пуля калибра .38 разорвёт тебя на куски.

Kevlar T-Shirt / Vest

Кевларовая футболка / жилет SP=10

Можно носить незаметно под большинством уличной одежды. Остановит большинство попаданий до калибра .45 ACP.

Kevlar Armor Jacket

Кевларовая броне-куртка SP = 14 (Лёгк), 18 (Ср), 20 (Тяж)
Персональная защита для понимающих моду. Эти лёгкие кевларовые куртки имеют нейлоновые покрытия, которые делают их похожими на обычные куртки.

BODY ARMOR (БРОНЯ ДЛЯ ТЕЛА)

Type of Armor (Тип брони)	Covers (Покрывает)	SP	EV	Cost (Цена)
Cloth, Leather (Одежда, кожа) ✓	Руки, торс, ~ноги	0	+0	Разная
Heavy leather (Тяжёлая кожа)	Руки, торс, ~ноги	4	+0	50. ⁰⁰
Kevlar T-Shirt, Vest (Кевларовая футболка, жилет) ✓	Торс	10	+0	90. ⁰⁰
Steel helmet (Стальной шлем)	Голова	14	+0	20. ⁰⁰
Light Armor jacket (Лёгкая броне-куртка) ✓	Торс, руки	14	+0	150. ⁰⁰
Med Armor jacket (Средняя броне-куртка) ✓	Торс, руки	18	+1	200. ⁰⁰
Flak vest (Бронированный жилет)	Торс	20	+1	200. ⁰⁰
Flak pants (Бронированные брюки)	Ноги	20	+1	200. ⁰⁰
Nylon helmet (Нейлоновый шлем)	Голова	20	+0	100. ⁰⁰
Heavy Armor jacket (Тяжёлая броне-куртка) ✓	Торс, руки	20	+2	250. ⁰⁰
Door Gunner's vest (Бронежилет борт-стрелка)	Торс	25	+3	250. ⁰⁰
MetalGear™	Всё тело	25	+2	600. ⁰⁰

*1 SP - Stopping Power - Останавливающая способность определяет способность брони останавливать урон.

AP - Armor Piercing - Правило Бронебойное: расценивает всю броню как 1/2 SP. ✓ = холодное оружие учитывает 1/2 SP.

*2 EV - Encumbrance Value - Значение обременения должно быть сложено, и вычтены из основной (STAT) характеристики (REF) Рефлексы.

Helmet

Шлем SP = 14 (Стальной) или 20 (Нейлоновый)

Усиленная защита головы, стандартная для большинства военных. Некоторые сделаны из стали, другие из кевлара и ударопрочного пластика. Большинство (90%) имеют лицевые щитки с 1/2 уровня SP от остальной части шлема.

Flak Vest / Pants

Бронированный жилет / бронированные брюки SP = 20

Стандартная защита для солдат на передовой, бронежилет предназначен для остановки огня из оружия малого калибра, осколков гранат, но только для замедления выстрелов штурмовой винтовки.

Doorgunner's Vest

Бронежилет борт-стрелка SP = 25

Усиленная защита для стационарных позиций, таких как пулемётные гнезда, двери вертолёта и т.д.

MetalGear™ SP = 25

Ламинированная пластинчатая броня. Громоздкая и сконструированная по принципу модульных сегментов, со шлемом, покрытием рук и ног, передняя и задняя части торса разъединяются.

Special Equipment
(Особая экипировка)

Ладно, значит, ты не хочешь, чтобы всё было металлическим и с пластиной в лице? Нет проблем. У нас есть пара изящных маленьких гаджетов, чтобы ты мог быть наравне с киборгами.

BattleGloves

(Боевая перчатка) (900.⁰⁰)

Тяжёлые рукавицы, покрывающие кисть и предплечье, сочленены с искусственными мышцами и гидравликой. Боевая перчатка наносит 3D6 урона сжатием, 2D6 урона ударом и имеет три разъёма для любого стандартного оружия или опции для кибер-рук, кроме (Hydraulic Rams) гидравлических поршней.

Smartgoggles

(Умные очки) (200.⁰⁰)

Хочешь получать все преимущества кибер-оптики, но без потери (humanity) человечности? Умные очки могут быть оснащены чипами для имитации эффектов до 4-х опций кибер-оптики (каждая опция для умных очков стоит столько же, сколько кибер-оптическая опция, но меньше на 10%).

Например, Рэйзорджек решает купить комплект умных очков. В качестве опций он выбирает (Thermograph) Тепловизор, (Digital camera) цифровую камеру, Low Lite™ и (Targeting scope) Прицельный видоискатель. Его общая стоимость 200.⁰⁰ (базовая стоимость) + 990.⁰⁰ = 1190.⁰⁰

Linear Frames

(Линейные рамы)

Линейная рама - это мощный экзоскелет, дающий пользователю огромную силу. Существует три уровня линейных рам: Sigma, Beta и Omega.

Type (Тип)	Strength (Сила)	Cost (Цена)
Σ (Sigma)	12	5000. ⁰⁰
β (Beta)	14	7000. ⁰⁰
Ω (Omega)	16	9000. ⁰⁰

Обычно экзоскелеты носят как часть пакета кибернетики (подробнее см. PUTTING THE CYBER INTO THE PUNK (ДОБАВЛЕНИЕ "КИБЕР" К "ПАНК"), стр. 92). Тем не менее, ты можешь использовать линейную раму, не подключая её непосредственно к своей нервной системе. Вместо этого, ты можешь просто подключить её к костюму, как если бы это был какой-нибудь кибер-мотоцикл или транспортное средство, получив за это штраф -2 к (REF) Рефлексам.

Неплохо, а? Просто убедитесь, что они не стащут его, чомбатта.

"Ну и что, что броня делает тебя медленнее? Ты всё равно не сможешь убежать от пули. Но ты можешь остановить её до того, как сдохнешь".

- Номад Сантьяго

2020 GEAR LIST (ЛИСТ НАПРАВЛЕНИЯ 2020)

Ниже приведён список полезных предметов для киберпанка в движении.

FASHIONT (МОДА)*	
FASHIONT (МОДА)*	20. ⁰⁰
Pants (Брюки)	15. ⁰⁰
Top (Верх)	35. ⁰⁰
Jacket (Куртка)	25. ⁰⁰
Footwear (Обувь)	10-100. ⁰⁰
Jewelry (Ювелирные изделия)	5-50. ⁰⁰
Mirrorshades (Зеркальные очки)	100. ⁰⁰
Contact Lenses (Контактные линзы)	50. ⁰⁰
Glasses (Очки)	
*Умножь базовое значение на множитель	
стиля	
Generic Chic (Универсальный шик)	1x
Leisurewear (Досуговая одежда)	2x
Businesswear (Деловая одежда)	3x
High Fashion (Высокая мода)	4x
Urban Flash (Городское сияние)	2x

TOOLS (ИНСТРУМЕНТЫ)	
Techscanner (Технический сканер)	40. ⁰⁰
Cutting torch (Газовый резак)	100. ⁰⁰
Tech Toolkit (Тех. инструментарий)	120. ⁰⁰
B & E Tools (Инструменты от B&E)	
Electronics Toolkit (Инструментарий для	100. ⁰⁰
электроники)	20. ⁰⁰
Protective Goggles (Защитные очки)	2. ⁰⁰
Flashtube (Фонарик)	1. ⁰⁰
Glowstik (Химический источник света)	10. ⁰⁰
Flash Paint (Светящаяся краска)	за штуку 32. ⁰⁰
Flash Tape (Светящаяся лента)	за метр 7. ⁰⁰
Rope (Веревка)	30. ⁰⁰
Breathing Mask (Дыхательная маска)	

PERSONAL ELECTRONICS	
(ЛИЧНАЯ ЭЛЕКТРОНИКА)	500. ⁰⁰
Holo Generator (Голографический генератор)	100. ⁰⁰
Video Board (Видео экран)	10. ⁰⁰
Data Chip (Чип данных)	50. ⁰⁰
Logcompass (Лог-компас)	300. ⁰⁰
Digital Recorder (Цифровой диктофон)	150. ⁰⁰
Digital Camera (Цифровая фотокамера)	800. ⁰⁰
VideoCam (Видеокамера)	
Video/Audio Tape Player (Видео/Аудио ленточный	400. ⁰⁰
проигрыватель)	4. ⁰⁰
VideoTape (Видео плёнка)	80. ⁰⁰
Pocket TV (Карманный телевизор)	
Digital Chip Playe (Проигрыватель цифровых	150. ⁰⁰
чипов)	
Digital Music Chip (Цифровой музыкальный	20. ⁰⁰
чип)	100-500. ⁰⁰
Electric Guitar (Электрогитара)	
Electronic Keyboard (Электронные	200-900. ⁰⁰
клавишные)	200-800. ⁰⁰
Drum Synthesizer (Синтезатор ударных)	500-1000. ⁰⁰
Amplifier (Усилитель)	

DATA SYSTEMS (СИСТЕМЫ ДАННЫХ)	
Laptop Computer (Портативный компьютер)	100. ⁰⁰
Pocket Computer (Карманный компьютер)	100. ⁰⁰
Cybermodem (Кибер-Модем)	
Cellular Cybermodem (Сотовый Кибер-	20-30. ⁰⁰
Модем)	
Interface Cables (Интерфейсный кабель)	
Low Impedance cables (Кабели низкого	60. ⁰⁰
сопротивления)	20. ⁰⁰
'Trode Set (Комплект электродов)	100. ⁰⁰
Keyboard (Клавиатура)	400. ⁰⁰
Terminal (Терминал)	

COMMUNICATIONS (СВЯЗЬ)	
Mastoid Commo (Мастоид-коммуникатор)	100. ⁰⁰
Pocket Commo (Карманный коммуникатор)	50. ⁰⁰
Cellular Phone (Сотовый телефон)	400. ⁰⁰
Mini Cell Phone (Мини сотовый телефон)	800. ⁰⁰

SURVEILLANCE (НАБЛЮДЕНИЕ)	
Binoglasses (Очки-бинокли)	200. ⁰⁰
Binoculars (Бинокль)	20. ⁰⁰
Light Booster Goggle (Усиливающие свет	
очки)	200. ⁰⁰
IR Goggles (ИК очки)	250. ⁰⁰
IR Flash (ИК лампа)	250. ⁰⁰

ENTERTAINMENT (РАЗВЛЕЧЕНИЯ)	
Movie (Кинофильм)	10. ⁰⁰
VCR/Chip Rental (Аренда кассеты / чипа)	4. ⁰⁰
Braindance	20. ⁰⁰
Live Concert/Sports Event (Живойконцерт/	
/Спортивное мероприятие)	50. ⁰⁰
Fast Food Meal (Еда быстрого приготовления)	5. ⁰⁰
Well Drink (Хорошая выпивка)*	3. ⁰⁰
Restaurant Mealt (Еда из ресторана)*	20. ⁰⁰
* Умножь на уровень ресторана или	
бара:	
Fair (Сносная)	1x
Good (Хорошая)	2x
Excellent (Отличная)	3x

SECURITY (БЕЗОПАСНОСТЬ)	
Keylock (Блокировка ключом)	за уровень 20. ⁰⁰
Cardlock (Блокировка магнитной картой)	
.....	за уровень 100. ⁰⁰
Vocolock (Блокировка Голосом)	за уровень 200. ⁰⁰
Line Tap (Перехватчик линии)	200. ⁰⁰
CodeDecryptor (Дешифратор кода)	500. ⁰⁰
VocDecryptor (Дешифратор голоса)	1,000. ⁰⁰
Security Scanner (Сканер безопасности)	1,500. ⁰⁰
Poison Sniffer (Распознаватель ядов)	1,500. ⁰⁰
Jamming Transmitter (Генератор помех)	500. ⁰⁰
Scanner Plate (Сканирующая панель)	500. ⁰⁰
Movement Senso (Датчик движения)	40. ⁰⁰
Passcard (Идентификационная карта)	10. ⁰⁰
Tracking Device (Устройство отслеживания)	
.....	1,000. ⁰⁰
Tracer Button (Жучок слежения)	50. ⁰⁰
Remote Sensors (Датчик дистанционной	
активации)	700. ⁰⁰
PlasKuffs (Пласт-Наручники)	100. ⁰⁰
Stripwire Binders (Стяжки)	5. ⁰⁰

MEDICAL (МЕДИЦИНА)	
Dermal Stapler (Степлер для кожи)	1,000. ⁰⁰
Spray Skin (Спрей Кожа)	за банку 50. ⁰⁰
Slap Patch (Пластырь)	
.....	Изменяется в зависимости от типа препарата
Cryotank (Крио-камера)	100,000. ⁰⁰
Medkit (Аптечка)	50. ⁰⁰
Surgical Kit (Хирургический комплект)	400. ⁰⁰
First Aid Kit (Комплект первой помощи)	10. ⁰⁰
Medscanner (Медицинский сканер)	300. ⁰⁰
Drug Analyser (Анализатор наркотиков)	75. ⁰⁰
Airhypo (Пневматический инъектор)	100. ⁰⁰
Clinic Visit (Визит в клинику)	200. ⁰⁰
Day in Hospital (День в госпитале)	300. ⁰⁰
Day in Intensive Care (День в интенсивной	
терапии)	1,000. ⁰⁰
Clone Limb Replacement (Замена конечности на	
клонированную)	1,500. ⁰⁰

FURNISHINGS (МЕБЕЛЬ)	
Nylon Carrybag (Нейлоновая дорожная сумка)	5. ⁰⁰
Sleeping Bag (Спальный мешок)	25. ⁰⁰
Inflatable Bed (Надувной матрас)	25. ⁰⁰
Futon (Футон)	90. ⁰⁰
Real Wood Furniture (Мебели из натурального	
дерева)	за штуку 200. ⁰⁰
Synthetic Furniture (Синтетическая	
мебель)	за штуку 100. ⁰⁰
Apartment Cube (Квартира-Куб)	5,000. ⁰⁰
Lamp (Лампа)	20. ⁰⁰
Cleaning Bot (Робот-уборщик)	1,000. ⁰⁰
Vocal Switcher System (Голосовая система	
выключателей)	100. ⁰⁰

VEHICLES (ТРАНСПОРТ)	
Scooter (Скутер)	500. ⁰⁰
Motorcycle (Мотоцикл)	1,500. ⁰⁰
CityCar (Городской автомобиль)	2,000. ⁰⁰
Small Subcompact (Маленький субкомпакт)	6,000. ⁰⁰
Medium Sedan (Средний седан)	10,000. ⁰⁰
Sportscar (Спортивный автомобиль)	20,000. ⁰⁰
Luxury Sedan (Роскошный седан)	40,000. ⁰⁰
Примечание: 2x цена за кибер-управление	

LIFESTYLE (ОБРАЗ ЖИЗНИ)	
Cell Phone Service (Услуги сотовой связи)	
.....	месяц 100. ⁰⁰ +
Standard Phone Service (Обычное обслуживание	
связи)	за месяц 30. ⁰⁰ +
Pay Phone Call (Оплата телефонной	
связи)	за минуту 0. ⁵⁰
Data Term Use (Использование терминала данных)	за минуту 1. ⁰⁰
CredChip Account (Учетная запись кредитного чипа)	за месяц 20. ⁰⁰
Health Plan (Медицинское страхование)	
.....	за месяц 1,000. ⁰⁰
Trauma Team Acct (Учетная запись Trauma Team)	
.....	месяц 500. ⁰⁰
Air (Воздух)	за минуту 5. ⁰⁰
Mag Lev Chit (Маглев проездной)	за станцию 0. ²⁵
Taxi (Такси)	за километр 5. ⁵⁰
AV-Taxi (Аеродайн-Такси)	за километр 15. ⁰⁰
Cable TV (Кабельное ТВ)	за месяц 40. ⁰⁰

GROCERIES (БАКАЛЕЯ)	
Kibble (Корм)	за неделю 50. ⁰⁰
Generic Prepak (Универсальная упаковка)	
.....	за неделю 150. ⁰⁰
Good Prepak (Хорошая упаковка)	
.....	за неделю 200. ⁰⁰
Fresh Food (Натуральная еда)	
.....	за неделю 300. ⁰⁰

HOUSING (ЖИЛЬЁ)*	
Coffin (Гроб)	за ночь 20. ⁰⁰
Hotel Room (Номер отеля)	за ночь 100. ⁰⁰
Apt./Condom (Апартаменты/Квартира)	
.....	за номер / за месяц 200. ⁰⁰
House (Дом)	за номер / за месяц 150. ⁰⁰
Умножь базовую стоимость на множитель зоны.	
Combat Zone (Боевая зона)	1x цена
Moderate Zone (Умеренная зона)	2x цена
Corporate Zone (Корпоративная зона)	4x цена
Executive Zone (Зона для должностных лиц)	6x цена
Utilities (Коммунальные услуги)	месяц 100. ⁰⁰

FASHION (МОДА)

Стиль одежды 2020 разбит на пять основных модных течений:

Generic Chic (Универсальный шик): стандартная уличная одежда, состоящая из модульных компонентов во множестве расцветок. Преобладают портупеи, пальто, пояса, ботинки.

Leisurewear (Досуговая одежда): это эквивалент спортивной одежды 21-го века. Мягкий флисс, корпоративные и спортивные логотипы.

Businesswear (Деловая одежда): это эквивалент стандартного делового костюма, приглушенные цвета, полосы, обувь из натуральной кожи и т.д. Шерсть и другие натуральные ткани считаются подходящим облачением для перспективных Корпоративных сотрудников.

High Fashion (Высокая мода): Утонченная и дорогая одежда для высшего класса. Дизайнерские лейблы, такие как Miyake, Si-fui Yan и Anne Calvin.

Urban Flash (Городское сияние): видео-куртки, ткани с изменяющимися цветами, камуфляж, кожа, металлические шипы, логотипы, джинсы, кожаные юбки, ботинки. Самый дикий и самый (CHILLED) чилид в кибер-моде.

TOOLS (ИНСТРУМЕНТЫ)

Techscanner (Технический сканер): небольшой портативный микрокомпьютер с различными щупами и разъемами ввода / вывода. Технические сканеры запускают диагностические программы, выявляют и проверяют неисправные компоненты, и отображают внутренние схемы на небольшом экране.

Cutting torch (Газовый резак): обычно кислородно-ацетиленовая смесь в ручном баллоне, около 30 см в длину. Доступны более мощные модели, вплоть до кислородно-термитных копий, в 5-15 раз дороже.

Tech Toolkit (Технический инструментариум): смешанный набор инструментов для ремонта механических объектов, обычно в футляре 10 x 40 x 10 см.

Electronics Toolkit (Инструментарий для электроники): смотри выше.

Protective Goggles (Защитные очки): защитные очки для сварки, механической обработки металлов, химического смешивания и т.д.

Flashtube (Фонарик): вы все знаете, что это такое. Длина луча 2,5-3 метра. Можно купить маленький карманный фонарик (1/4 длины луча) за половину нормальной цены.

Glowstik (Светящийся палочка): химический источник света в 15 см трубке. Встряхни или надломи, чтобы активировать. Мягкий свет продолжительностью до 6 часов. Поставляется в зеленом, синем, красном цветах.

Flash Paint (Светящаяся краска): флуоресцентная краска выделяет мягкий свет, равный (Glowstik) светящейся палочке, продолжительностью до 4 часов.

Flash Tape (Светящаяся лента): тоже самое что и (Flashpaint) светящаяся краска. Продолжительностью 6 часов, поставляется различной ширины.

Rope (Верёвка): Верёвка: плетёная синтетика различной толщины и веса. Может выдержать до 450 кг.

Breathing Mask (Дыхательная маска): распространённая среди стрит-арт художников. Защита носа и рта, с двумя сменными фильтрами по бокам (10 штук в комплекте). Хороша для защиты от смога.

PERSONAL ELECTRONICS
(ЛИЧНАЯ ЭЛЕКТРОНИКА)

Holo Generator (Голографический генератор): небольшой ящик (приблизительно 10 x 15 x 5 см) проецирует голографическое изображение со сменного чипа. Генератор совместим с чипами большинства цифровых камер. Может быть соединён с цифровым рекордером / плеером.

Video Board (Видео экран): монитор с использованием технологии плоских ЖК-дисплеев. Большинство видео экранов, не более 30 см, встроено в телевизоры, но у всех типов есть входные разъемы для использования в качестве монитора считывания для других электронных товаров. Крупные (50 x 250 см) используются в качестве рекламных вывесок. Видео экраны поставляются от 30 квадратных сантиметров.

Data Chip (Чип данных): носитель информации будущего для хранения цифровой информации. Обычно чипы в пластиковой оболочке имеют форму пуговицы, плоских квадратов и треугольных брусков. Все виды могут быть прочитаны всеми типами носителей с помощью адаптерных насадок.

Logcompass (Лог-компас): вид программируемого

инерционного компаса, который отслеживает направление твоих перемещений относительно неподвижной опоры или точки.

Digital Recorder (Цифровой диктофон): устройство записи звука, использующее технологию (Datachip) чипов данных. Большинство из них имеют размер двух, ровно сложенных, книг в мягком переплёте. Некоторые меньше, чем колода карт.

Digital Camera (Цифровая фотокамера): неподвижные изображения "оцифровываются" на чип-картридж. Размером с пачку сигарет.

VideoCam (Видеокамера): может быть установлена на гарнитуре, зажиме на плече или на руке в зависимости от размера (эти факторы влияют на цену - размер записываемого изображения, продолжительность записи и т.д. Цена указана для самой недорогой модели для ношения на плече). Звук и изображения обычно записываются на ленточную кассету размером с колоду карт или меньше, но ты можешь напрямую подключиться к передающему устройству с помощью набора кабелей.

Video/Audio Tape Player (Видео / Аудио ленточный проигрыватель): это устройств проигрывает ленточные кассеты с (VideoCam) видеокамер, а также множество старомодных аудио-кассет.

VideoTape (Видео плёнка): смотри (VideoCam) Видеокамера. Примечание: видеокассета 2020х является цифровым носителем высокой плотности, способным обрабатывать как аудио, так и визуальное изображение.

Pocket TV (Карманный телевизор): использует монитор с плоским экраном, в корпусе 12 x 12 x 2 см или меньше. Принимает большинство станций УКВ и УВЧ.

Digital Chip Playe (Проигрыватель цифровых чипов): проигрывает чипы аудио и видео записей. Ты должен подключать их к (Video Board) видео экрану для воспроизведения видео дорожки с (Digital Chip) цифрового чипа.

Digital Music Chip (Цифровой музыкальный чип): от 1 до 6 любимых поп-альбомов (или любой другой музыки) записанных в полупроводники и пластик. Эти чипы также доступны в формате чтение-запись.

Electric Guitar (Электрогитара): больше не классический "топор", теперь она легче, более гибкая в применении, а иногда даже в не опознаваемой форме. Она может иметь даже серию клавиш, заменяющих струны и лады.

Electronic Keyboard (Электронные клавишные): не сильно изменились по сравнению с нынешними, за исключением размеров и мощности.

Drum Synthesizer (Синтезатор ударных): обычное музыкальное оборудование "новой волны". Серия ударных пластин и звуковой блок. Он поместится в пару чемоданов и может быть скомпанован любым удобным для барабанщика способом.

Amplifier (Усилитель): смотри (Electronic Keyboard) Электронные клавишные. (Более подробно об инструментах 2010-20-х можно узнать в дополнении "Rockerboy".)

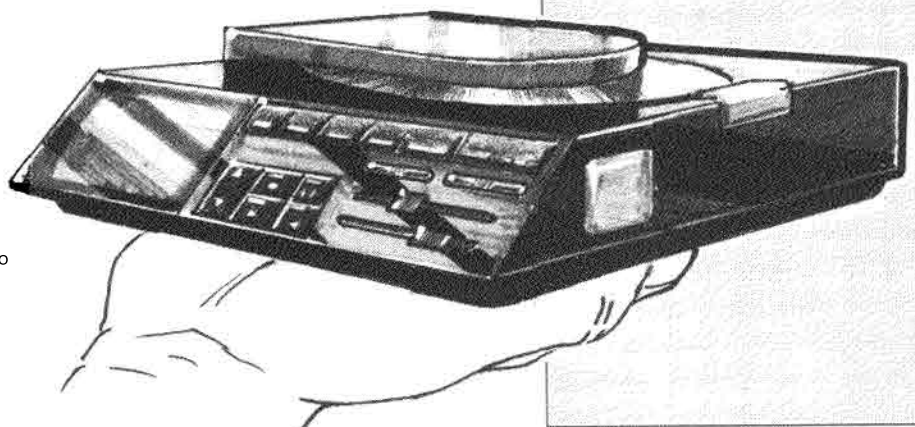
DATA SYSTEMS (СИСТЕМЫ ДАННЫХ)

Laptop Computer (Портативный компьютер): простой ноутбук, со встроенным жестким диском, (Video Board) видео экраном (съёмным) и слотами для (data/programming chips) чипов данных / программ. Эти единицы не имеют продвинутых процессоров и пространства памяти, доступные в обычной компьютерной системе, они не могут быть использованы для (Netrunning) Нетраннинга.

Pocket Computer (Карманный компьютер): классический программируемый вычислитель 15 x 8 x 1,3 см с клавиатурой и слотами для чипов, до 100 страниц буквенно-цифровой памяти.

У тебя, конечно, есть кибер-оснащение. У тебя есть твоё оружие и твоя броня. Но ты должен где-нибудь спать. Ты должен что-нибудь есть, кроме "Kibble & Bits". И не повредит, иногда ловить "braindance" или небольшое экшен-видео.

- Бэг Леги





Cybermodem (Кибер-Модем): см. раздел NETRUNNING (НЕТРАННИНГ) стр. 133.

Interface Cables (Интерфейсный кабель): типичный соединительный кабель для подключения кибер-управляемой машины к (Interface Plugs) интерфейсным разъемам человека.

Mini Cell Phone (Сотовый мини телефон)

Low Impedance cables (Кабели низкого сопротивления): специальные кабели с низким сопротивлением / интерференцией для улучшенной передачи данных. Они дают бонус +1 к любым сопутствующим задачам, таким как управление кибер-транспортными средствами или (Netrunning) Нетраннинг.

"Trode Set (Комплект электродов): низкоэффективная гарнитура для (piggybacking) "присоединения" к сети. -2 к (Skill) навыку (Interface) Интерфейс.

Keyboard (Клавиатура): может быть добавлена к своему кибер-модему или другой электронной аппаратуре.

Terminal (Терминал): компьютерная рабочая станция с клавиатурой, видео экраном и разъемами ввода / вывода. Терминал может использоваться для (Netrun) Нетрана (что делает (runner) Раннера невосприимчивым к большинству "черного" программного обеспечения), но очень, очень медленного (-5 к (Skill) навыку (Interface) Интерфейс). Терминальные операторы обычно известны как (net-tortoises) "сетевые черепахи".

COMMUNICATIONS (СВЯЗЬ)

Mastoid Commo (Мастоид-коммуникатор): все коммуникаторы являются радиопередатчиками. Этот приклеенный к челюсти и виску, ты совершаешь передачу через суб-вокализацию и принимаешь сообщения беззвучными вибрациями. Дистанция 10 миль.

Pocket Commo (Карманный коммуникатор): типичная маленькая рация. Дистанция 10 миль.

Cellular Phone (Сотовый телефон): связь в движении, в любом месте в пределах досягаемости радиотелефонной приемопередающей сети. За обслуживание телефона взимается 100 евродолларов (ED / EB) в месяц.

Mini Cell Phone (Мини сотовый телефон): помещается в пачку сигарет.

SURVEILLANCE (НАБЛЮДЕНИЕ)

Binoculars (Бинокль): тут не о чем говорить.

Binoglasses (Очки-бинокли): эти высокотехнологичные средства визуального наблюдения сочетают в себе бинокль с лазерным дальномером, иногда и с ИК линзами. Более дорогие версии будут иметь встроенную цифровую камеру.

Light Booster Goggle (Усиливающие свет очки): усилители света, усиливающие окружающий свет для ночного видения с помощью технологии «Starlite». При внезапном увеличении уровня света, очки могут ошеломить. С помощью настройки (DIFFICULT) Сложная задача (20) они также могут обнаруживать активные ИК-лучи.

IR Goggles (ИК очки): они улавливают незаметные, фоновые источники инфракрасного света. Обычно используются с активным ИК источником для невидимой подсветки.

IR Flash (ИК лампа): смотри выше. УФ-вспышка похожа, также можно использовать с соответствующей кибер-оптикой.

Line Tap (Перехватчик линии): устройство, которое может перехватывать голосовые сообщения или данные с телекоммуникационной линии, а затем записывать или передавать их. Более сложные модели не должны быть напрямую подключены к линии, которую они контролируют (они будут работать на расстоянии около 30 см), и могут управляться дистанционно.

SECURITY (БЕЗОПАСНОСТЬ)

Keylock (Блокировка ключом) / Cardlock (Блокировка магнитной картой) / Vocolock (Блокировка голосом): все более сложные методы обеспечения безопасности дверей. (Keylock) Блокировка ключом является механической блокировкой и должна подвергаться атаке таким же образом. (Cardlock) Блокировка магнитной картой и (Vocolock) Блокировка голосом являются электронными (в (Cardlock) Блокировке магнитной картой используется магнитная кодировка, а (Vocolock) Блокировка голосом использует технологию распознавания голоса).

Type (Тип)	Difficult Level (Уровень сложности)
Low Security (Низкая безопасность)	Average (15) (Средний)
Medium Security (Средняя безопасность)	Difficult (20) (Сложный)
High Security (Высокая безопасность)	Very Difficult (25) (Очень сложный)
Maximum Security (Максимальная)	Nearly Impossible (30) (Почти невозможный)

Cardlock Decryptor (Дешифратор кода): зонд этого устройства вставляется в замок автомобиля вместо обычной карты. Использование дешифлятора добавляет +5 к проверке твоего базового навыка обхода блокировок: (TECH + Electronic Security + 1D10) Технические навыки + Электронная безопасность + 1D10.

VocDecryptor (Дешифратор голоса): модулятор голоса для взлома голосовых блокировок. Смотри выше.

Security Scanner (Сканер безопасности): это устройство обнаруживает электромагнитные поля, создаваемые различными системами сигнализации (вероятность обнаружения 75%). Может понаблюдаться совершить бросок (TECH) Технические навыки или (INT) Интеллекта для определения стиля тревоги обнаруженного при срабатывании.

Poison Sniffer (Распознаватель ядов): может быть настроен для проверки воздуха или жидкости на наличие определенного яда. В противном случае он просто предупредит тебя о наличии посторонних веществ. Точность 85%.

Jamming Transmitter (Генератор помех): обычно поставляется в 2 или 3 крупных кейсах, но может заполнить весь фургон. Забивает помехами электромагнитные передачи в области 300 метров (включая сотовые телефоны и некоторые кибер-программы).

Scanner Plate (Сканирующая панель): считывающее устройство для блокировки прикосновением ладони. Может быть прикреплен к любому типу (Cardlock) Блокировки магнитной картой или (Vocolock) Блокировки голосом, чтобы добавить дополнительный уровень безопасности.

Movement Sense (Датчик движения): типичная сигнализация. Охватывает сейсмические, сонарные, и ИК датчики или датчики видимого света. Обнаруживает движение в определенной области с надежностью 95%. Сенсорный процессор размером с пачку сигарет.

Passcard (Идентификационная карта): самое популярное устройство для разблокировки (Cardlock) Блокировки картой.

Tracking Device (Устройство отслеживания): оборудование, ручное или встроенное в кейс, для обнаружения / отслеживания (Tracer buttons) Жучков слежения. На дистанции 1,6 км.

Tracer Button (Жучок слежения): могут быть любого размера - от спичечной коробки до булавки. Используют радиоактивность, или непрерывную / импульсную радиопередачу, чтобы точно обозначить, того, к кому, или к чему, они подключены. Некоторые могут быть включены / выключены дистанционно. Обычно покупаются в наборах по 6.

Handcuffs / Plaskuffs (Наручники): просто то, что написано. Вероятно, немного жестче ((NEARLY IMPOSSIBLE) Почти невозможно сломать (30)) из-за новых сплавов. Часто (50%) запираются с помощью (Cardlock) Блокировки магнитной картой.

Stripwire (Stripape) Binders (Стяжки): отлично подходят для борьбы с беспорядками. Одноразовые пластиковые фиксаторы для временных наручников и оков для ног (VERY DIFFICULT) Очень сложно разорвать (25). С керамическими волокнами, чтобы сопротивляться разрезанию, и гарантировать огнестойкость. Поставляются в упаковках по 12.

MEDICAL (МЕДИЦИНА)

Dermal Stapler (Степлер для кожи): он автоматически сближает края раны и зашивает её скобами из стягиваемого органического материала, который растворяется по прошествии времени.

Spray Skin (Спрей Кожа): вязкий гель-спрей для лечения сильных ссадин. Антисептик и стерилизующие, он также воздухопроницаем и отслаивается примерно через две недели.

"Вау.
Совершенно
новый
Hitachi-Zendaflex!
Я всегда хотел
раздобыть
один из таких.
Фрак, с тех пор
как я был
панком. Очень
приятно, что
этот мёртвый
парень здесь,
чтобы отдать
мне его! Очень
ценю это,
чомбатта!"

- Рунперджек

Cryotank (Крио-камера): усовершенствованная замораживающая ёмкость. Крио-камера охлаждает тело до уровня консервации, в то время как аппараты жизнеобеспечения поддерживают поток крови / кислорода. Предназначены для фиксации умирающего тела в относительном стабизе.

Medkit (Аптечка): стандартная сумка для врача или военного. Она содержит антидоты, перевязочные материалы, препараты, аппликаторы, медикаменты и инструменты для изучения (зонды, депрессоры, диагностический фонарик, стетоскоп).

Surgical Set (Хирургический комплект): полный набор инструментов хирурга (скальпель, ретрактор, зонд, зажим, пинцет и т.д.), а также химикаты или оборудование для поддержания стерильности операционного пространства.

First Aid Kit (Комплект первой помощи): обычная домашняя аптечка. Она имеет повязки, антисептики и простое обезболивающее.

Slap Patch (Пластырь): небольшая пластиковая накладка, содержащая определенное количество препарата. Накладка наносится на кожу, а лекарство впивается равномерной дозой. См. Раздел "TRAUMA TEAM" для получения информации о препаратах и ценах.

Airhypo (Пневматический инъектор): "Bones McCoy" использует быстрый выброс сжатого воздуха чтобы ввести жидкий препарат под кожу. См. Раздел "TRAUMA TEAM" для получения информации о препаратах и ценах.

Medscanner (Медицинский сканер): считывает данные о температуре тела, сердечном ритме, артериальном давлении, дыхании и уровне сахара в крови. Небольшая база данных на чипе добавляет +2 к твоему (Skill) навыку (Diagnose Illness) Диагностики болезней.

Drug Analyser (Анализатор наркотиков): может быть гаджетом, размером от книги до портфеля, работает аналогично (Chemical (Poison) sniffer) химическому анализатору. Он будет сверять пробу препарата с известным составом или определять молекулярный состав и возможные эффекты неизвестного вещества, которое похоже на препарат, уже запрограммированный в его библиотеке.

FURNISHINGS (МЕБЕЛЬ)

Nylon Carry bag (Нейлоновая дорожная сумка): спортивная сумка / сумка 2000х с различными логотипами на выбор. Размеры варьируются.

Sleeping Bag (Спальный мешок): они легче и теплее могут выдерживать температуру до -100F. Сжимает до габаритов 30 x 15 x 10 см.

Inflatable Bed (Надувной матрас): самонадувающийся пакет с высокой степенью сжатия. Около 15 x 5 x 10 см в сложенном состоянии.

Real Wood Furniture / Synthetic Furniture (Мебели из натурального дерева / Синтетическая мебель): что ещё тут добавить?

Futon (Футон): переносная раскладушка и подушка, японского происхождения.

Apartment Cube (Квартира-Куб): жилой модуль 3x3x2,4 метра, в котором вся основная мебель и техника спрятаны в скрытых углублениях в стенах и выдвигаются только при использовании. Содержит кровать, шкаф, небольшую плиту, холодильник, телевизор и цифровой развлекательный центр, два стула, раскладной стол, передвигаемый стол. Обычно кубы бывают настолько малы, что, если ты раздвинешь всю свою мебель сразу, для тебя не останется места!

Lamp (Лампа): даёт свет. Поставляется в бесконечном разнообразии форм и цветов.

Cleaning Bot (Робот-уборщик): небольшое заранее запрограммированное роботизированное чистящее устройство. Обычно размером с портативный пылесос. Не лишком умный.

Vocal Switcher System (Голосовая система выключателей): голосовое управление освещением и техникой.

VEHICLES (ТРАНСПОРТ)

Далее приведены типичные автомобили начала 21 века. Конкретные модели смотри в разделе "ALL THINGS DARK & CYBERPUNK (КИБЕРПАНК И ВСЕ ТЕМНЫЕ ШТУКИ)", стр. 180 - 182.

Scouter (Скутер): это обновлённая версия старых мототранспортеров Riva и Vespa 1990-х годов с электрическим приводом. Максимальная скорость около 80 км в час, скутеры могут проехать 6 часов в пути после быстрой зарядки (около 5 минут на любой станции технического обслуживания).

Motorcycle (Мотоцикл): это обновленные версии стандартных мотоциклов. Большинство из них являются "лежачими" конструкциями с пластиковыми обтекателями, расположенными над водителем. Около половины имеют электрическое питание, максимальная скорость 105 км в час и около 8 часов в пути после (Fast charge) быстрой зарядки. Версии с СНООН2 приводом имеют максимальную скорость 225 км в час и бак объемом 15 литров.

CityCar (Городской автомобиль): одноместный (в лучшем случае двухместный), трёхколесный, распространённый в (Corporate Zone) корпоративных зонах. Максимальная скорость около 64 км в час, с 4 часами езды после (Fast charge) быстрой зарядки. (CityCar) Городской автомобиль также можно арендовать (1,2 евро за км) в удобных павильонах, расположенных в большинстве корпоративных районов. Ты используешь свою дебетовую карту для аренды у дилера, едешь туда, куда хочешь, и оставляешь машину у ближайшего дилера.

Small Subcompact (Малый субкомпакт): обычно с метаноловым или СНООН2 приводом, эти машины имеют максимальную скорость около 145 км в час, бак объемом 38 литров и четыре, относительно комфортных, посадочных места.

Medium Sedan (Средний седан): почти всегда работает на СНООН2 (у электрики просто не хватает скорости). Максимальная скорость около 145 км в час, бак на 57 литров и четыре места.

Sportscar (Спортивный автомобиль): почти всегда работает на СНООН2 (у электрики просто не хватает скорости). Максимальная скорость около 340 км в час, с баком на 38 литров. 2 места.

Luxury Sedan (Роскошный седан): с метаноловым или СНООН2 приводом, эти машины развивают максимальную скорость около 145 км в час, бак на 75 литров и шесть сидений.

Fast charge (Быстрая зарядка): быстрая (5 минутная) зарядка аккумулятора для электромобилей. Доступно на большинстве сервисных станций по цене 20 евродолларов (ED / EB).

СНООН2: синтетическое мета-спиртовое топливо. Около 1D6 / 3 + 1 евро за 3,5л (стоимость сильно колеблется из-за спроса, предложения и эко-террористической деятельности).

LIFESTYLE (ОБРАЗ ЖИЗНИ)

Data Term™ (Терминал данных): это стационарный компьютерный терминал с доступом к новостям, погоде, карте города, расписанию событий и другим полезным материалам. Информационный терминал также может быть использован как точка входа в Сеть. Терминалы установлены в бетонных колоннах и почти неразрушимы. Теоретически.

Cred Chip Account (Учётная запись кредитного чипа): "дебетовая карта", которую ты используешь для переноса наличных денег вместо кошелька.

Air (Воздух): просто то, что написано. В США, Великобритании и некоторых частях Восточной Европы ежедневное загрязнение становится настолько сильным, что тебе понадобится справочник "воздушных баров", торговцев или уличных автоматов, чтобы купить возможность благоприятно подышать.

GROCERIES (БАКАЛЕЯ)

Kibble (Корм): производимое в массовом порядке питательное вещество, которое удовлетворяет большинству требований к питанию, но имеет тенденцию выглядеть, пахнуть и иметь вкус, как сухой корм для домашних животных, от которого оно получило свое название.

Generic Prepak (Универсальная упаковка): по сравнению с обычным "телевизионным ужином", эти пакеты с едой могут быть приготовлены в микроволновке или холодильнике, в зависимости от того, что содержится внутри. Многие поставляются со своими химическими вкладышами для разогрева или охлаждения. Кулинария не впечатляет, но всё же, лучше чем (Kibble) Корм.

Good Prepak (Хорошая упаковка): хорошая еда в упаковке из ресторана. Самые качественные готовые блюда, которые ты можешь найти. Хочешь поесть чего-то получше, приготовь это самостоятельно (В самом деле, кто-нибудь знает, как это делается?).

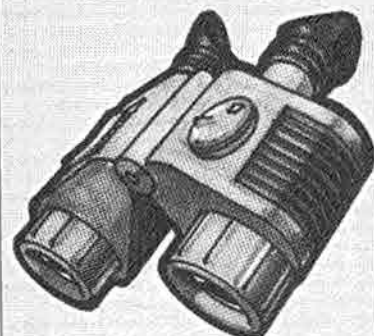
Fresh (Натуральная еда): ты знаешь, что это такое. Ну, по крайней мере, ты встречаешь кого-то, кто ел это.

HOUSING (ЖИЛЬЁ)

Coffin (Гроб): один шаг от спального мешка на улице. Нагромождение жилых помещений, которые напоминают своего тезку. Эти спальные ящики можно найти в аэропортах и ночлежках по всему миру. Обычно с монетоприёмником и ограничением по времени, гроб даёт тебе достаточно места, чтобы развернуться или почтитать в постели, уборная находится в другом месте. Более дорогие модели будут иметь внутри телефон или мини-телевизор.

"Новый аэродайн "BMW-Infiniti". Пятнадцать тысяч фунтов чистой тяги. Доступен по запросу кибер-авионики. Оснащён самой продвинутой аудиосистемой, когда-либо установленной в AV-7. "BMW-Infiniti". Ты не можешь называть себя киберпанком, пока не купишь его."

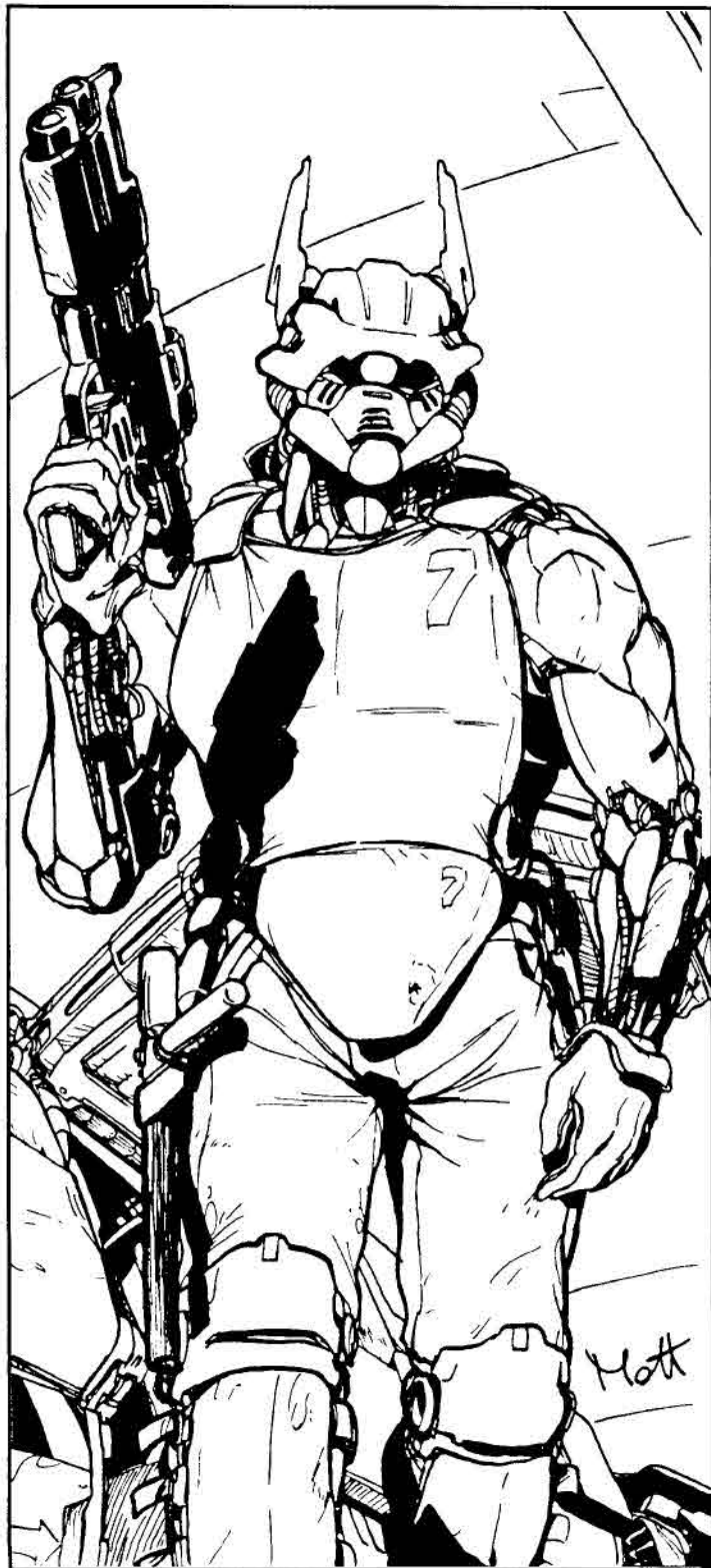
- Радио Эд, 2019



ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ

РАЗДЕЛ

6

PUTTING THE
CYBER
INTO THE
PUNK

Забудь всё, что ты когда-либо знал о киборгах. Всё.

Это 2000-е. Сегодняшний киборг стильный. Его кибернетика предназначена для размеренного образа жизни. Киборги 2000-х, оснащены чипами данных, имплантированными в свою нервную систему для улучшения своего навыка игры в теннис или мини-биоинженерным оружием для своей личной защиты, представляя передовую грань высокотехнологичной жизни.

Но не каждый должен становиться ходячим танком. Кибер-технологии могут быть менее рельефными, менее очевидными. Ты можешь объединить свои высокотехнологичные гаджеты в гладкое единое целое. Ты либо хищник, либо жертва, и чем раньше ты научишься стирать грань между двумя категориями, тем дольше ты будешь выживать.

И в этом всё дело. В выживании.

Cyberfashion (Кибер-мода)

Это модно, знать, что где-то на твоём теле установлены высокие технологии. Если ты можешь себе это позволить, вероятно, у тебя уже есть хотя бы пара "улучшений", несколько программных чипов, установлены в твою нервную систему для взаимодействия с компьютером, чтобы запоминать свои встречи (когда-то популярный чип Daytimer™, например), и улучшить свои рефлексы в ракетболе. Если ты (CYBER-RED UP) кибер-усовершенствованный у тебя, вероятно, есть (Interface Plugs) интерфейсные разъемы для умственного управления компьютерами и транспортными средствами. Возможно, твои глаза - это кибер-оптика с функцией записи и с самым последним оттенком радужной оболочки (полихромная в этом году), или твой слух улучшен, чтобы лучше сплетничать в зонах отдыха для должностных лиц. Если твоя работа включает в себя какой-либо тип охраны или боевую функцию (и большинство профессий 2000-х имеют,

по крайней мере, какой-то тип боевого аспекта), у тебя, вероятно, есть два или три типа боевого программного обеспечения, а также разъёмы и интерфейсы для (*smartgun*) умного оружия. Как (*Solo*) Соло, ты можешь заменить одну или несколько конечностей кибер-оснащением, что позволит тебе спрятать различные инструменты и оружие в своём теле, а также даст тебе преимущество в скорости и силе.

Как киберпанк, ты захочешь получить в свои руки лучшие из этих захватывающих и дорогостоящих высоких технологий. И дорогостоящие - это девиз. Средний улучшенный персонаж, скажем, с одной кибер-оптикой ((*Targeting scope*) Прицельным видоискателем и (*IR enhancement*) ИК усилителем), усиленными (*REF*) Рефлексами, одной суперхромированной рукой с ПП калибра .25, (*Interface Plugs*) интерфейсным разъёмом и чипами (*Martial Arts*) Боевые искусства, (*Rotorwing Pilot*) Пилот вертолёт и (*Hand-guns*) Пистолеты, это инвестиции в десятки тысяч евро.

Конечно, амбициозный Панк уже знает по крайней мере двадцать пять способов (большинство из которых незаконные), чтобы собрать такую ничтожную сумму. Но прежде, чем начать загрузку, есть одна загвоздка.

Cyberpsychosis (Кибер-психоз)

Что-то происходит, когда ты начинаешь добавлять металл и пластик людям. Они начинают меняться. И это не хорошо.

В 2000-х мы называем это кибер-психозом, психическим заболеванием, при котором добавление кибернетики приводит к фрагментации и без того нестабильной личности. Сначала потерпевший начинает испытывать больше родства с механизмами, чем с людьми. Вскоре он начинает игнорировать людей - родителей, друзей, возлюбленных. Еда, сон становятся всё менее важными. Наконец, человеческое общение начинает раздражать, завершаясь ужасающей яростью, которая полностью поглощает жертву.

Итак, как я могу заработать кибер-психоз?

У каждого персонажа в киберпанке есть (*STAT*) характеристика (*EMP*) эмпатия. Этот показатель является показателем того, насколько хорошо персонаж относится к

другим людям, и является основой таких навыков, как лидерство, ложь, убеждение и романтические отношения.

Аналогичным образом, каждое крупное кибернетическое улучшение имеет соответствующую цену (*Humanity*) человечности, которая складывается вместе, чтобы получить общую цену (*Humanity*) человечности для всех улучшений. Цена (*Humanity*) человечности оценивается от (*VERY LOW*) ОЧЕНЬ НИЗКОЙ, до (*VERY HIGH*) ОЧЕНЬ ВЫСОКОЙ, и соответствует общему эффекту, который это улучшение окажет на психику человека. Кроме того, каждая опция, добавленная к улучшению, также имеет дополнительное значение стоимости.

За каждые десять очков стоимости (*Humanity*) человечности персонаж теряет одно очко (*EMP*) эмпатии (неравные значения округляются в меньшую сторону).

Кибер-псих должен постоянно бороться, чтобы не переступить границу и не начать совершать иррациональные, акты насильственных убийств и беспорядков. В большинстве случаев он проигрывает. Тогда все проигрывают.

Например, скажем, я добавляю четыре новых кибернетических устройства с общей стоимостью человечности 36. Я потеряю 3 очка (*EMP*) Эмпатии.

Это может оказаться высокой ценой. С (*EMP*) Эмпатией 3 персонаж является чем-то вроде "холодной рыбы" - бесчувственный и холодный. С (*EMP*) Эмпатией 2 персонаж холодный, отталкивающий и явно неприятный для других. С (*EMP*) Эмпатией 1 персонаж обычно жесток, социопатичен и порочен. Он должен постоянно бороться чтобы не начать совершать иррациональные, акты насильственных убийств и беспорядков.

При (*EMP*) Эмпатии, равной 0 или менее, персонаж полностью охвачен кибер-психозом. Им движет сводящая с ума ненависть к другим людям или живым существам. На этом этапе нет пути назад - персонаж переходит к Рефери, который отыгрывает его как NPC со всеми худшими атрибутами смертоносного механизированного психопата, называемого кибер-психом.

Не все кибер-психи являются буйными. Многие проявляют более тонкие симптомы - компульсивное вранье, kleптомания, садизм, жестокость, раздвоение личности и чрезвычайно сильные перепады настроения.

"Они такие... Кажется... Слабые и хрупкие, понимаешь? Ты просто протягиваешь руку, касаешься их, и они... Умирают..."

- Неизвестный кибер-псих

"Парень весил около 250 килограмм, если считать с металлом. Когда мы забрали его с Маглев-станции, он уже убил пятнадцать человек. Он сказал, что не может терпеть все эти хрупкие мешки с кровью и водой, которые окружают его..."

- Сержант Макс Хаммерман, NPCD



**"Какая милая
маленькая
девочка, чем
ты
занимаешься
в C-SWAT?"**

**"Выслеживаю
по Майами
таких Фраков
как ты,
дорогуша..."**

**- Типичный разговор
в участке
Найт-Сити**

The Psycho Squad

Кибер-психоз является большой проблемой в 2000-х. В то время как спонсируемая государством терапия является вариантом, самое сложное - это доставить пациента в кабинет психолога. Что ты сделаешь, когда металлический бронированный, кибер-усиленный маньяк начинает убивать случайных людей? Если ты являешься правительством, ты организовываешь специальную группу профессиональных полицейских с одной работой - выслеживать, захватывать или убивать смертоносных кибер-психозов.

(Cybersquads) Кибер-отряды распространены в большинстве городских полицейских управлений и носят такие названия, как "C-SWAT" (Cybernetic Special Weapons & Tactical Squad), "PSYCHE-DIV", "CYB-Enforcement" и "MAX-TAC" (Maximum Force Tactical Division). Они оснащены лучшим из брони, коммуникационного оборудования и транспортных средств. Большинство из них несут оружие, диапазон которого начинается от лёгкого орудия и больше. По своей природе, они не очень приятные люди.

Registered Cybers (Регистрация киборгов)

Хотя (Uniform Criminal Justice Code of the United States) Кодекс Единого Уголовного Законодательства Соединенных Штатов говорит, что ты должен сначала совершить преступление, прежде чем тебя могут арестовать, это не мешает большинству полицейских департаментов практиковать вы-

борочные предотвращения преступлений (особенно тем, которыми управляют корпорации). "Psycho Squad" следит за тем, кто, что и где покупает, через информаторов, мониторы и скрытые технические детекторы, разбросанные по всему городу. Обычно у них есть хорошее представление о том, какие банды загружают мега-оснащение и кто, скорее всего, пересечёт черту психоза в ближайшем будущем. Когда потенциальный преступник выглядит так, будто он подходит слишком близко, отряд забирает его с улицы и предлагает ему выбор. Он может продолжать в том же духе и рисковать, пока какой-нибудь тёмной ночью не случится "несчастный случай" ("...мы просто обеспокоены тем, что какой-нибудь публичный гражданин может, ты знаешь, взять это на себя, ну... Ты знаешь... Изменит своё отношение..."), или он может зарегистрироваться.

Регистрация вроде как паспорт. Ты соглашаешься обратиться к киберпсихологу для мониторинга и анализа (восстанавливает 2 очка (EMP) Эмпати в неделю, до восстановления твоей первоначальной (EMP) Эмпатии), и отряд внедряет небольшой передатчик в твоё кибер-оснащение, позволяющий им узнать твоё текущее местоположение. Так, на всякий случай. Полиция не будет о тебе беспокоиться и "Psycho Squad" не пристрелит тебя 20-миллиметровыми пушечными снарядами автоматически, если ты разгонишься банкой "Smash" из автомата на углу.

Ходят слухи, что некоторые департаменты

также внедряют небольшой заряд взрывчатки и радиодетонатор, но мы все знаем, что это против уголовного кодекса, не так ли?

Вообще то, тебе не обязательно регистрироваться, но мы подумали, что ты захочешь знать. В конце концов, есть такие патриотически настроенные граждане...

Humanity Costs (Цена человечности)

Так как всё это сказывается на мне?

Всё просто. Каждый раз, когда ты добавляешь кибернетическое усовершенствование, происходит соответствующая потеря (Humanity) человечности. Но это не просто. Прямолинейно, или закрученно - разные люди по-разному реагируют на процесс киборгизации. Таким образом, твоя цена (Humanity) человечности основана на броске случайного значения кубика для каждого улучшения. Это важно, потому что это означает, что простая неудача может столкнуть тебя за черту прежде, чем ты поймешь это.

Very low (Очень низкая).....	1D6/2
Low (Низкая).....	1D6
Medium (Средняя).....	2D6
High (Высокая).....	3D6
Very high (Очень высокая).....	4D6

Помни: ты должен отслеживать совокупное количество потерянных очков. Эти маленькие 5 и 1 начнут быстро складываться...

Therapy (Терапия)

Есть один способ, зависнуть над гранью и всё ещё удерживаться, и это терапия. "С-SWAT" притаскивает тебя, кричащего и бросающегося на стены, и привязывает тебя к тяжёлому металлическому дивану психиатра. Зонды отключают твои кибер-системы одну за другой, в то время как усмиритель подключает твою взбешённую психику в "Braindance". Затем начинается долгий и трудный процесс разборки твоего мозга и восстановления его в более приемлемой для общества форме. Например, такой, которая не получает удовольствие от поедания трупов.

Кибер-психологи и (Psychoshrink - Психоусмирители) используют "Braindance" стимуляцию, препараты, гипноз, психо-хирургию, терапию отвращения, чтобы восстановить поврежденные личности. Как только вся кибернетика будет удалена или деактивирована, персонаж будет восстанавливать 2 очка (EMP) Эмпатии за каждую неделю посещения терапии.

Например: Сэвиджа притаскивают в офис Доктора Риска с общим значением (EMP) Эмпатии -3. Пройдёт не менее пяти недель терапии, прежде чем Сэвидж вернётся к своему первоначальному состоянию (EMP) Эмпатии 6.

Теперь ты знаешь. Ступай осторожно. Береги свой разум.

Cybertechnology (Кибер-технологии)

Кибер-технологии можно приобрести, практически, где угодно. Некоторые медицинские процедуры, это простые хирургические вмешательства, с незначительными установками, проводимые в медпунктах торговых центров ("Bodyshoppe", "Fashion/Fusion", и "Parts N' Programms" три популярные сети магазинов), или можно заглянуть в медицинские центры ("Docs R Us"). Такие вмешательства очень похожи на прокалывание ушей примерно в 1980х. Ты даже можешь приобрести обновления и улучшения, подключаемые к старому кибер-оснащению по цене новых запчастей, позволяя тебе начать с малого (называется раздетым или экономичным вариантом) и добавлять по мере надобности.

То, что не может быть куплено открыто, это типы кибер-оснащения известные как (Blackmarket Cybertechnology) Чёрный рынок кибер-технологий. Эти предметы могут быть приобретены только через криминальные контакты на улице и установлены дорогостоящими подпольными медтехниками, известными как Риппердоки. Чёрный рынок кибер-технологий часто опасен, некачественно установлен и всегда дорогостоящ. Но, эй, все мы здесь уже большие дети, и кроме того, ты знаешь, что делать с Риппердоком, который халтурит в работе с тобой, верно?

Surgery Codes (Хирургические коды)

Каждый тип кибер-оснащения имеет (Surgery code) Хирургический код. Этот код представляет минимальный уровень медицинской помощи, требуемой для установки кибер-оснащения, необходимую продолжительность хирургической операции, стоимость операции, урон полученный в ходе операции и (Difficulty) Сложности процедуры установки.

Negligible (Незначительный)

Требуется: Медпункт торгового центра или заглянуть в какой-нибудь боди-шоп.
Время операции: 1 час
Урон от операции: 1 пункт
Цена операции: Включена в цену устройства
(DIFF) Сложность = (Easy) Лёгкая (10)

"Это будет не больно."

"Ну, может быть, немного."

"Перестань кричать. Ладно? Как я должен установить эту штуку на место, если ты будешь так дёргаться?"

- Сцены с Доком Сэвиджем

CYBERWARE LIST (ЛИСТ КИБЕР-ОСНАЩЕНИЯ)

Примечание: двухбуквенный код, следующий за названием модификации, используется для идентификации модификации на листе персонажей. Например, Кибер-оптика (IE, TA, ME, MV) будет означать Кибер-оптику с (*Image Enhancement*) Улучшителем изображения, (*Targeting Scope*) Прицельным видоискателем, (*Micro-optics*) Микро-Оптикой, (*MicroVideo Optic*) Микро-Видео камерой.

Cyberware (Кибер-оснащение)	Surg. (Опера- ция)	ID Код	Description (Описание)	Cost (Цена)	H.Loss (Потеря чел.)
FASHIONWARE (ФЭШН-ОСНАЩЕНИЕ)			ВНЕШНИЙ ВИД И КОСМЕТИЧЕСКОЕ КИБЕР-ОСНАЩЕНИЕ		
Biomonitor // Биомонитор	(N)	(BIO)	+2 к сопротивлению (<i>Torture & Drugs</i>) пыткам и наркотикам	100	1
Skinwatch // Кожные часы	(N)	(SWTC)	Часы размещающиеся в коже	50	1
Light tattoo // Свет. татуировка	(N)	(LT)	Декоративная татуировка	1-20	0.5
Shift-tacts // Измен. линзы	(N)	(SHF)	Меняющие цвет контактные линзы	1-200	0.5
ChemSkins // Хим-Кожа	(N)	(CSK)	Меняющая цвет / черты кожи краска.	200	1D6/2
Synthskins // Синт-Кожа	(N)	(SYN)	Меняющая цвет / черты искусственная кожа	400	1D6
Techhair // Тех-Волосы	(M)	(TEH)	Цветные / светоизлучающие искусственные волосы	1-200	2
NEURALWARE (Processor) Нейро-оснащение (Процессор)	(M)		БАЗОВЫЙ ПРОЦЕССОР. ДОЛЖЕН ИМЕТЬСЯ ДЛЯ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ СИСТЕМ.	1000	1D6
Kereznikov Boosterware // Ускор.-оснащение Керезников	(N)	(RFB)	Добавляет +1 к броскам Инициативы за каждый купленный уровень.	500	1D6/2D6
Sandevistan (Speedware) // Ускор.-оснащение Сэндвистэн	(N)	(SW)	Добавляет +3 к броскам инициативы на 5 ходов	1600	1D6/2
Tactile Boost // Тактильное усиление	(N)	(TB)	Повышенная чувствительность. +2 при любой тактильной проверке (<i>Awareness</i>) осведомлённости.	100	2
Olfactory Boost // Обонятельное усиление	(N)	(OLF)	Повышение (<i>Awareness</i>) осведомлённости через обоняние на +2.	100	2
Pain Editor // Редактор боли	(N)	(TE)	Позволяет отслеживать запахи.	200	2D6
Cybermodem Link // Коннектор для кибер-модема	(N)	(PE)	Блокирует жар, холод, боль.	100	1
Vehicle Link // Коннектор для транспорта	(N)	(VLNK)	Позволяет прямое подключение к кибер-модему.	100	3
Smartgun Link // Коннектор для умного оружия	(N)	(WLNK)	Только для прямого управления транспортным средством.	100	2
Machine/Tech Link // Коннектор для механизм. / техники	(N)	(MLNK)	Только для работы с прямым подключением к (<i>smartgun</i>) умному оружию.	100	2
Data Term Link // Коннектор для терм. данных	(N)	(DLNK)	Позволяет контролировать автоматизированные станки, большие и маленькие механизмы.	100	2
Interface Plugs // Интерфейсные разъёмы	(M)	(PLG)	Позволяет скачивать из (<i>Data Term</i>) Терминала данных во внутреннюю память.	200	1D6/пара
Reflex Chips // Рефлексные чипы	-	(APTR)	Позволяет прямое подключение к (<i>smartgun</i>) умному оружию и транспортным средствам.	Разная	-
Memory Chips // Чипы памяти	-	(MRAM)	Чипы навыков основанных на (<i>REF</i>) Рефлексах, (<i>TECH</i>) Технических навыков, требующих манипуляции.	Разная	-
Chipware Socket // Комплект разъёмов для чипсета	(N)	-	Чипы (<i>INT</i>) Интеллекта и других когнитивных навыков, баз данных.	200	1D6/2
IMPLANT (ИМПЛАНТ)			КИБЕР-ОСНОЩЕНИЕ, РАЗМЕЩЕННОЕ В ТЕЛЕ		
Nasal filters // Назальные фильтры	(M)	(NF)	Останавливает токсичные пары и газ. Эффективность 80%.	60	2
Gills // Жабры	(MA)	(GL)	Система водного дыхания, эффективна на протяжении 4 часов.	400	3D6
Independent Air Supply // Независимая подача O2	(MA)	(IA)	Независимая подача воздуха, эффективна на протяжении 25 минут.	300	2D6
Mr. Studd™ Sexual Implant // Сексуальный имплант	(MA)	(MS)	Всю ночь, каждую ночь. И она никогда не узнает.	300	2D6
Contraceptive Implant // Противозача-ный имплант	(N)	(CI)	Эффективен на протяжении 5 лет.	100	0.5
SubDermal Pocket // Подкожный карман	(M)	(PKT)	Полость с застёжкой "Realskinn™".	200	2D6
Adrenal Booster // Усилитель надпочечников	(M)	(ADB)	Усиливает (<i>REF</i>) Рефлексы +1 на 1D6 + 2 хода, 3 раза в день.	400	2D6
Subdermal Armor // Подкожная броня	(CR)	(SDA)	Броня туловища до SP 18.	1,200	2D6
Motion Detector // Детектор движения	(M)	(MD)	Обнаруживает движение в области 20 кв.м.	200	2D6
Digital Recorder // Цифровой рекордер	(M)	(DGR)	Хранилище на 2 часа записи из любого цифрового источника.	200	2

Cyberware (Кибер-оснащение)	Surg. (Опера- ция)	ID Код	Description (Описание)	Cost (Цена)	H.Loss (Потеря чел.)
Audio/Video Tape Recorder // Аудио / видео магнитофон	(M)	(AVR)	Хранилище для видео и аудио дорожек на 2 часа.	300	2
Radar Sensor // Радарный датчик	(M)	(RA)	Радиолокатор дальностью 100 м. В наличие должна быть кибер-оптика. Эффективность 70%.	200	2
Sonar Implant // Имплантированный сонар	(M)	(SN)	Сонара дальность 50 м. Только для воды. Эффективность 70%.	300	2
Radiation Detector // Детектор радиации	(M)	(RAD)	Дальность 10 м. Эффективность обнаружения 80%.	200	2
Chemical Analyser // Химический анализатор	(M)	(CH)	Дальность 5 м. Эффективность обнаружения 70%.	200	2
Voice Synthesizer // Синтезатор голоса	(M)	(VS)	Может имитировать любой записанный звук (60%), до 10 звуков.	600	1D6
AudioVox // АудиоВокс	(M)	(LS)	Вокальный синтезатор для спецэффектов. +2 к (<i>Performance</i>) Выступлению	700	2D6
BIOWARE (БИО-ОСНАЩЕНИЕ)			БАЗОВЫЕ БИОЛОГОИЧЕСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ		
Grafted Muscle // Наращенные мышцы	(MA)	(GR)	Усиливает (<i>Body Type</i>) Телосложение на +2	1,000 за1	2D6
Muscle & Bone Lace // Оплётка мускул и костей	(N)	(MBL)	Повышает (<i>Body Type</i>) Телосложение на +2	1,500	1D6/2
Skin Weave // Прошивка кожи	(N)	(SKW)	Броня тела до SP 12	2,000	2D6
Enhanced Antibodies // Усиленные антитела	(N)	(EA)	Улучшает (<i>Healing</i>) исцеление на +1 пункт в день.	3,000	1D6/2
Toxin Binders // Блокировщики токсинов	(N)	(TBN)	Улучшает защиту от ядов и наркотиков на +4.	3,000	1D6/2
Nanosurgeons // Нанохирурги	(N)	(NSR)	Удваивает скорость (<i>Healing</i>) исцеления.	6,000	1D6/2
MELEE CYBERWEAPONS (КИБЕР-ВООРУЖЕНИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ)			ИМПЛАНТИРОВАННОЕ ТЕЛЕСНОЕ ОРУЖИЕ		
Scratchers // Коготки	(N)	(SCR)	Телесное оружие (Руки). Урон 1D6/2.	100	2D6
Implanted Fang (Vampires) // Клыки (Вампиры)	(N)	(VAM)	Телесное оружие (Рот). Урон 1D6/3.	200	3D6
Rippers // Потрошители	(M)	(RIP)	Телесное оружие (Руки). Урон 1D6+3(AP = knife).	400	3D6
Wolvers // Волки	(M)	(WLV)	Телесное оружие (Руки). Урон 3D6 (AP = knife).	600	3D6+1
Big Knucks // Большие Костяшки	(M)	(BGN)	Телесное оружие (Руки). Урон 1D6+2.	500	3D6
Slice N' Dice // Мономолекулярная нить	(M)	(SND)	Телесное оружие (Руки). Урон 2D6.	700	3D6
Cybersnake // Кибер-змея	(MA)	(CSN)	Кибер-оружие, Самоконтролирующееся. Урон 1D6	1,200	4D6
CYBEROPTIC (КИБЕР-ОПТИКА)			БАЗОВЫЙ ГЛАЗНОЙ МОДУЛЬ (Возможно добавить до 4 опций на 1 глаз)	500 за 1	2D6 за 1
Color Shift // Переключение цвета	(N)	(CF)	Позволяет менять цвета, специальные модные эффекты.	300	0.5
Image Enhancement // Улучшитель изображения	(N)	(IE)	+2 (<i>Awareness</i>) Осведомлённость при использовании визуального поиска.	300	1
Targeting Scope // Прицельный видеоискатель	(N)	(TA)	+1 ко всем атакам из (<i>smartgun</i>) умного оружия.	400	2
Times Square ™ Marquee // Всплывающее окно	(N)	(TS)	Экран для сообщений в поле зрения.	300	1
Teleoptics // Телескопическая оптика	(N)	(TE)	Телескопическая способность 20х.	150	0.5
Micro-optics // Микро-Оптика	(N)	(ME)	Микроскоп.	150	0.5
Anti Dazzle // Защита от ослепления	(N)	(AD)	Невосприимчивость к ослеплению вспышками и лазерами.	200	0.5
Low Lite™	(N)	(LL)	Видишь в слабом свете, почти в полной темноте.	200	0.5
Thermograph sensor // Датчик тепловизора	(N)	(TH)	Видишь тепловой рисунок, определяет температуру.	200	1
Infrared // Инфракрасная оптика	(N)	(IR)	Видишь в полной темноте, используя источники тепла.	200	1
Ultra violet // Ультрафиолетовая оптика	(N)	(UV)	Видишь в темноте, используя УФ подсветку.	200	1
MicroVideo Optic // Микро-Видео камера	(N)	(MV)	Запись видео до 20 минут (занимает 2 опционального пространства).	300	0.5
Digital Camera // Цифровая фотокамера	(N)	(DC)	Цифровая фотокамера, снимает до 20 изображений (как 2 опции).	300	0.5
Dartgun // Дротикомёт	(N)	(DE)	Отравленное оружие (занимает 3 опциональных пространства). Заряжен 1 дротиком.	200	2

Cyberware (Кибер-оснащение)	Surg. (Опера- ция)	ID Код	Description (Описание)	Cost (Цена)	H.Loss (Потеря чел.)
CYBERAUDIO (КИБЕР-АУДИО)	(M)	-	БАЗОВЫЙ СЛУХОВОЙ МОДУЛЬ (Ограничения на количество опции нет)	500	2D6
Amplified Hearing // Усиленный слух	(N)	(AH)	+1 (Awareness) Осведомлённость при поиске источников звука.	200	1
Radio Link // Радио-коннектор	(N)	(RL)	Радиосвязь до 1 мили.	100	1
Phone Splice // Телефонное соединение	(N)	(PS)	Полная сотовая связь (только в большом городе)	150	1
ECM Scrambler // ECM Скремблер	(N)	(SC)	Невозможно прослушивать связь без дешифратора.	100	0.5
Bug Detector // Детектор жучков	(N)	(BD)	Обнаружение меток и жучков до 3м. Эффективность 60%.	200	0.5
Voice Stress Analyser // Анализатор голосовых паттернов	(N)	(VSA)	Детектор лжи. +2 к (Human Perception) Пониманию людей, (Skill) навыку (Interrogation) Допроса.	200	1
Sound Editing // Редактор звука	(N)	(SE)	+2 к (Awareness) Осведомлённости, чтобы услышать один конкретный разговор.	150	0.5
Enhanced Hearing Range // Расширенный слуховой диапазон	(N)	(EH)	Способность слышать сверхзвуковые, дозвуковые диапазоны	150	2
Wearman™	(N)	(WM)	Музыкальная стереосистема.	100	0.5
Radar Detector // Детектор радара	(N)	(RD)	Подает звуковой сигнал, если обнаружен радарный компонент, фиксирует источник (40%).	150	0.5
Homing Tracer // Трассер обратного пути	(N)	(HT)	Может следить за меткой на расстоянии до 1 км.	200	0.5
Tight Beam Radio Link // Линия радиосвязи по прямому лучу	(N)	(TBR)	Позволяет вести не перехватываемую радио коммуникацию.	200	1
Wide Band Radio Scanner // Широкополосный радио сканер	(N)	(WB)	Будет перехватывать все радиопередачи на всех диапазонах. Сканер.	100	2
Micro-recorder Link // Коннектор микро-рекордера	(N)	(MR)	Передаёт на рекордер в теле или через разъёмы.	100	0.5
Digital Recording Link // Коннектор цифрового рекордера	(N)	(DR)	Передаёт звуки на цифровой рекордер.	100	0.5
Level Damper // Демпфер уровня	(N)	(LD)	Автоматическая компенсация шума.	300	0.5
CYBERARM (КИБЕР-РУКА)	(CR)	-	СТАНДАРТНАЯ ЗАМЕНА РУКИ (Доступно 4 опции)	3,000	2D6
CYBERLEG (КИБЕР-НОГА)	(CR)	-	СТАНДАРТНАЯ ЗАМЕНА НОГИ (Доступно 3 опции)	2,000	2D6
Quick change Mounts // Быстросменные крепления	(N)	(QC)	Позволяет за 1 ход менять кибер-конечность.	200	2
Hydraulic Rams // Гидравлические цилиндры	(N)	(HRAM)	Увеличите SDP конечности до 30, 3х обычного урона.	200	3
Thickened Myomar Strands // Уплотнённые миомарные волокна	(N)	(THK)	Увеличите SDP конечности до 25, 2х обычного урона.	250	2
Reinforced Joints // Усиленные суставы	(N)	(RJ)	Увеличивает SDP конечности +5.	200	1
Artificial Shoulders // Искусственные плечи	(CR)	(ASHO)	Установка дополнительных рук (2) ниже первого комплекта. Только 1 комплект.	1,500	2D6
Microwave & EMP Shielding // (Микроволновое и ЭМИ-экранирование	(N)	(MSR)	Конечность не подвержена микроволновым побочным эффектам.	300	1
Plastic Covering // Пластиковое покрытие	(N)	(PSTK)	В цветах, прозрачное и т.д.	1-200	1
RealSkinn™	(N)	(REAL)	Конечность выглядит реальной ((DIFFICULT) сложная задача для обнаружения (20)) понижает (HC) цену человечности на 1D6/2.	200	-
Superchrome®	(N)	(SUPR)	Высокоглянцевое металлическое покрытие.	200	3
Armor // Броня	(N)	(ARM)	Бронирование кибер-конечности на SP 20	200	1D6
HANDS & FEET (КИСТИ РУК И СТУПНИ)			ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ К КИБЕР-КОНЕЧНОСТЯМ	-	-
Standard hand // Обычная кисть	(N)	(STD)	Похоже на обычную кисть.	150	0
Ripper hand // Кисть-потрошитель	(N)	(RPH)	Стандартная рука со встроенными (Rippers) Потрошителями.	600	2D6
Hammer Hand // Кисть-молот	(N)	(HAM)	Гидравлический таранный кулак, наносит 1D10 урона.	600	2D6
Buzz hand // Кисть-триммер	(N)	(BUZ)	Подключенная циркулярная пила. 2D6 + 2 урона, (Soft) мягкая броня уменьшена.	600	2D6
Tool hand // Кисть-инструментарий	(N)	(TOL)	Пальцы содержат отвертку, гаечный ключ, дрель и т. д.	200	2
Grapple hand // Кисть-грейфер	(N)	(GRP)	Вытягивающийся грейфер с ракетным двигателем на 30 метровом тросе.	350	3
Extension Hand // Удлиняющаяся кисть	(N)	(EXT)	Рука выдвигается из складного рукава до 1м.	350	2

Cyberware (Кибер-оснащение)	Surg. (Опера- ция)	ID Код	Description (Описание)	Cost (Цена)	H.Loss (Потеря чел.)
Spike hand // Кисть с шипом	(N)	(SPK)	Шипы, выдвигающиеся сквозь пальцы 1D6 + 3 AP урона.	500	2D6
Modular hand // Модульная кисть	(N)	(MOD)	Выбери 4 любых модульных инструмента.	600	2
Standard foot // Обычная ступня	(N)	(STDF)	Похоже обычную ступню.	200	-
Talon foot // Когтистая ступня	(N)	(TAL)	Выдвижной клинок из пальца ноги. 1D6 урона (AP=knife).	600	2D6
Tool foot // Ступня-инструментарий	(N)	(TOLF)	Пальцы ног содержат отвертку, гаечный ключ, небольшую дрель и т.д.	300	2
Web foot // Перепончатая ступня	(N)	(WEB)	Двойная скорость плавания, +3 к (<i>Skill</i>) навыку (<i>Swimming</i>) Плавание.	500	2
Grip foot // Обхватывающая ступня	(N)	(GRPF)	Разработаны для улучшения силы хвата. +2, чтобы карабкаться вверх.	500	2
Spike heel foot // Пяточный шип	(N)	(SPKF)	Шип из пяты, для скалолазания или смертельных ударов. Урон 2D6 AP.	500	2D6
BUILT INS (ВСТРАИВАЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ)			ЭЛЕМЕНТЫ ВСТРАИВАЕМЫЕ В КИБЕР-КОНЕЧНОСТИ		
AV tape recorder // Аудио / видео магнитофон	(N)	(AVR2)	Хранение 2 часов записи на микрокассете. Нужно покупать отдельно.	250	1
Cybermodem // Кибер-модем	(N)	(CMB)	Подключается к (<i>Cyberdeck</i>) “кибер-деке”. 5000. ⁰⁰ за сотовую версию.	3,000	1
Digital Recorder // Цифровой рекордер	(N)	(DGRC)	Цифровой чип-рекордер. Позволяет стирать и записывать на чип.	300	1
Storage space // Место для хранения	(N)	(STR)	Пространство для хранения 5 x 15 x 5 см. Может быть заблокировано.	50	0.5
MiniCam // Мини Камера	(N)	(CAM)	Всплывающая цифровая фотокамера (20 снимков)	200	2
MiniVid // Мини Видео	(N)	(MVID)	Всплывающая мини-видеокамера (30 минут)	400	2
Hidden Holster // Потайная кобура	(N)	(HOL)	Размер оружия в зависимости от (<i>BTM</i>) типа телосложения.	100	1
LCD screen readout // Считывающий ЖК-экран	(N)	(LCD)	Может быть связан с любым устройством вывода.	200	1
Techscanner // Технический сканер	(N)	(TKSN)	Аналогично сканеру на стр. 69	400	3
RANGED CYBERWEAPON (КИБЕР-ВООРУЖЕНИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ)			ВСТРАИВАЕМОЕ В КИБЕР-КОНЕЧНОСТЬ		
Grenade launcher // Гранатомёт	(N)	(GLN)	Оружие. Заряжено 1 гранатой любого типа.	500	2D6
Micromissile launcher // Микро-ракетная пусковая установка	(N)	(MML)	Оружие. Заряжено 4 мини-ракетами, 4D6 урона каждая.	900	2D6
Popup gun // Всплывающее оружие	(N)	(PUG)	Оружие, доступеый размер зависит от (<i>BTM</i>) типа телосложения.	2-800	2D6
Flamethrower // Огнемёт	(N)	(FTH)	Оружие. Урон 2D6 за 1-й ход, 1D6/2 на 2 последующих хода.	600	2D6
Weapon mount and link // Крепление для оружия и коннектор	(N)	(WML)	Монтажная пластина плюс нейронная связь для 1 оружия.	100	3
2 shot capacitor laser // 2 зарядный конденсаторный лазер	(N)	(LSR)	Лазерный конденсатор на 2 выстрела.	800	2D6
LINEAR FRAMES (ЛИНЕЙНЫЕ РАМЫ)			ИМПЛАНТИРУЕМЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ ДЛЯ УВЕЛИЧЕНИЯ СИЛЫ		
Frame Σ // Рама Σ	(MA)	SIGMA	(<i>Strength</i>) Сила = 12	6,000	2D6
Frame β // Рама β	(MA)	BETA	(<i>Strength</i>) Сила = 14	8,000	2D6
Frame Ω // Рама Ω	(MA)	OMEGA	(<i>Strength</i>) Сила = 16	10,000	3D6
BODY PLATING (НАТЕЛЬНЫЕ ПЛАСТИНЫ)			ЭКЗОБРОНЯ ДЛЯ ПОКРЫТИЯ ТЕЛА		
Cowl // Капюшон	(MA)	(SKUL)	Защита черепа, покрывает голову. SP 25 (Не покрывает лицо)	200	1D6
Faceplate // Лицевая пластина	(CR)	(FACE)	Защищающая лицевая маска. SP 25	400	4D6
Torso Plate // Покрытие торса пластинами	(MA)	(TORS)	Защита торса SP 25	2,000	3D6
Front Optic Mount // Фронтальное оптическое крепление	(MA)	(FOM)	Позволяет установить до 5 единиц оптики на лицо	1,000	4D6
Sensory Extension “Rabbit Ears” // Сенсорный отросток “Кроличьи уши”	(M)	(RABB)	Наголовные крепления для слуховой и оптической аппаратуры, и т.д.	500 за 1	3D6

"Мне нравятся твои глаза! Где ты их купила?"

"В 'Parts N' Programs™' на нижнем уровне, от 'Kiroshis' конечно."

- Разговор в торговом центре "New Harbor"

Minor (Малозначительная)

Требуется: Медицинский центр или клиника риппердока.

Время операции: 2 часа.

Урон от операции: 1D6+1

Цена операции: 500 ED/EB

(DIFF) Сложность: (Simple) Простая (15)

Major (Значительная)

Требуется: Полноценная больница с хирургическим отделением.

Время операции: 4 часа.

Урон от операции: 2D6+1

Цена операции: 1,500 ED/EB

(DIFF) Сложность: (Trained) Требуемая подготовки (20)

CRitical (Критическая)

Требуется: Полноценная больница с хирургическим отделением

Время операции: 6 часов.

Урон от операции: 3D6+1

Цена операции: 2,500 ED/EB

(DIFF) Сложность: (Difficult) Сложная (25)

Для получения дополнительной информации о времени заживления, операциях и другой информации см. Раздел "Trauma Team", стр. 118.

FASHIONWARE (ФЭШН-ОСНАЩЕНИЕ)

Хотя киборгом обычно называют любого, кто внедрил механическую технологию в своё тело, грань на самом деле довольно размыта (твоя девушка - киборг, потому что она носит контактные линзы? Твоя бабушка - киборг, потому что у неё есть слуховой аппарат и искусственный тазобедренный сустав?), в этой расплывчатой области кибер-техники находится фэшн-оснащение: маленькие высокотехнологичные гаджеты, обыкновенные для будущего в Киберпанке.

Biomonitor (Биомонитор):

это фаворит (Solo) Соло, фанатов гаджетов и взволнованных (Corporates) Корпоративных сотрудников, обеспокоенных их кровяным давлением. Установленный под кожу предплечья Биомонитор постоянно замеряет показатели сердцебиения, дыхания, мозговых волн, уровня сахара в крови, температуры и уровня холестерина. Дисплей представляет собой узор из светодиодов в форме слов каждый из которых имеет цветовую последовательность от красного (критический) до зелёного (отличный). По мере изменения показаний цвет меняется. Пользователь просто откидывает назад свою манжету, находит нужное ему светящееся слово и смотрит на цвет. С точки зрения игры, это добавляет +2 к любой проверке (Resist Torture/Drugs) Сопротивление пыткам/наркотикам.

Skinwatch (Кожные часы): предшественник биомонитора, кожные часы имплантируются чуть ниже эпидермиса и используют крошечные светодиоды для проецирования

светящихся цифр через кожу. Кожные часы можно имплантировать куда угодно, хотя наиболее распространенными местами являются рука, запястье и пальцы. Расширенные версии могут быть перенастроены осторожным нажатием на дисплей до тех пор, пока не появятся правильные комбинации чисел. Действительно продвинутые версии имеют тихие звуковые сигналы. Используй своё воображение.

Light Tattoo (Светящиеся татуировки): это светоизлучающие химические элементы, вставленные под первые пару слоёв кожи. Они накапливают свет и излучают его цветными узорами.

Shift-tacts (Изменяющиеся линзы): это цветные контактные линзы, предназначенные для имитации определённых аспектов более дорогой кибер-оптики. Зеркальные линзы во всех оттенках, линзы чувствительные к температуре или эмоциям, меняющие цвет по требованию, линзы с логотипом или рисунком. Они доступны в большинстве модных магазинов по уходу за телом. Взгляни на них.

ChemSkins (Хим-кожа): это специальные красители и химикаты, которые втираются в кожу или пропитывают её. Некоторые меняют цвет кожи на новый по твоему желанию. Другие чувствительны к температуре и меняют цвета в ярких узорах при нагревании или охлаждении. Очень дороги Хим-кожи чувствительны к гормональным изменениям; Ты можешь купить Хим-кожу, из-за которой на твоей коже появятся жёлтые и чёрные тигровые полосы, когда ты злишься или взволнован.

Synthskins (Синт-кожа): более сложная версия технологии (Light Tattoo) светящейся татуировки, искусственная кожа - это слой изменяющего цвет пластика, связанный с внешней кожей персонажа. Она может быть настроена для отображения цветов, рисунков, вспышек света или других специальных эффектов, используя микросхемы настройки (стоимость 100 ED/EB) которые вставляются в разрез на коже (обычно под линией волос).

Techhair (Тех-волосы): Стержни этих искусственных волос пропитаны различными типами реактивных химикатов. Некоторые типы чувствительны к температуре и меняют цвет или поднимаются в зависимости от погоды. Другие содержат те же пигменты, которые используются в светящихся татуировках, накапливая и испуская свет в цветных узорах. Третьи могут менять цвет по твоему желанию, используя специальные химические шампуни. Тех-волосы могут быть имплантированы в ирокезы, в кудри, парики, гривы, косы, усы и другие менее очевидные (но интересные) места.

NEURALWARE (НЕЙРО-ОСНАЩЕНИЕ)

Один из важнейших аспектов кибер-техники невидим невооружённым глазом. Этот тип улучшения, известный как (Neuralware) Нейро-оснащение, обычно имеет форму

крошечных чипов совместной обработки и нервных усилителей, которые увеличивают имеющиеся способности.

Основной нейронный процессор представляет собой "распределительную коробку" имплантированную в нижнюю часть позвоночника, и используется для передачи сигналов от внешнего (*cyberwear*) кибер-оснащения в центральную нервную систему. Это основная система для любого типа нейронного интерфейса, включая ускорители рефлексов, (*Interface Plugs*) интерфейсные разъемы, оружие, коннекторы для (*Data Term*) Терминалов данных и транспортные средства, мини-компьютеры и сенсорные аугментации.

Нейронный процессор имеет небольшое техническое пространство, что позволяет вставлять вторичные сопроцессоры в модуль базового процессора. Это позволяет модернизировать процессор в стерильной среде устанавливая новые сопроцессоры в техническое пространство.

Внедрить нейронный процессор намного проще, чем можно было ожидать, благодаря науке о нанотехнологиях. Основной модуль хирургически прикрепляется к позвоночнику, где он выпускает поток нано-хирургических единиц в позвоночный столб. Эти микроскопические машины пронизывают крошечные связи через центральную нервную систему, привязывая нервные окончания к нейронному процессору. Этот процесс занимает некоторое время (1D6 + 7 дней), прежде чем нано-хирургия проберутся через всё тело, и все соединения подключатся к нейронному процессору.

Coprocessors (Сопроцессоры)

Это специализированные "дополнения", которые могут быть подключены к основному нейронному процессору в любое время. Весь процесс занимает около часа и может быть выполнен в любой многопрофильной клинике. Некоторые, такие как усилители рефлексов, позволяют улучшить твою реакцию и способности к восприятию до нечеловеческого уровня, другие, такие как сопроцессоры связи, позволяют взаимодействовать с компьютерами, базами данных, транспортными средствами и другими механизмами. Если у тебя есть базовый нейронный процессор, ты можешь подключить столько вариантов, сколько захочешь.

Reflex Boosters (Усилители рефлексов): это специализированные TRC сопроцессоры, которые усиливают и ускоряют обработку сигналов. Самым большим преимуществом усилителей рефлексов является их способность увеличивать броски инициативы персонажа в бою. Есть два типа рефлексных сопроцессоров (также называемых (*Boosterware*) Ускоряющим-оснащением). Примечание: это единственный тип усиления, который можно использовать с улучшением "Boostmaster" из книги "SOLO OF FORTUNE". Ты можешь выбрать только

один тип (*Boosterware*) ускоряющего-оснащения (и ты не можешь суммировать значения одинаковых ускорителей).

Boosterware Kereznikov

(Ускоряющее-оснащение Кережникова): этот ускоритель всегда активирован, персонаж всегда реагирует с более высокой скоростью, чем обычно. Поскольку Кережников часто повышает отклик выше 10, он стоит больших (*HL*) потерь человечности, так как пользователь должен научиться корректировать свои действия в мире, который, как ему кажется, движется в замедленном темпе. Из-за этого Кережников может быть установлен на двух уровнях ускорения (+1 или +2 к Инициативе, (*HL*) потеря человечности = 1D6 или 2D6).

Speedware (Ускоряющее-оснащение):

(также известное как (*Sandevistan*) Сэндвистэн) включается только по желанию, устранив большую часть необходимости приспосабливать всю свою жизнь к нечеловечески быстрому времени реакции. Персонаж должен сначала суб-вокально произнести про себя умственное командное слово для активации ускорения, а затем подождать один ход, прежде чем ускорение активируется. Оно будет оставаться активным в течение пяти полных ходов (+3 к броскам Инициативы), прежде чем усиление будет отключено. Затем персонаж может снова совершить команду суб-вокализацией и подождать 2 хода, прежде чем ускоритель восстановится для следующего использования.

Большое преимущество этого (*Speedware*) ускоряющего-оснащения заключается в меньшей (*HL*) потере человечности и улучшенной производительности - так как твоё тело не "включено" всё время, из него можно извлечь больше мощности во время работы ускорения.

Tactile Boost (Тактильное усиление): Увеличивает результат любого броска (*Awareness*) Осведомлённости связанного с прикосновениями на +2. Усиление может быть включено или выключено по желанию, для этого требуется один ход.

Pain Editor (Редактор боли): этот сопроцессор переопределяет болевые рецепторы мозга, делая человека невосприимчивым к пыткам, лишениям или физическим трудностям. Это не значит, что он не пострадает, просто он не заметит этого, пока не рухнет (ты совершаешь проверки на (*Endurance*) Выносливость, но на два уровня сложности ниже, чем обычно)

Olfactory Boost (Обонятельное усиление):

Увеличивает результат любого броска (*Awareness*) Осведомлённости на +2 при изучении запаха. Кроме того, субъект добавляет +2 к своим навыкам (*Shadow/Track*) Скрытное наблюдение (он может отслеживать по запаху и имеет 50% шанс найти аромат, с которого можно начать отслеживание, если только цель не приложит особых усилий, чтобы скрыть свой запах). Усиление может быть включено или выключено по желанию, для этого требуется один ход.

Links (Коннекторы): Коннекторы - это специализированные сопроцессоры, которые позволяют транслировать сигналы с устройства, которое ты хочешь подключить в свой нейронный код. Существуют пять основных типов коннекторов. У тебя должно быть соответствующий коннектор для запуска конкретного типа устройств.

Cybermodem Link (Коннектор для кибер-модема): является базовым процессором

"Позволь мне поведать тебе о том, насколько быстрым является ускоряющее-оснащение. В 102м Киберкавалерийском был парень, вернувшийся в Панама-Сити. Однажды ночью мы все были под кайфом от чего-то, кажется это было, Чёрное кружево, и какой-то придурак выстрелил. Тот парень на самом деле, хочешь верьте, хочешь нет, поймал пулю в своей руке - один шанс на миллион, конечно, но он сделал это."

Конечно, она тут же разорвала ему кисть. Но, он знал, что он всегда может купить себе новую руку, и за эту историю он получал выпивку следующие десять лет..."

- Морган Блекхэнд

Как работает умное оружие (Smartgun):

1. (Smartgun) Умное оружие имеет лазерную систему наблюдения, установленную снаружи. Лазерная система наблюдения посылает сигнал через разъёмы до коннектора, когда цель находится в прицеле.
2. Коннектор расшифровывает сигнал и досылает его в процессор.
3. Процессор, обнаруживая рефлекс "Огонь" в твоём теле, активирует оружие через коннектор и разъём.
4. Оружие совершает выстрел.
5. Если присутствует кибер-оптика, она устанавливает цель через прицельный видеоискатель. Когда лазерная система наблюдения оружия совпадает с точкой указанной (Targeting score) прицельным видеоискателем, оружие стреляет.



для преобразования информации Сети в изображение. Он заменяет более ограниченные интерфейсные программы новичков и позволяет (Netrunner) Нетраннеру воспринимать более широкий спектр сред, чем у его предшественников.

Vehicle Link (Коннектор для транспорта): позволяет пользователю управлять транспортным средством методом прямого ответственного контроля. Кибер-транспорт это автомобили, AV-4, самолёты, вертолёты и мотоциклы, у которых обычные системы управления заменены на компьютер. Персонаж подключается непосредственно к компьютеру с помощью (Interface Plugs) Интерфейсных разъёмов и кабелей, посылая команды через свою нервную систему. Затем сервоприводы управляют колёсами, нажимают на акселераторы и управляют торможением. Кибер-транспорт нечеловечески отзывчив - как вождение продолжения самого себя. В результате, автомобиль с кибер-помощью автоматически даёт тебе +2 к любому навыку вождения, пилотирования или езды на мотоцикле, который ты используешь для характерного кибер-транспорта и дополнительно добавляет 40% от базовой стоимости автомобиля.

Smartgun Link (Коннектор для умного оружия): Умное оружие - это модифицированные версии обычного огнестрельного оружия, связанного с внутренним микрокомпьютером, который, в свою очередь, подключен к оператору-человеку. (Smartgun) Умное оружие использует небольшой звуковой или лазерный проектор, чтобы зафиксировать цель, сканируя её тысячи раз в секунду. Когда оружие наведено на желаемую цель, компьютерная связь принимает твой умственный сигнал "Огонь" (или поступающие данные из (Targeting scope) прицельного видеоискателя твоей кибер-оптики) и активирует оружие. (Smartgun) Умное оружие гораздо точнее, чем большинство других пушек, их использование автоматически даёт +2 к любой атаке огнестрельным оружием, которую ты совершаешь. Адаптации обычного оружия в конфигурацию (smartgun) умного оружия вдвое повышает обычную стоимость оружия.

Machine / Tech link (Коннектор для механизмов / техники): Позволяет пользователю взаимодействовать и контролировать любые автоматизированные станки или тяжёлые машины, работающую от системы управления на основе "MLINK". Ты также можешь управлять небольшими механизмами / приборами в не заводских условиях.

Data Term Link (Коннектор для Терминала данных): этот сопроцессор позволяет пользователю напрямую получать доступ к информации из (Data Term) Терминала данных и сохранять её, передавая её на всплывающее окно "Times Square™" или экран ЖК-дисплея для воспроизведения (с точки зрения игры, это позволяет персонажу получать доступ к информации, как если бы (Data Term) Терминал данных был доступен, даже если это не так).

Interface Plugs (Интерфейсные разъёмы): это основной элемент Киберпанк культуры. Обычно установленные в костях запястья, позвоночника или черепа, они подключаются к основным нервным стволам и взаимодействуют с нейронным процессором для отправки и получения сигналов.

Разъёмы можно использовать для вставки (Memory и Reflex Chips) информационных и рефлексных "чипов навыков" или в качестве разъёма для набора (Interface cables) интерфейсных кабелей (что позволит тебе напрямую управлять любым устройством, для которого у тебя есть надлежащий "Коннектор"). С точки зрения игры, (Interface Plugs) интерфейсные разъёмы позволяют игроку напрямую связываться со многими типами устройств, таких как кибер-модемы или кибер-транспорт.

(Interface Plugs) Интерфейсные разъёмы довольно распространены. многие компании даже оплатят их установку. Довольно многие фабричные и строительные рабочие теперь "вставляют" прямо в свои устройства. (Interface Plugs) Интерфейсные разъёмы имеют решающее значение для таких людей, как (Netrunners) Нетраннеры (которые должны иметь их, чтобы получить скорость и способность рана в Сети) и (Solos) Соло (которые используют их для управления (smartgun) умным оружием).

Большинство людей носят разъёмы на запястьях для простоты использования. Время от времени настоящие кибер-техники будут монтировать их в виски (Розетко-головый), прямо за ушами (так называемый Франкенштейн) или в задней части головы (Марионетко-головый). Некоторые закрывают их инкрустированными серебряными или золотыми крышками, другие - манжетами. Ещё раз, стиль важен.

Chipware (Чипсет)

В 2000-х человеку в движении доступно большое количество кибернетических устройств. Но основой всех этих новых технологий является микросхема (также известный некоторым как (Wetware) "Мокрая начинка"), биопластичные схемы, которые позволяют человеческому организму взаимодействовать с мощью кремниевых микропроцессоров.

Существует два типа чипов: (Reflex Chips) рефлексные чипы (APTR) и (Memory Chips) чипы памяти (MRAM). Каждая чип работает точно так же, как навык с таким же названием.

Для использования чипов требуется две отдельные аугментации: (Neural Processor) Нейронный процессор, расположенный у основания позвоночника, который расшифровывает данные чипа в усваиваемую информацию, и набор (Interface Plugs) интерфейсных разъёмов или (Chipware Sockets) Комплект разъёмов для чипсета.

Сам чип представляет собой маленькую прозрачную пластинку длиной около дюйма, часто с цветовой кодировкой для идентификации. (Interface Plugs) Он вставляется внутрь интерфейсного разъёма. Для смены чипа требуется один ход. Одновременно ты можете "запустить" количество отдельных программных чипов, равное твоей текущей (STAT) характеристике (INT) Интеллект.

Пример: мой (INT) Интеллект равен 7. Это означает, что у меня может быть до семи различных программных чипов, работающих одновременно. У меня могут быть чипованы Каратэ, Пилотирование AV-4, Пистолет, Штурмовое вооружение, Ремонт AV-4, Игра на инструментах и Специальные знания

Рок песен 1960х. Однако я не могу использовать другие чипы, пока не отключу один из этих семи.

Наличие чипов - это как мгновенно получить навыки, когда ты этого захочешь. Проблема в том, что чипы стоят дорого и ограничены только самым низким уровнем определённого навыка (от +1 до +3). Чтобы продвигаться дальше, тебе понадобится специально разработанный чип, построенный на более высоком уровне (не самая простая задача). Естественный навык, с другой стороны, прогрессирует по мере использования, и это увеличение твоих способностей ничего тебе не стоит, кроме потраченного времени.

Другая проблема с чипами состоит в том, что в отличие от естественных навыков, ты не можешь научиться быть лучше. Если у тебя стоит чип для Каратэ на +2, ты будешь на этом уровне мастерства, пока не умирёшь, независимо от того, через сколько боёв ты пройдёшь. Также ты не можешь сочетать естественные навыки и навыки полученные от чипов, например, объединить чипованое Каратэ +2 и естественный навык Каратэ +5, получив в общей сложности +7. Запрограммированные отклики чипа всегда будут перекрывать естественные отклики, устанавливая уровень мастерства пользователя, равный уровню чипа.

Чипы лучше всего использовать, когда тебе нужно знать много вещей одновременно, но не очень хорошо. С чипами ты можешь стать ограниченным мастером единоборств, пилотом, водителем, стрелком. Ты можешь знать немного больше, чем раньше, о различных предметах, но далеко не так много, как если бы ты ударился в книги и учёбу.

(APTR) Reflex Chips (Рефлексные чипы): Это чипы только для умений, основанных на рефлексх, таких как стрельба из оружия или знание рукопашного боя. Эти TRC с расширенной программой считывают определённый нейронный сигнал из одного источника, записывают его в память, затем используют запись для активации ряда мышечных реакций в другом источнике. Теоретически, эти чипы должны позволять даже самым слабым "пехотинцам" обладать навыками мастера Каратэ, уметь стрелять как Уайетт Эрп и обладать рефлексами олимпийского спортсмена. Но пределы программирования ограничивают то, что ты

можешь извлечь из чипа, до относительно низкого уровня (от +1 до +3).

Кроме того, (*Reflex Chips*) Рефлексные чипы должны адаптироваться к твоим специфическим нервным и мышечным паттернам, приспосабливая свои инструкции к твоему телу и наоборот (в конце концов, мастер Каратэ, с которого записывали движения для чипа, мог быть ростом 177 см, а ты можешь быть 190 см). Он изучает движения твоего тела, анализируя твои ответы во время тренировки с использованием чипа. Этот процесс известен как встраивание и необходим для того, чтобы чип стал полностью функциональным.

(*Chipping*) Прописывание чипа занимает два полных дня практики для каждого уровня чипа. Это означает, например, что если ты получил чип для (*Martial Art*) боевых искусств +3, потребуется 6 дней практики, прежде чем чип "достаточно" узнает о твоём теле, чтобы стать полностью функциональным. Если у тебя есть только 2 дня практики, то чип будет работать как уровень +1, и в течение 4 дней, он будет повышен до +2.

"Чипы не плохи. Но это не настоящие навыки. Ты поймёшь это, когда впервые столкнёшься с тренированным профессионалом. Ты прекрасно справишься с обычным делом, но он сможет импровизировать, когда тебе это не удастся".

- Морган Блэкхэнд

(MRAM) Memory Chips (Чипы памяти): это чипы только для информации, используются для хранения необработанных данных по определённой теме. (*Memory Chip*) Чип памяти работает так же, как (*Skill*) навык того же типа, имеет рейтинг от +1 до +3 и применяется к той же (*STAT*) характеристике, что и исходный навык (например, (*AV Tech*) Аэролайн-Транспортная техника будет сочетаться с твоим показателем (*TECH*) Технические навыки. Языковой чип будет относиться к твоей (*STAT*) характеристике (*INT*) Интеллект). Чипы MRAM не требуют предварительных знаний об этом навыке и не нуждаются во времени для прописывания.

Chipware Socket (Комплект разъёмов для чипсета) Комплект небольших разъёмов, используемых только для вставки (*Chipware*) чипсета (см. выше). С помощью Комплекта разъёмов для чипсета ты можешь использовать (*Interface Plugs*) интерфейсные разъёмы для управления другими объектами (например, оружием или транспортным средством), сохраняя при этом доступ к информации MRAM и APTR. Вмещает 10 чипов.

IMPLANTS (ИМПЛАНТЫ)

Имплантаты - это полезные мелочи, которые ты подключаешь, чтобы облегчить жизнь, штуки, которые ты не можешь найти в (*Body Bank*) Банке Тел, или которые могут понадобиться для конкретной работы.

Примечание: детекторы движения, детекторы излучения и химические анализаторы представляют собой системы 360°. Радары / сонары - это системы 180°.

ЧИПЫ И ЦЕНЫ

Тип	Цена за уровень
ATTR ... (MRAM) (ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ)	
Personal Grooming (Уход за собой) ...	100
Wardrobe & Style (Гардероб и стиль) ...	100
BODY ... (APTR) (ТЕЛО)	
Swimming (Плавание)	100
INT ... (MRAM) (ИНТЕЛЛЕКТ)	
Accounting (Учёт)	150
Anthropology (Антропология)	150
Biology (Биология)	150
Botany (Ботаника)	150
Chemistry (Химия)	150
Education & Gen.Know (Образование и общие знания)	200
Expert (Эксперт (Выбрать тему) Реш. Рефери	
Geology (Геология)	150
History (История)	150
Language (Знание языка (Выбор))	200
Mathematics (Математика)	200
Physics (Физика)	200
Programming (Программирование) ..	300
Stock Market (Фондовый рынок)	300
Wilderness Survival (Выживание в дикой местности)	200
Zoology (Зоология)	150
Daytimer Chip (Напоминающий чип) .	100
REF ... (APTR) (РЕФЛЕКСЫ)	
Archery (Стрельба из лука)	300
Dance (Танцы)	150
Driving (Вождение)	150
Fencing (Фехтование)	300
Handgun (Пистолеты)	300
Heavy weapons (Тяжёлое вооружение)	400
Martial Art (Боевое искусство (Выбор))	350
Melee (Ближний бой)	150
Motorcycle (Мотоциклы)	150
Operate Hvy. Machinery (Управление тяжёлой техникой)	200
Pilot (Gyro) (Пилот (Вертолёты))	300
Pilot (Fixed wing) (Пилот (летательные аппараты с неподвижным крылом))	300
Pilot (dirigible) (Пилот (Дирижабль)) .	300
Pilot (Vect.Thrust Vehicle) (Пилот (Транспорт с векторным двигателем))	350
Rifle (Винтовка)	300
SMG (Пистолет-пулемёт)	300
TECH ... (APTR) (ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ)	
Aero Tech (Авиатехника)	250
AV Tech (Аэролайн-Транспортная техника) ...	300
Basic Tech (Базовые технологии)	200
Cryotank Operation (Эксплуатация крио-камеры)	150
Cyberdeck Design (Конструирование "Кибердек")	200
CyberTech (Кибер-технологии)	300
Demolitions (Подрывное дело)	300
Disguise (Маскировка)	150
Electronics (Электроника)	150
Elct.Security (Электронная безопасность)	200
First Aid (Первая помощь)	150
Forgery (Подделка)	200
Gyro Tech (Вертолётная техника)	300
Pharmaceuticals (Фармацевтика)	200
Pick lock (Взлом замков)	150
Pick pocket (Карманная кража)	150
Play instrument (Игра на инструментах)	150
Weaponsmith (Оружейник)	200



Nasal Filters (Назальные фильтры): эти фильтры повышают эффективность защиты от яда, снотворного или других вдыхаемых токсичных веществ на +4.

Gills Implant (Имплантированные жабры): Этот имплантат позволяет пользователю дышать относительно чистой водой (должен быть сделан спас-бросок против яда, если источник воды загрязнён или содержит токсичные химические вещества) до 4 часов.

Independent Air Supply (Независимая подача воздуха): маленький искусственный орган, наполненный губчатой пеной для фиксации кислорода. Имплантированный в нижней части лёгких, он позволяет неактивному персонажу задерживать дыхание до 25 минут или активному персонажу до 10 минут.

Mr. Studd™ Sexual Implant (Сексуальный имплант): Всегда хорош, каждую ночь, и она никогда не узнает. Используйте своё воображение и добавьте +1 к своим проверкам (*Seduction*) Соблазнения. Доступно также в версии "Полуночная леди" для женской стороны.

Contraceptive Implant (Противозачаточный имплант): имплантированный под левую подмышку, он предотвращает беременность на срок до пяти лет. Доступно для обоих полов.

Subdermal Pocket (Подкожный карман): пластиковый карман 5 на 10 см, скрытый под кожей, с чувствительной к давлению кнопкой. Полезно для курьеров. Обнаружение требует (*DIFFICULT*) СЛОЖНОЙ (20) проверки (*Awareness*) Осведомлённости.

Adrenal Booster (Усилитель надпочечников): искусственная железа, которая выпускает гормоны надпочечников по команде. Добавляет +1 к (*REF*) Рефлексам на 1D6 + 2 хода три раза в день.

Subdermal Armor (Подкожная броня) это сетчатая / баллистическая пластиковая броня, вживленная под кожу. Для обнаружения подкожной брони необходим бросок на

(*DIFFICULT*) СЛОЖНУЮ (20) проверку (*Awareness*) осведомлённости. Подкожная броня покрывает только туловище. (смотри "CHROMEBOOK 2" стр. 7 и 9)

Motion Detector (Детектор движения): обнаруживает движение (направление и силу) на площади 20 кв.м с эффективностью 70%. Может быть установлен на ладони или пятке.

Digital Recorder (Цифровой рекордер): это устройство может записывать входные данные от внутренних микрофонов, от цифрового канала записи, цифровой камеры или в сех трёх. Устройство хранится в собственном подкожном кармане и может записывать до 2 часов информации на каждый чип.

Audio/Video Tape Recorder (Аудио / видео магнитофон): Это устройство использует микрокассеты для хранения входных данных от своего внутреннего микрофона, видеокамеры или цифрового канала записи. Оно хранится в собственном подкожном кармане для лёгкого доступа. Каждая кассета содержит 2 часа информации.

Radar Sensor (Радарный датчик): радарный блок дальностью 100 м, имплантированный в плечо, с излучателем в черепе. Имплантат образует видимую выпуклость на лбу.

Sonar Implant (Имплантированный сонар): имплантированный в череп блок сонара с дальностью 50 м.

Radiation Detector (Детектор радиации): дальность действия 10 м, эффективность обнаружения 80%. Может быть имплантирован в любую область тела, при этом на соседней кости установлена звуковая сигнализация.

Chemical Analyser (Химический анализатор): эта модификация носовых каналов анализирует запахи и разбивает их на химические компоненты. Результаты

могут быть выведены на ЖК-экран, биомонитор или всплывающее окно Times Square™.

Voice Synthesizer (Синтезатор голоса): эта система позволяет пользователю имитировать любой голос или тон, ранее записанные его чипом памяти. Чип может хранить до 10 "голосов". Эта система также дает пользователю +4 к любой попытке (*Disguise*) Маскировки (теперь вы действительно похожи на человека, которому подражаете).

AudioVox (АудиоВокс): эта система позволяет пользователю контролировать тембры, громкость и качество звука с точностью музыкального синтезатора. Также возможны спецэффекты (реверберация, тремоло, сустейн и хоровые голоса), громкость динамика и программирование задержки голоса (для пения с самими собой). Этот эффект добавляет +2 к любой проверке (*Skill*) навыков вокальных (*Performance*) выступлений.

BIOWARE (БИО-ОСНАЩЕНИЕ)

Био-оснащение - это всё, что в основном представляет собой технологию с низким уровнем воздействия, которая разработана по биологической, а не механической линии.

Большинство усовершенствований из числа био-оснащения заключаются в применении нанотехнологий - крошечные машины размером с микробов, которые могут выполнять хирургические задачи на клеточном уровне. Эти "наноиды" впрыскиваются в поражаемую область вместе с запасом сырья, необходимого для выполнения их работы (например, длинноцепные полимеры, которые могут быть сплетены наноидами в тип подкожной брони, называемой (*Skin weave*) Прошивка кожи). Эти крошечные машины, работающие от тепла тела и питательных веществ, тихо работают, укрепляя мышцы и изменяя химию тела.

Grafted Muscule (Наращенные мышцы): это выращенные в резервуарах мышцы, прививаемые к тебе, с полным заживлением. С помощью этой модификации ты можешь увеличить своё (*Body Type*) Телосложение до 2 пунктов, заплатив 1000 ED/EB за пункт. Его можно сочетать с (*Muscle & Bone Lace*).

Muscle & Bone Lace (Оплетка мускул и костей): также процедура известна, как вирусная трансформация, это улучшение действует два типа наноидов. Первый тип пропускает синтетические мышцы через естественные мышечные волокна, закрепляя и укрепляя их. Второй тип оплетает кости в тонкое переплетение металлических и пластиковых нитей, делая их прочнее и толще. Результатом является увеличение +2 к (*STAT*) характеристике (*Body Type*) Телосложение персонажа. Это увеличение как силы, так и способности поглощать

физический урон. Это улучшение, практически, невозможно обнаружить и ему требуется около двух недель, ((*Body Type*) Телосложение увеличивается на 1 каждую неделю).

Skin Weave (Прошивка кожи): в этом улучшении используются наноиды для прошивки трёх верхних слоев кожи плотной полимерной нитью. В результате получается, что **SP** голой кожи равный 12, что эквивалентно лёгкой броне. Процесс является относительно незаметным (нужно пройти (*DIFFICULT*) СЛОЖНУЮ (20) проверку (*Awareness*) осведомлённости, чтобы заметить) и занимает около двух недель (**SP** увеличивается на 6 каждую неделю).

Enhanced Antibodies (Усиленные антитела): это специально разработанные антитела,

"И так, я пришёл в Клинику для процедур. Они прикрепили капельницу на мою руку и заставили меня выпить кучу ужасных растворов. Прошла неделя. Я работал в доке, когда поддон сорвался и придавил бригадира. Я подошёл, схватился и снял с него поддон. Четверть тонны. Фрак. Эти нанотехнологии страшная штука!"

способные атаковать самые мощные вирусы. В игре они удваивают скорость лечения (+1 пункт в день).

Toxin Binders (Блокировщики токсинов): это наноиды, предназначенные для блокирования токсинов и ядов в теле. Это улучшение доба-

вляет +4 ко всем спас-броскам против ядов.

Nanosurgeons (Нанохирурги): это микроскопические машины, приспособленные к хирургическому восстановлению. Некоторые герметизируют повреждённые кровеносные сосуды, а другие восстанавливают повреждённые ткани, хрящи и кости с помощью полимерных микро-швов. Это улучшение удваивает обычный тем лечения (x2 пунктов).

CYBERWEAPONS (КИБЕР-ВООРУЖЕНИЕ)

На первых позициях списка встречающегося Чёрного кибер-оснащения находится кибероружие - скрытые инструменты убийства, которые можно спрятать под твоей кожей до того момента, пока ты не захочешь кого-нибудь убить. Кибер-оружие обычно не доступно на открытом рынке (единственное исключение - это (*Scratchers*) Коготки и (*Vampires*) Вампиры)), и что бы их найти обычно требуется спуститься в местную (*Combat zone*) Боевую зону, найти (*Fixer*) Фиксера и заплатить много евродолларов уродливым, неприятным, жестоким людям, которые обычно рассматривают тебя как набор запасных частей.

Конечно же, бустеры тянутся к кибероружию, как "зонер" к бесплатному порошку.

Scratchers (Коготки): Имплантированные

**"Потрошители.
Вампиры.
Наращенная
кожа.
Иногда я думаю,
что у нас на руках
демографический
взрыв
оборотней..."**

- **Лейтенант
Строуберри
Моррисси, NCPD**

**"Оборотни.
Вау, что за
отличная
идея. Я должен
поработать
над этим..."**

- **Рипперджек**

металлические или карбо-гласовые ногти. Невероятная острота материала делает их такими же смертоносными, как лезвия бритвы (урон 1D6 / 2 от одной руки). (*Scratchers*) Коготки режут кромками, требуя, чтобы пользователь разрезал поперечными движениями, а не делал рывки вниз. Большинство людей лакируют свои (*Scratchers*) Коготки, делая их неотличимыми от обычных ногтей (эмаль не влияет на остроту). Они не считаются смертоносным (и, следовательно, Чёрным рынком) кибер-оснащением, и их можно приобрести в любой местной клинике.

Vampires (Вампиры): имплантированные клыки, обычно состоящие из карбо-гласа или супер-хромированного металла. Ты можешь имплантировать полный комплект (так называемый (*Sharkgrin Special*) Специальный Акулий, он наносит 1D6 / 2 урона от укуса) или только клыки (1D6 / 3 урона). Они считаются "декоративными", а не кибер-оснащением Чёрного рынка, но могут быть дополнены инъекторами для ядов (которые являются Чёрным кибер-оснащением) по двойной цене.

Rippers (Потрошители): более длинные и тяжёлые версии (*Scratchers*) Коготков (урон 1D6 + 3 от одной руки). Два верхних сустава каждого пальца заменены металлопластиковой оболочкой, в которой размещены карбоновые когти длиной 7,6 см. (*Rippers*) Потрошители можно выдвинуть, царапая рукой в кошачьем стиле. Большинство людей носят накладные ногти на своих (*Rippers*) потрошителях, что затрудняет их обнаружение (*Сложная (DIFFICULT) проверка (20) (Awareness) Осведомлённости*). Потрошители считаются формой кибер-оснащения Чёрного рынка и поэтому не доступны в обычной клинике. (*Rippers*) Потрошители режут во всех направлениях и считаются холодным оружием для поражения бронированных целей (AP).

Wolvers (Волки): самые длинные и самые смертельные из имплантируемых лезвий, (*Wolvers*) Волки имплантируются вдоль тыльной стороны предплечья. Когда рука сжимается в кулак, тонкие треугольные лезвия выдвигаются и фиксируются на месте, оставаясь вытянутыми на полную длину, пока рука не расслабится. Урон 3D6 / рука. Рассматривается как холодное оружие для поражения бронированных целей (AP).

Big Knucks (Большие Костяшки): усиленные костяшки, придающие кулаку ударную силу пары латунных кастетов (1D6 +2). Они считаются формой кибер-оснащения Чёрного рынка, и поэтому недоступны для имплантации в обычной клинике, работающей в торговом центре.

Slice N' Dice (Мономолекулярная нить): катушка с моно-волоконной проволокой, закреплённая на конце одного пальца, с фальш-ногтем утяжелителем, чтобы придать ей вес при раскручивании. Мономолекулярная проволока прорежет практически любой органический материал и большинством пластиков. Может использоваться как гаррота, резак или хлыст. Считается формой кибер-оснащения Чёрного рынка, и поэтому она недоступна для имплантации в обычной клинике, работающей в торговом центре.

Cybersnake (Кибер-змея): Это более простая версия (*Cybersnake*) кибер-змеи, находящейся в приложении "HARDWIRED" (стр. 22). Эта версия имеет гораздо меньше возможностей и ограничивается только атакой-выпадом. Выпад имеет радиус действия 1 метр и каждый раз наносит 1D6 урона. Кибер-змея может быть установлена в любом отверстии в теле диаметром в 2,5 см и более, или может быть имплантирована в плечи с помощью специального крепления.

СYBEROPTIC (КИБЕР-ОПТИКА)

Сочетание цифрового процессора и камеры, кибер-оптика являются заменой для нормальных глаз. Кибер-зрение похоже на обычное зрение, только лучше. Цвета ярче, изображения чётче. И это только начало.

Хочешь увидеть жизнь в виде черно-белого фильма 30-х годов? Нет проблем. Телескопическое или микроскопическое зрение? Возможно. Инфракрасное и усиливающее свет зрение? Стандарт для (*Solos*) Соло.

Кибер-оптика может выглядеть точно так же, как нормальные глаза, хотя доступно большое разнообразие цветов радужной оболочки (янтарный, белый, бордовый и фиолетовый очень популярны). Некоторые версии являются прозрачными, с отблеском или огнями, кружащимися внутри них. Иные являются супер-хромированными для более "кибернетического" вида. Другие могут менять цвет глаз по желанию или подстраиваться под цвет одежды и обстановки. У некоторых даже есть крошечные дизайнерские логотипы вокруг радужной оболочки. Кибер-оптика с камерами или оружием, обычно выдвигается вперёд, раздвигая радужную оболочку, когда передняя часть глаза раскрывается.

Color shift (Переключение цвета): эта кибероптика может менять цвет или рисунок радужной оболочки по требованию. Полное изменение цвета занимает около минуты. Зеркальные, прозрачные, блестящие или светящиеся версии также доступны.

Infrared (Инфракрасная оптика): позволяет пользователю видеть в почти полной темноте, используя тепловое излучение для получения изображения.

Times Square™ Marquee (Всплывающее окно): Пробегаящий красно-буквенный экран в верхней части поля зрения, связанный либо со считывателем программного чипа, либо с радиоканалом.

Targeting Scope (Прицельный видоискатель): проецирует прицел в поле зрения по желанию. Прицельный видоискатель будет считывать дальность до конкретных объектов, скорость движения, направление и размер, а также предоставит несколько типов видоискателя для наведения оружия. Когда подключен чип (*Smartgun*) умного оружия, видоискатель будет сопоставлять датчик наведения ствола с тем, на что ты смотришь, затем загорается "сигнал готовности" когда прицел сходится. С точки зрения игры, эта опция позволяет добавлять +1 только к атакам (*Smartgun*) умным оружием.

Anti dazzle protection (Защита от ослепления): автоматическое понижение уровня компенсирует сильный солнечный свет, вспышки и т.д., нейтрализуя эффекты от стробоскопов, световых бомб и ярких фар. Солнцезащитные очки больше никогда не понадобятся.

Low Lite™: позволяет пользователю четко видеть при слабом освещении, вплоть до очень слабого лунного света или отдалённых уличных фонарей.

Image Enhancement (Улучшитель изображения): графические возможности высокого разрешения позволяют пользователю улучшать и восстанавливать видимое изображение. При активации увеличивает навык (*Awareness*) Осведомлённость на +2, позволяя пользователю более детально изучать визуальные детали.

Thermograph Sensor (Датчик тепловизора): позволяет пользователю видеть тепловые характеристики объектов, людей. Более холодные вещи выглядят как тёмно-синие, более горячие - красные или оранжевые, а самые горячие - желтые или белые. Используется для определения различных источников теплового излучения через тонкие материалы или наличия кибернетики (которая всегда холоднее, чем нормальная температура тела). Можно также определить время работы определенного оборудования путём измерения его градиента охлаждения.

Dartgun (Дротикомёт): один выстрел дротиком. Радиус действия 1 метр, +2 (WA) к точности. Ядовитый дротик автоматически пробьет **SP** равному или менее 6, **SP** 8 с вероятностью 50%, но только для (*Soft*) мягкой брони. Занимает 3 опциональных пространства.

Micro-Optics (Микро-Оптика): это эквивалент лабораторного микроскопа, позволяющий пользователю видеть микроскопические изображения, такие как отпечатки пальцев, царапины на замках и т.д.

Teleoptics (Телескопическая оптика): это эквивалент 20-кратного телескопа, позволяющий пользователю ясно видеть удаленный объект.

Ultra Violet (Ультрафиолетовая оптика): эта система позволяет пользователю воспринимать изображения, облучаемые ультрафиолетовым светом, или обнаруживать флуоресцентные порошки и трассирующие реагенты, или использовать ультрафиолетовые фонарики (не обнаруживаемые обычной оптикой) для освещения.

MicroVideo Optic (Микро-Видео камера) это видеокамера, установленная в кибер-оптике, которая записывает видимое изображение на внутреннюю видеокассету (20 минут). Этот рекордер также можно подключить через (*Interface Plugs*) интерфейсные разъёмы к внешнему источнику. Занимает 2 опциональных пространства.

Digital Camera (Цифровая фотокамера): эта кибер-оптическая камера занимает 2 опциональных пространства. На встроенный цифровой чип можно записать до 20 изображений и загрузить их через интерфейсные кабели на внешний рекордер, внутренний рекордер или внутренний экран. По мере создания новых снимков предыдущие удаляются.

CYBERAUDIO (КИБЕР-АУДИО)

Кибер-аудио системы встраиваются в слуховые нервы и речевые центры мозга. Это усовершенствование влияет на оба уха, а также включает в себя субвокализирующий микрофон на сосцевидной кости. Не приводит к видимым изменениям во внешнем ухе, хотя некоторые киберпанки заменяют внешнее ухо набором механических датчиков для максимального эффекта.

Radio Link (Радио-коннектор): микро-миниатюрный радиопередатчик, обычно устанавливаемый в основании черепа и использующий твои пломбы в качестве антенн. Он активируется при резком сжатии зубов. Чтобы говорить, ты просто

применяешь субвокализацию (бормочешь себе под нос). Приём осуществляется одним из двух способов: 1) Приёмник вибрирует непосредственно на сосцевидном отростке, давая тебе тихий голос в затылке, или 2) Связанный с опцией "кибер-оптики", входящие сообщения высвечиваются в верхнем крае поля зрения в виде красных пробегающих букв. С точки зрения игры, радио-имплант даёт тебе возможность общаться с любым приемником на

той же частоте в радиусе до 1,6 км. Также это означает, что время от времени ты будешь получать радиосообщения от других.

Phone Splice (Телефонное соединение): улучшенная радиосвязь, это устройство подключено к твоему персональномуотовому телефону. На практике это позволяет тебе делать всё то, что позволяет делать радиосвязь, но твой телефон должен быть на расстоянии 3 метров от тебя, он должен быть уже включен, а номер набран. Аудио соединение обычно используется занятыми (*Corporates*) Корпоративными сотрудниками, которые хотят иметь возможность отвечать на звонки даже на совещании. Одним из самых больших преимуществ аудио соединения является его дальность - куда бы ты не пошёл, твой телефон будет работать. Даже на луне.

ECM Scrambler (ECM скремблер): Этот имплантат улучшает радио или телефонное соединение с помощью шифратора, поэтому его нельзя прослушать. В игровых терминах это делает все радио или телефонные соединения приватными, если только у перехватчика нет блока дешифратора и у него много времени.

Bug Detector (Детектор жучков) Этот мини-приёмник предназначен для приёма сигналов, передаваемых всеми типами радио-жучков. Когда жучок активен, его передачи вызывают тихий звуковой сигнал

"I can see for miles and miles and miles and miles..."

- The Who

"Hear me... See me... Touch me... Kill me..."

**- Сара О' Конор
Tribute to Tommy
2019**

**"Одно дело
чувствовать
запах страха
на коже против-
ника. Но другое
дело получить
четырёх-
цветную
цифровую
индикацию его
ужаса, полный
спектр записей
его лжи и увели-
чений, когда он
отчаянно
пытается
спасти свою
жизнь..."**

- Морган Блэкэнд

**"Если в будущем
нет места,
чтобы спрята-
ться от себя..."**

- Лайл МакКлеллан,
"Network 54"

в затылке, становясь всё громче по мере приближения к жучку. С точки зрения игры, это даёт тебе 6 из 10 шансов (брось 1D10, с результатом не больше 6) обнаружения любых жучков в пределах 3 метров от тебя. Обычная опция для (*Corporates*) Корпоративных сотрудников, (*Fixers*) Фиксеров и (*Solos*) Соло.

WearMan™: вариант радио-соединения, WearMan устанавливает двойные вибрационные колонки на кости сосцевидного отростка, превращая твой череп в аудиосистему с качеством концертного зала. Крошечный чип, подключается к мочке уха, что позволяет подключать различные музыкальные чипы, которые выглядят как серьги. Или ты можешь подключить чип непосредственно в (*Interface Plugs*) интерфейсные разъёмы. Каждый чип содержит около 100 песен. Быстрое переключение методом мягкого сжатия серёжки, один трек за нажатие. Когда чип удалён, WearMan выключается. Фаворит тусовщика.

Amplified Hearing (Усиленный слух): эта система улучшает способность слышать и распознавать звук, добавляя +1 к любой проверке (*Awareness*) осведомлённости через слух.

Voice Stress Analyser (Анализатор голосовых паттернов): эта система действует как детектор лжи, обнаруживая незначительные изменения вокальных паттернов и тонов, и сравнивая их с предварительно записанным набором параметров. Сначала ты должен использовать анализатор на субъекте, когда он / она находится в не напряжённом состоянии и говорит правду. Все последующие тесты дадут тебе +2 к проверке (*Skill*) навыка (*Human Perception*) Понимание людей или (*Interrogation*) Допрос для этого конкретного субъекта.

Sound Editing (Редактор звука): эта система позволяет пользователю редактировать отвлекающие шумы или "обнулять" определённые звуки. Активация этой системы добавляет +2 к любой проверке (*Awareness*) осведомлённости относящейся к звуку. Редактирование звука может использоваться в сочетании с (*Amplified Hearing*) Усиленным слухом или (*Enhanced Hearing*) Расширенным слуховым диапазоном.

Enhanced Hearing Range (Расширенный слуховой диапазон): эта подсистема позволяет пользователю слышать тоны в до-звуковом и сверхзвуковом диапазонах.

Radar Detector (Детектор радара): эта система издаёт громкий звуковой сигнал всякий раз, когда обнаруживает радарный луч. У неё также есть шанс 40% триангуляции источника. Когда направление луча определено, частые звуковые сигналы сменяются на чистый тон.

Homing Tracer (Трассер обратного пути): эта опция позволяет персонажу отслеживать передачу тонального сигнала от внешнего оправителя. Диапазон составляет 1 км. Громкость увеличивается по мере приближения пользователя к цели. Поставляется с двумя передатчиками, размером и формой с палец. Дополнительные передатчики стоят 25 ED/EB каждый.

Tight Beam Radio Link (Линия радиосвязи по прямому лучу): эта опция позволяет использовать радиосвязь через прямой луч на расстояние до 1,6 км, если обе стороны

находятся в пределах прямой видимости по отношению друг к другу, и не заблокированы никаким объектом толщиной более 30 см.

Wide Band Radio Scanner (Широкополосный радио сканер): эта опция автоматически сканирует все основные группы связи полиции, пожарной охраны, скорой помощи и "Trauma Team". Пользователь может настроить этот сканер так, чтобы он охватывал одну конкретную полосу, загружая любые входящие сообщения на свою внутреннюю радиосвязь или во всплывающее окно "Times Square™".

Micro-recorder Link (Коннектор микро-рекордера): эта опция позволяет записывать всё, что слышит пользователь, во внутреннее или внешнее (через (*Interface Plugs*) интерфейсные разъёмы) звукозаписывающее устройство.

Digital Recording Link (Коннектор цифрового рекордера): эта опция позволяет записывать всё, что слышит пользователь, на внутреннем микрочипе (2 часа). Записи могут быть загружены во внутренний цифровой рекордер или через (*Interface Plugs*) интерфейсные разъёмы на внешний цифровой рекордер.

Level Damper (Демпфер уровня): эта система автоматически компенсирует громкие звуки, такие как удары оглушающей бомбы или звуковое оружие. Персонажи с этой опцией могут игнорировать все эффекты этого оружия.

CYBERLIMBS (КИБЕР-КОНЕЧНОСТИ)

Когда человек на улице думает о киборгах, он думает про искусственные конечности - жужжание, сверкающие металлические конструкции из стали, провода и микросхемы. Хотя настоящие руки, ноги и органы можно легко вырастить в био-резервуарах или заменить из (*Body Bank*) Банка тел, по гораздо более низкой цене, искусственные конечности по-прежнему являются популярным увлечением будущего в Киберпанке. Они хромированы, раскрашены аэрографией, инкрустированы драгоценными камнями, подсвечены и даже сколочены в погоне за настоящим кибершиком.

При всей дизайнерской моде, стандартная кибер-конечность, это каркас из алюминия и стали с искусственными миомерными пластиковыми мышцами, контролирующими движение. Суставы из нержавеющей стали. Кибер-конечность подключается к специальному разъёму нервного интерфейса, установленного в плоть над конечностью, в то время как основной блок прикреплён к металлической и пластиковой манжете вокруг мясной части конечности. Манжета обычно размещается на верхней части бицепса / бедра или на локте / колене, однако руки также могут быть прикреплены к искусственным плечам (см. ниже).

Cyberlimb Myths & Abilities (Кибер-конечности Мифы и Способности)

Популярный миф о кибер-конечностях заключается в том, что они позволяют своим владельцам совершать всевозможные

супергеройские подвиги. В какой-то степени это правда. Кибер-конечности могут быть разработаны для повышения силы и скорости, используя синтетические мышечные волокна и силиконовые чипы. Чего ты не найдешь, так это людей, бегающих со скоростью 230 км в час, сгибающих стальные прутья руками или швыряющихся Фольксвагенами. Почему ты не можешь поднимать машины и разбивать стены, как киборги в комиксах? Простая физиология. Заменённая конечность должна функционировать согласованно с остальными "мясными" частями тела. Даже если бы твоя рука была в десять раз сильнее, чем раньше, мышцы спины и плеча, поддерживающие эту кибер-конечность, не были бы - и они разрушились бы задолго до того, как это сделали бы искусственные мышцы. Но в определённых пределах кибер-оснащенный человек может совершать довольно впечатляющие трюки на вечеринке:

Crushing (Сдавливание): кибернетическая рука использует синтетические мышечные волокна вместо плоти и крови. Они не устают и не чувствуют боли. Они также намного сильнее, чем обычные мышечные ткани. Это даёт кибер-руке огромную силу сжатия. Все кибер-конечности могут легко раздавить легкие металлы, дерево и пластик. Они могут стереть стекло и пластик в пыль (хотя они не могут схватить куски угля до состояния алмаза!). В бою любая (Crushing) Сдавливающий атака кибер-рукой наносит 2D6 урон.

Pain (Боль): кибер-руки никогда не устают, что позволяет владельцу бесконечно висеть на высоте держась кибер-руками. Ты можешь выключить сенсорные датчики одним легким усилием мысленного переключателя, устраняя боль и позволяя тебе совершать такие подвиги, как ходить через бушующее пламя, плескаться в резервуарах с жидким азотом и хвататься за раскалённую кочергу. Огнестрельное ранение кибер-конечности не имеет болезненных эффектов - тебе не нужно делать спасбросок от (Shock) шока и (Stun) оглушения.

Damage (Повреждения): кибер-конечности могут получать (и наносить) огромное количество урона, настолько существенные, что для игрового боя с ними обращаются как с техникой. Все кибер-конечности могут получить до 20 (SDP) пунктов структурного повреждения, прежде чем они станут бесполезными, и до 30 общих (SDP) пунктов структурного повреждения, прежде чем они будут уничтожены. Удар кибер-рукой наносит 1D6 урона своей цели - стена, машина, чья-то голова, неважно. Удар кибер-ногой нанесёт 2D6 урон.

Leaping (Прыжки): Кибер-ноги используют мощные поршни и микро-сервоприводы, поддерживаемые пучками синтетических мышц. С парой таких ты можешь прыгать на огромные расстояния. Персонажи с двумя кибер-ногами могут прыгнуть на 6 метров вверх или совершить прыжок в длину до 8 метров.

Options (Опции)

Это то, что можно сделать с базовой кибер-конечностью, чтобы улучшить её силу, стойкость к урону или гибкость. В дополнение к этим усовершенствованиям, искусственные плечи могут быть установлены на уровне талии, чтобы присоединить к ним дополнительные руки. Кибер-конечность может содержать до 4 опций или встроенных модулей. Кисть или ступня считается за 1 опцию. (Кибер-конечности автоматически поставляются с базовыми модулями стопы).

Quick change mount (Быстросменные крепления): они позволяют пользователю менять кибер-конечности без использования инструментов. Конечность установлена на байонете и может быть удалена нажатием на фиксатор большим пальцем и поворотом влево. Быстросменные крепления также можно использовать на запястьях или голеностопных суставах, что позволяет использовать различные кисти или стопы. Чтобы рассчитать (HL) Потерю человечности, усредни (HL) Потерю человечности от всех опций, которые ты используешь с креплениями, затем удвой число.

Hydraulic rams (Гидравлические цилиндры): распространённые среди Советского кибер-оснащения, цилиндры являются более объёмными и тяжелыми, чем миомарные волокна (конечность не может выглядеть как настоящая, независимо от того, насколько хорошо она покрыта Realskin™), но может получить больше повреждений (30 SDP для отключения, 40 SDP для уничтожения). Сила конечностей также увеличивается (трёхкратный урон от ударов руками и ногами).

Thickened myomar strands (Уплотнённые миомарные волокна): они дают конечностям большую силу (в 2 раза больше наносимого урона) и долговечность (+5 SDP). Прыжки усилены на 50%.

Reinforced joints (Усиленные суставы): они сделаны из титановой стали вместо нержавеющей, и добавляют +5 SDP к киберконечности.

Artificial shoulders (Искусственные плечи): это шарнирные соединения, которые можно прикрепить к наспинной раме. Это позволяет установить до двух дополнительных рук на уровне талии. Блок имеет 25 SDP.

Microwave & EMP shielding (Микроволновое и ЭМИ-экранирование): защищает вашу кибер-конечность от электромагнитных импульсов и микроволновых атак. Экранирование может быть помещено на любой тип конечности, независимо от того, какое покрытие используется, оно размещается внутри, занимая одно опциональное пространство в конечности.

Coverings (Покрывания): когда любая кибер-конечность находится в оголённом или непокрытом состоянии, её можно покрыть различными способами. Самый дешёвый метод

"Я оттолкнулся от крыши, чтобы перепрыгнуть щель между краями крыши. БУМ. Моя правая кибер-нога пробила дешёвое перекрытие, когда я ударился о крышу на противоположной стороне. Я протянул руку и схватил большую трубу, чтобы не провалиться, но моя кибер-рука согнула её в металлический крендель. Просто это была не моя ночь..."

- Рипперджек

"Две сменные кисти, со встроенными инструментами. Кибер-модем в бицепсе, с высказывающим 9 миллиметровым. Чёрт. Левая рука парня похожа на фრაков армейский швейцарский нож..."

"Захлопнись и помоги мне разобрать тело, Риппер."

- Рипперджек

это пластиковое покрытие, доступное во множестве расцветок, с аэрографией или прозрачное, со встроенной подсветкой и голографией. Пластиковое покрытие также может быть хромировано (популярный вариант) или покрыто металлическим покрытием, окрашенным в золотой, синий, зелёный, красный или серебристый цвета. Самый дорогой вариант - Realskinn™, гибкий пластик, очень похожий на кожу, с фолликулами, волосками, небольшими шрамами и дефектами, он имеет 75% шанс сойти за "мясную" конечность для всех, кроме самых внимательных наблюдателей.

Вместо покрытия кибер-конечность может быть бронирована кевларом и баллистическим пластиком. Это (Armor) бронированное покрытие защищает конечность на 20 SP. Однако ты не сможешь покрывать или хромировать бронированную конечность.

HANDS & FEET (КИСТИ И СТОПЫ)

Основная кибер-конечность поставляется без кистей или ступней, они приобретаются отдельно, что позволяет пользователю адаптировать конечность к его или её конкретным потребностям. Эти детали можно заменить, отвинтив ряд соединительных болтов и повторно подключив новую кисть или стопу (примерно за четыре хода).

Нет, ты не можешь прикрепить кисти рук на ноги и наоборот. Займись делом.

Standard Hand (Обычная кисть): это похоже на нормальную кисть - четыре пальца и большой палец. Кисть покрывается, суперхромится или бронировается, как часть остальной руки.

Ripper Hand (Кисть-потрошитель): Это обычная кисть с лезвиями (Rippers) Потрошители, установленными в верхней части кисти и запястьях.

Hammer Hand (Кисть-молот): эта рука сделана из закалённого титана и имеет мощный взрывной заряд, который действует как пневмомолот. Ты бьёшь, заряд детонирует, толкая кулак вперед с невероятной скоростью и силой (1D10 урона). Порт в верхней части выбрасывает отработанный снаряд и открывается, чтобы получить новый (стоимость заряда 3 ED/EB).

Buzz Hand (Кисть-триммер): Эта рука может сложиться назад оголяя небольшую мономолекулярную проволоку вращающуюся вокруг титановой втулки. Высокоскоростная "газонокосилка" разрезает большинство материалов как масло. Урон 2D6 + 2, защита (Soft) мягкой брони уменьшается на 2 единицы за удар.

Tool Hand (Кисть-инструментарий): четыре пальца этой руки скрывают маленькие микро-инструменты.

1. Отвертка со сменными насадками
2. Разводной ключ
3. Паяльник с аккумулятором
4. Ключ трещотка

Нижний грань ладони закалена, чтобы образовывать молоток.

Grapple Hand (Кисть-грейфер): пальцы этой руки выгибаются назад, создавая пятипалый метательный грейфер. Небольшая катушка на запястье содержит 30 метров тонкой, очень прочной проволоки, способной выдержать 90 кг веса.

Extension Hand (Удлиняющаяся кисть): эта кисть может выдвигаться из телескопического запястья до 1 метра. Может выдерживать до 90 кг веса.

Spike Hand (Кисть с шипом): эта кисть содержит закаленный титановый шип, который выдвигается из запястья и проходит через нижнюю часть ладони. Может быть отравлен и полезен для лазания. Урон 1D6 + 3 (AP).

Modular Hand (Модульная кисть): это устройство содержит:

1. Инжектор наркотиков.
2. 1-метровая проволока гаррота, выходящая из кончика пальца.
3. 2,5 см мономолекулярный нож для резки.
4. Отмычка. Кроме того, есть место для хранения пальцев 5 на 5 см.

Talon Foot (Когтистая ступня): эта ступня может выдвинуть узкие лезвия, похожие на (Scratchers) Коготки для нанесения 1D6 урона. Считается холодным оружием для поражения бронированных целей (AP).

Tool Foot (Ступня-инструментарий): пальцы этой ступни содержат:

1. Отвертка со сменными насадками
2. Разводной ключ
3. Паяльник с аккумулятором
4. Ключ трещотка
5. Проволочная пила

Web Foot (Перепончатая ступня): Вытягивает тонкие перепонки с обеих сторон стопы, а также перепонки между пальцами. Удваивает нормальную скорость плавания и добавляет +3 к (Skill) навыку (Swimming) плавание.

Grip Foot (Обхватывающая ступня): пальцы ноги могут вытягиваться и сгибаться вокруг 5 сантиметрового прута. Подошвы покрыты липким прорезиненным материалом для увеличения сцепления. Добавляет +2 к навыкам лазания.

Spike Heel (Пяточный шип): 15 сантиметровый шип выдвигается из пятки этой ступни, позволяя пользователю наносить смертельные удары ногой (урон 2D6 (AP)). Может использоваться для становления на якорь или для лазания.

BUILT INS (ВСТРАИВАЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ)

Это элементы которые встраиваются внутрь кибер-конечности для конкретных задач. Как и большинство кибер-оружия, они рассчитаны на максимальную маскировку и имеют 60% шанс пройти простой досмотр, если покрыты Realskinn™ или подходящим реалистичным покрытием.

Cybermodem (Кибер-модем): эта опция позволяет пользователю всегда носить с собой небольшой (и очень дорогой) кибер-модем. Модем должен быть подключен к (Data Term) Терминалу данных или компьютеру другой телекоммуникационной линии, чтобы

его можно было использовать. Питание (до 3 часов) обеспечивается от аккумуляторной батареи (заряжается за 1 час) или от внешнего шнура питания. Программные чипы меняются через порт доступа в конечности. Кибер-модем напрямую подключен к нервной системе через собственные внутренние кабели и не требует внешних (Interface Plugs) интерфейсных разъемов.

Cellular Cybermodem (Сотовый кибер-модем): это очень и очень дорогая версия кибер-модема позволяет (Netrunner) Нетраннеру взаимодействовать *напрямую* с Сетью без прямого телекоммуникационного подключения. "CellCyb" можно использовать только в крупном городе (население более 100,000), где есть сотовая сеть. При использовании в движущемся транспортном средстве существует 25% вероятность того, что соединение будет разорвано, и его необходимо восстановить в следующем подключении.

Digital Recorder (Цифровой рекордер): Это устройство может записывать входные данные с внутренних микрофонов, цифровых каналов записи, цифровых камер или всех трёх одновременно.

Audio/Video (AV) Tape Recorder (Аудио / видео магнитофон): Это устройство использует микрокассеты для хранения входных данных со своего внутреннего микрофона, видеокамеры или цифрового канала записи.

Storage Space (Место для хранения): это пространство для хранения 5x15x5 см с запирающейся крышкой.

MiniCam (Мини Камера): это небольшая цифровая фотокамера, которая всплывает из крепления в плече. Внутренний чип хранит 20 изображений и может быть легко заменён.

MiniVid (Мини Видео): всплывающая видеокамера с микрофоном, которая может хранить до 4 часов записанного изображения.

Hidden Holster (Потайная кобура): только для ног. Скрытое место для хранения одного пистолета и одного магазина дополнительного боезапаса. Размер ноги (зависящий от (Body Type) Телосложения) ограничивает размер оружия, которое можно хранить.

Very Weak, Weak Очень слабый, слабый. Лёгкий пистолет

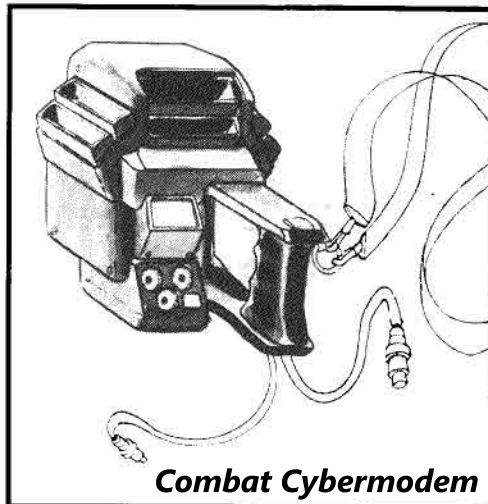
Average, Strong Средний, сильный. Средний пистолет

Very Strong Очень сильный. Тяжёлый пистолет

Very Strong Очень сильный. Складной дробовик (2 патр., 1/2 дистанции)

LCD Screen Readout (Считывающий ЖК-экран): это ТВ экран 5 на 10 см может выводить цветное графическое изображение. Обычно он покрыт прозрачным защитным экраном. Изображение может быть получено с (Digital Recorder) Цифрового рекордера, (MiniVid) Мини видео и (MiniCam) Мини камеры, а также кибер-оптики. Можно провести кабель от AUX разъёма и подключить к любому стандартному (Interface Plug) Интерфейсному разъёму для передачи изображений с чужой кибер-оптики или рекордера.

Techscanner (Технический сканер): это устройство может быть подключено к системам диагностики большинства транспортных средств, бытовой техники и персональной электроники для



Combat Cybermodem

определения возможных проблем и устранения неисправностей. Надежность составляет 60%. При успешном броске сложность ремонта снижается на -3 (ты знаешь, что не так, и тебе просто нужно это исправить).

CYBERWEAPONS (КИБЕР-ВООРУЖЕНИЕ)

Одним из преимуществ кибер-конечностей является возможность монтировать оружие в их каркасы. Большинство кибер-оружия такого типа предназначено для скрытого ношения, а не для огневой мощи, и имеет 60% шанс избежать обнаружения, когда оно скрыто под Ralskinn™ или другими подходящими покрытиями. Вооружение включает в себя:

PopUp Gun (Всплывающее оружие): это стандартный автоматический пистолет, скрытый в кибер-руке. Механизм монтируется во всплывающем корпусе, который скрыт, когда он не используется. По этой причине ты всегда должен помнить, что нужно раскрывать руку при использовании всплывающего оружия. Магазины вставляются в механизм сбоку, всплывающее оружие разработано для использования исключительно с безгильзовыми боеприпасами. Размер кибер-руки (зависящий от (Body Type) Телосложения) ограничивает размер оружия, которое может быть установлено (аналогично (Hidden Holster) Потайной кобуре). Примечание: ты можешь установить любой пистолет соответствующего размера, указанного в разделе **Outfit (Экипировка)**. Для всплывающего оружия (Light SMG) лёгкий ПП равен (Hvy. pistol) тяжёлому пистолету.

Flamethrower (Огнемёт): Это небольшая пылающая струя под высоким давлением с дальностью 1 метр и 4 зарядами. Урон 2D6 в 1-й ход, 1D6 / 2 во 2-й ход и далее. Защита (Soft) мягкой брони уменьшается на 2 единицы за каждый ход горения.

Micromissile Launcher (Микро-ракетная пусковая установка): эта пусковая установка содержит четыре миниатюрные ракеты (гирокосмические снаряды со взрывающимися боеголовками и с тепловым самонаведением). Подобно всплывающему оружию, микро-ракетная пусковая установка

POPUP GUN SIZES (РАЗМЕР ВСПЛЫВАЮЩЕГО ОРУЖИЯ)

(Very Weak, Weak)

Очень слабый, слабый:

Только (Light) лёгкие пистолеты.

(Average, Strong) Средний, Сильный:

(Medium) Средние пистолеты

или (Light SMG) лёгкие ПП.

(Very Strong) Очень сильный:

(Heavy, Very Heavy) Тяжёлый,

очень тяжёлый пистолет,

(Medium SMG) средний ПП

или втроенный дробовик

(2 патрона, 1/2 дистанции)

хранится в конечности и выдвигается при необходимости, запуская до двух ракет за ход. Ракеты являются самонаводящимися (+2 (WA) Точность) и могут следовать за целью через одно изменение направления до 90°, что даёт им возможность поворачивать за угол (3 из 10 шансов потерять цель). Перезарядка стоит 50 ED/EB за штуку. Урон 4D6 на ракету, дальность действия 200м.

Grenade Launcher (Гранатомёт): Эта пусковая установка представляет собой модифицированный гранатомёт поддержки, расположенный во всплывающем креплении. Одна граната (ты можешь использовать любой стандартный тип) хранится в пусковой установке, второй заряд может быть выпущен только после отстрела первого. Примечание: стандартное место для хранения вмещает 2 гранаты.

Weapon Mount and Link (Крепление для оружия и коннектор): это тяжёлый жёсткий крепеж устанавливается на нижней стороне кибер-руки, на внешней стороне бедра или на верхней части плеча. Ты можете прикрепить внешние версии стандартного оружия к этому креплению, вставляя их контрольные кабели в разъёмы крепления. Ты не можешь носить броню или одежду на конечности во время использования крепления. Доступное оружие включает в себя:

(Grenade Launcher) Гранатомёт
(MicroMissile Launcher) Микро-ракетная пусковая установка
(Externally Mounted Autopistol) Пистолет с внешним креплением (Размер зависит от (Body Type) Телосложения)

2 Shot Capacitor Laser (Двух зарядный конденсаторный лазер): Этот микролазер разработан для создания очень мощного импульса ограниченной длительности (3D6 для каждого секундного выстрела). Радиус действия ужасен (10 метров), а для зарядки требуется один час. Тем не менее, это может быть особенно эффективным оружием для скрытых убийств или бесшумных атак. (WA) Точность + 3.

LINEAR FRAMES (ЛИНЕЙНЫЕ РАМЫ)

Линейные рамы - это версия экзоскелетов из 2020-х. Экзоскелет - это в основном металлический каркас с синтетическими мышцами для движения. Ты сидишь в экзоскелете и управляешь, пока он делает свою работу. Ранние экзоскелеты редко использовались для чего-то важного. Неуклюжие и трудно управляемые, несчастные операторы частенько бросали полутонные грузовые модули сквозь стены и срывали погрузочные двери с петель. Только с современными системами биологической обратной связи 2000-х годов можно было разработать более практичную систему линейных рам.

Линейная рама напоминает костюм из металлического каркаса тяжелого бронекостюма

Рама приделана к твоему телу, а её системы непосредственно связаны с твоими мышцами и костями. Линейные рамы рассчитаны на то, чтобы брать на себя часть нагрузки, оставляя тебе достаточно «работы», чтобы ты мог определять, сколько ты поднимаешь, и поддерживать контроль нагрузки.

Например, если ты приложишь достаточно силы, чтобы поднять 4,5 кг, линейная рама обеспечит не больше мощности, чем требуется для перемещения её собственной массы. Если ты поднимаешь 45 кг, линейная рама определяет разницу, поднимая 20% этой массы, так что ты будешь поднимать только 36 кг. Если ты наберёшь 225 кг, линейная рама возьмёт на себя 80% (180 кг), в результате чего тебе придётся поднимать 45 кг. В верхнем приделе (почти 800 кг, для линейной рамы Ω) рама поднимает 90% веса, а ты поднимаешь всего лишь около 80 кг.

Но ты же пришёл сюда не на урок физики, верно? Ты хочешь знать, какие веса ты сможешь схватить, что бы разбрасывать их вокруг себя.

Линейные рамы бывают трёх уровней силы. При использовании линейной рамы ты будешь использовать её значение (*Strength*) Силы вместо своего обычного значения (*Body Type*) Телосложения для любой задачи подъёма, сгибания, переноски или разрыва. Помни: при всей своей продвинутой конструкции, имплантированные линейные рамы всё ещё довольно тяжелые (50-100 кг) и громоздкие. Ты не можешь плавать в них, и они дают штраф -1 к твоей (*STAT*) характеристике (*REF*) Рефлекс. Но если ты хочешь выбросить машину с дороги, они будут в самый раз. Все линейные рамы увеличивают в 50 раз своё значение (*Strength*) Силы. (Пример: Σ (Sigma) может поднимать до 600 кг.)

Frame (Рама)	Strength (Сила)	Damage Modifiers (Модификатор урона)
Σ (Sigma)	12	+4
β (Beta)	14	+6
Ω (Omega)	16	+8

BODY PLATING (НАТЕЛЬНЫЕ ПЛАСТИНЫ)

К нательным пластинам относятся любые случаи, когда бронированный пластик и металл нанесены поверх кожи и закреплены непосредственно на ней. Броня имеет микроскопические поры, позволяющие коже дышать, и изготовлена путём наложения абляционной пластиковой оболочки с поглощающими энергию микроклеточными сотами.

Нательные пластины не сделают тебя сильнее или быстрее, но они идеально подходят для киборга, который всё время ищет полной защиты, и не заботится о том, что об этом подумают другие. Это высшее выражение философии "металл лучше мяса", "пластинотелые" больше похожи на роботов, чем на людей, и невосприимчивы к большинству физических повреждений, которые пытаются нанести им простые смертные. Нательные пластины также включают в себя специальные крепления для датчиков, а также бронежилетов.

Нательные пластины продаются по частям, каждая из которых покрывает определённую зону. Они могут быть размещены непосредственно на коже или наложены поверх экзоскелета (*Linear Frame*) линейной рамы для полного кибер-шика.

Cowl (Капюшон): это нательная пластина, которая закрывает череп. Он прикреплён мини-болтами к скальпу и напоминает старые шлемы из эпичного фэнтези или плохой научной фантастики или . **SP = 25.**

Faceplate (Лицевая пластина): Стандартная лицевая пластина закрывает всё лицо, с портами для дыхания, еды и зрения. Бронированный пластик сплетён с тонкими мышечными миомимическими волокнами и является относительно гибким. Мимика лица допускает ограниченные (и несколько жесткие) изменения выражения. Эта модификация не должна быть отвратительной - многие люди находят серебристые контуры и гладкие поверхности довольно привлекательными, что-то вроде накрашенного "секс робота" конца 20-го века. Однако многим киборгам нравится, когда их лицевые панели вылеплены в причудливые и часто пугающие изображения - монстры из мифологии или ужасающие роботизированные формы. Тебе решать. **SP = 25**

Torso Plate (Покрывание торса пластинами): эта группа пластин, покрывающая весь верх и низ торса, заднюю и переднюю части, с растягивающимися соединениями на боках, паху и талии для повышения свободы движения. (**SP = 25**) Понижает твою (**STAT**) характеристику (**REF**) Рефлексы на -3.

Front Optic Mount (Фронтальное оптическое крепление): это крепление позволяет установить до пяти кибер-оптических элементов в экранированный кластер в верхней части лица. Глаза удаляются, а глазницы используются для крепления принимающего оборудования, необходимого для установки кибер-оптики. Оптические крепления бывают нескольких стилей: есть тонкие щитки визоров (а-ля Робокоп), вращающиеся группы камер (как у старомодной кино-камеры) или один основной оптический прибор с меньшими, расположенными вокруг него. Излишне говорить, что это действительно портит твою (**STAT**) характеристику (**ATTR**) Привлекательность, автоматически уменьшая её на -1.

Sensory Extension (Сенсорный отросток): это плоские антенны и оптические крепления длиной от 2,5 до 5 см. В наконечнике установлен один кибер-оптический модуль и микрофон, что позволяет тебе подсматривать за угол, не подставляя всё своё тело на линию огня. Сенсорные "Усики" обычно устанавливаются на голове или на верхнем отделе позвоночника.

Running Out of Cash? (Закончились деньги?)

Примерно в это же время ты начинаешь просматривать список кибер-улучшений и думаешь: "У меня нет такого количества Евробаксов, которое мне нужно, чтобы повесить эти новые технологии". В этот момент ты должен спросить себя: "Настолько ли я в отчаянии? Неужели я настолько нуждаюсь в этом, что готов рисковать смертью и расчленением, чтобы получить паршивую кибер-руку?" Уверен, настолько.

По-настоящему отчаянные времена требуют отчаянных мер. В таком случае ты можешь наняться к кому-то, кто может позволить себе купить для тебя кибернетику. Любой выбранный из нижеперечисленных работодателей оплатит кибернетику на 10,000 (ED / EB) Евродолларов, безвозмездно:

Join the (Covert) Military.

(Присоединись к (тайным) военным.)

Быть бойцом в кибер-войнах, с отличием служить вооружённым силам своей страны и с почтением относиться к её секретным элитным механизированным боевым силам (для тебя это кибер-пехота). Смотри на боль, пытки и смерть вблизи, так как ты будешь участвовать в любой из ста скрытых "полицейских акций" по всему миру, защищая "национальные интересы". Конечно, "Кибер-пехоты" не существует. Конечно, твоя страна не отправляет группы тяжело вооружённых тайных агентов в другие страны, чтобы убивать и разжигать восстания. Конечно, они не позволят тебе уйти, когда захочешь.

Take Up a Life of Organized Crime (Выбери жизнь организованной преступности)

На улице говорят, что Моб жив и предлагает работу. Поклянись в верности одной из самых известных Семей организованной преступности, и ты никогда не будешь нуждаться в кибер-технике. Единственная проблема в том, что ты должен делать для них "работу". Собираение долгов. Заказные убийства. Казни. Войны банд. Мафия в 2020 году имеет давние и почитаемые традиции, которые восходят к началу двадцатого века. Никто никогда не покидает банду. Никогда.

"Против второй заброски я не особо возражал. Мы хорошо проводили время против "Песчаных", и за новую кибер-руку я расплатился в первых двух перестрелках. Затем разведывательный AV упал в какую-то дыру в никарагуанских джунглях, и когда я снова проснулся, я был без ног ниже бедра. Мне дали выбор - инвалидность в инвалидном кресле или две ноги и ещё одна заброска. Ты можешь видеть, что я выбрал..."

- Рипперджек

"Мы владеем тобой, Беннер. Телом и душой. Нам всё равно, сколько в тебе металла или сколько друзей ты можете позвать. Когда мы ищем тебя, тебе лучше прибежать, и лучше тебе молиться, чтобы в первую очередь, нам не приходилось искать тебя. Потому что ты собственность компании, и мы можем делать с тобой всё, что захотим..."

- Беседа в конференц-зале, 2020 г. н.э.

Sell Out to a Corporation (Продайся Корпорации)

Присоединись к корпорации и посмотри на мир. В то время, когда ты работаешь на них, они оплатят твой счёт на десять тысяч долларов за новые технологии. Но помни, что у всех коммерческих сделок есть цена. В этом случае тебе придется работать в корпорации. Работа, которую ты выполняешь - это все забавные, самоубийственные, похищения руководителей, секретные операции и шпионские миссии, на которые они не хотят тратить своих лучших людей. Если тебе действительно повезёт, ты даже получишь пехотинцев в Корпоративной войне - ты знаешь, тех, что делают Вьетнам и Афганистан похожими на пикники, где вы защищаете интересы Корпорации в какой-нибудь затопленной дыре, населённой туземцами, которых ты подавляешь.

Большой бизнес - это весело.

The Catch (На крючке)

Как и большинство "бесплатных" предложений, эти возможности трудоустройства осложнены в креативном и опасно ключе. Каждый требует, чтобы ты работал неопределённое количество времени (навсегда) с людьми, которые тебе могут не понравиться. Тебе придется делать то, что тебе говорят, независимо от того, насколько это грязно, опасно или самоубийственно. Как и большинство влиятельных людей в будущем Киберпанка, они не хотят, чтобы им перчили, и у них есть множество ужасных способов обеспечить твоё "сотрудничество":

Hostages (Заложники): чтобы обеспечить твоё хорошее поведение, контролирующее агентство удерживает кого-то, о ком ты заботишься, в заложниках. Ты свернул не туда, они умерли, или хуже.

Blackmail (Шантаж): Когда-то в прошлом ты делал то, что не можешь позволить себе раскрыть. Это может быть ничтожно мало, как обман налоговой (с 20-летним стажем), или убийство. Это может быть даже вымыслом, созданным твоим новым работодателем, чтобы убедиться, что ты придержишься правил. Ты готов рискнуть?

Sabotage Chipware (Саботаж чипсета): Чтобы убедиться, в том что ты придерживаешься верного пути, контролирующее агентство скрыло смертельный глитч в твоём кибернетическом программном обеспечении. То, что заставит твоё сердце остановиться по команде. Программы, которые разорвут твою голову, если ты откажешься выполнять приказы.

Monitored (Служка): у твоих работодателей есть имплантируемые датчики или другие



устройства мониторинга, чтобы обеспечить твою лояльность. Ты не можешь ничего сказать или сделать без их ведома. Ты не можешь никуда уйти, пока они тебя не отпустят. Хуже всего то, что ты не знаешь, где в твоём теле спрятаны эти устройства.

Command Kill (Команда на убийство):

действительно злодейский диверсионный чип - при произнесении ключевого слова ты убьешь кого угодно, того, кого тебе приказано убить - без самоконтроля, сожаления или пощады. Твоя мать. Твой возлюбленный. Твоя кошка. Кто угодно.

Company Safeguard (Защита корпоративных лиц):

ещё один неприятный саботажный чип. Ты не можешь по своей воле причинить вред любому члену контролирующего агентства - это причинит тебе мучительную боль. Продолжение причинит ещё больше муки, что приведет к полной остановке сердца и смерти в мучительных криках.

Remote Detonator (Дистанционный детонатор):

один из любимых корпоративных приемов, маленький пакет инертного взрывчатого вещества, спрятанный где-то в твоём теле, активируемый дистанционным радиосигналом. Ты не знаешь, где он находится, сканеры не могут его обнаружить, даже если ты всё же попытаешься его обнаружить, скорее всего, ты активируешь его (60%). Хочешь поставить на кон свою жизнь, приятель?

Звучит смешно? Помните, что, если ты присоединишься к одной из этих групп, любая (или несколько) из этих маленьких вкусностей будет иметь прямое отношение к тому, чтобы сделать тебя марионеткой твоих работодателей. То, что ты вынужден делать, и то, как они будут удерживать тебя, зависит от Рефери. Ему даже не нужно сообщать тебе. У тебя нет выбора. Ты только что продали свою душу.

Добро пожаловать в 2020, умник.

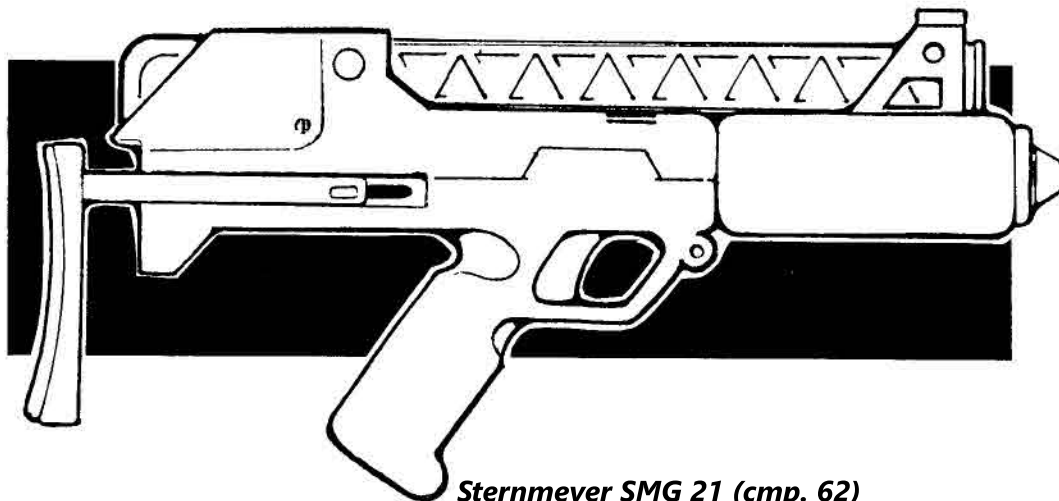


*"It's a clean cold
feeling,
just me and the
chill,
The victim, the
heat,
and the
Edge-induced
thrill.
The afterglow of
life,
The prey paying
the bill.
Loving the
Street,
Making the kill.
Solo."*

- Тоби Хаммер
"Solo"
Big Russian Music,
2019

*"К фразе это.
Эти парни
убивают людей
что бы жить.
Единственное
место, где
перестрелка,
это романтично
- это новелла
про Джеймса
Бонда."
- Морган
Блэкхэнд*

Сэвидж бро-
сился к
стене, когда
в неё вреза-
лись первые
пули.
Кирпичи раз-
летелись
вокруг него
как дешёвое
стекло,
когда он
прислонил
"Scorpion 16"
к стене и
спустил...



Sternmeyer SMG 21 (cmp. 62)
SMG-1•L•E•11мм•30•15•VR•50м

РАЗДЕЛ 7 FRIDAY NIGHT FIREFIGHT

Friday Night Firefight (FNFF) -

Перестрелка в пятницу вечером, это ору-
жейная боевая система для использова-
ния современного, футуристического и
архаичного огнестрельного оружия в
Киберпанк приключениях. Она разрабо-
тана, чтобы охватить все основные элемен-
ты боевого оружия в удобном для
судейства формате, что позволяет реалистично
вести перестрелку, не прибегая к
большому количеству таблиц и диаграмм.
(FNFF) Перестрелка в пятницу вечером
также охватывает (*Melee*) оружие ближ-
него боя, рукопашный бой и (*Martial Art*)
боевые искусства, и всё это в простой
системе, которая позволяет тебе исполь-
зовать стратегию для превосходства над
огневой мощью.

Есть много сомнительных идей и теории о
современных вооружённых столкнове-
ниях - большинство из которых из Голли-
вудской "Никогда не разряжающейся

шестиствольной школы" вооружённого боя.
Эти заблуждения вползли на маленьких
кривых ногах в дизайн многих ролевых игр,
что приводит к персонажам, которые
способны неоднократно принять пулю из
пистолета большого калибра, пока у них не
закончатся "очки здоровья", и которые могут
стрелять из Ingram MAC-10 одной рукой и
попадать каждой пулей.

Другими словами, хорошее, чистое веселье.

(FNFF) Перестрелка в пятницу вечером, это
"не хорошее", чистое веселье. Большая часть
данных здесь была собрана из отчётов бал-
листиков, полицейских данных, статистики
ФБР и других "не чистых" источников ве-
селья. Эти источники, как правило, указыва-
ют на несколько основных истин о
перестрелке.

80% перестрелок в основном происходят
между неподготовленными любителями на

дистанции 6,5 метров. 40% этих яростных перестрелок происходят в пределах 2,5 метра или ещё уже! Большинство (60%) происходят в слабо освещённых и трудных условиях - тёмных, дождливых переулках, где оба участника сбивая дыхание и запыхавшись, останавливаются на мгновение, чтобы совершить плохо нацеленный выстрел в убегающую тень, а затем ныряют назад в укрытие. Попадания на удивление редки. Когда они происходят (предполагая, что речь идёт о крупнокалиберном оружии), жертва, как правило, выводится из строя при первом выстреле, от сочетания одновременного - шока и ужаса. Крепкое попадание из 44 Магнума, как правило, разбрызгивает реального человека по всему Нью-Джерси.

С другой стороны, это же киберпанк, верно? Так зачем мы тебе всё это рассказываем, если не хотим, чтобы ты пошёл туда с оружием наперевес? Если пистолет большого калибра действительно заслуживает уважения, кто захочет терять персонажа за персонажем, пока они не наберутся опыта?

Вот где мы будем взаимодействовать, бандиты. Мы сделали это издание (FNFF) перестрелки в пятницу вечером проще, быстрее и более точным, так что ты можешь сосредоточиться на том, как сражаться, как выигрывать каждую схватку (в конечном итоге, ты потерпишь только одно поражение). Мы собираемся дать тебе все советы, которые мы узнали за сотни наших собственных схваток, а также хорошие советы от полицейских, боевых пехотинцев, спецназовцев и других ветеранов, которые вставали на линию огня по-настоящему.

Это правда - перестрелка опасна. Но ты можешь справиться с этим. Вот почему ты киберпанк.

THE BASICS (ОСНОВЫ)

Rounds & Turn Order (Раунды и очередность ходов)

Бой в (FNFF) Перестрелки в пятницу вечером делится на раунды, каждый из которых представляет 3 секунды. Каждый раунд, каждый игрок может что-то сделать. Очередность в раунде основывается на броске инициативы - 1D10 + (STAT) характеристика игроков (REF) Рефлексы, тот у кого наивысшее значения броска

движется первым, с наименьшим значением броска движется, последним. Ускорители рефлексов добавляются к этому броску, когда это применимо.

ИНИЦИАТИВА = БРОСОК 1D10 + (REF) РЕФЛЕКСЫ. ВЫБРОСИВШИЙ НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ - ПЕРВЫЙ.

Пример: все игроки **А**, **В** и **С** имеют (STAT) характеристику (REF) Рефлексы 10. **А** выбрасывает 5, **В** выбрасывает 8, а **С** выбрасывает 2. Порядок ходов будет таков: **В**, затем **А**, затем **С**.

Wait For Your Turn (Ожидая своей очереди)

Ты можешь решить действовать позже в раунде, вступая в любой момент действия. Если ты решишь подождать, пока не совершится ход другого игрока, ты сможешь действовать после того, как он завершит свой ход в раунде.

Пример: Порядок хода: Игрок **А**, затем **В**, затем **С**. Игрок **А** решает подждать, пока игрок **С** не уйдёт из укрытия, а затем выстрелит. С учётом ожидания, новый порядок хода будет: **В**, **С**, затем **А**.

"У меня было около двух секунд - я развернул AR-15 и положил две пули в грудь первого парня. Тогда другой ублюдок занял удобную позицию и подло повалил меня... Знал я и лучшие дни..."

- Номад Сантьяго 2017

Party Initiative (Командная инициатива)

Возможно, вы захотите ускорить свою игру, назначив одного члена группы лидером команды, и он будет совершать броски инициативы для всей группы. Его бросок добавляется к значению (STAT) характеристики (REF) Рефлексы каждого персонажа в группе, чтобы определить, когда будет действовать каждый из участников группы.

The Fast Draw or Snapshot (Быстрая пальба или выстрел на вскидку)

Объявляя быструю пальбу (или выстрел на вскидку) в начале раунда, ты автоматически добавляешь +3 к броску своей инициативы, получая штраф -3 к броску на попадание (ты бросаешься в бой вместо тщательной подготовки). Ты также не имеешь права использовать оптические и обычные прицелы или другие преимущества прицеливания. Версия этой техники для (Martial ART) Боевых искусств или (Melee) Ближнего боя называется Иай-дзюцу или молниеносный удар.

БЫСТРАЯ ПАЛЬБА = +3 К ИНИЦИАТИВЕ, -3 К ПОПАДАНИЮ

ТАК ЧЕМ ХОРОШИ УСКОРИТЕЛИ РЕФЛЕКСОВ?

Многим. То, кто ходит первым, убивает первым (или, по крайней мере, имеет возможность действовать первым). Большинство перестрелок начинаются и заканчиваются всего за пару минут. Это одна из причин, почему ты можешь подумать дважды, прежде чем просто достать пистолет.

Другая причина поставить ускорители, состоит в том, что они делают так, что в тебя становится труднее попасть - ты двигаешься так быстро, что на тебе трудно оставить дырки от пуль.

ПОЧЕМУ ПОЯВЛЕНИЯ СОЛО ЯВЛЯЮТСЯ ОСОБЕННО ПЛОХИМИ НОВОСТЯМИ?

Преимущество (Solos) Соло- (Combat Sense) Чувство Боя. За каждый уровень (Combat Sense) Чувство боя ты добавляешь +1 к броскам Инициативы. Между (Solos) Соло это преимущество выравнивается, но когда (Solos) Соло встречаются с другими типами персонажей, берегитесь.

Помни: (Solo) Соло - это эквивалент наёмных убийц, и убийство - это то, что они делают лучше всего.

AWARENESS OPTIONS (ВАРИАНТЫ ОСВЕДОМЛЁННОСТИ)

Один из способов сделать броски (Awareness) Осведомлённости настоящим сюрпризом - сделать так, чтобы твои игроки совершили 10 бросков (Awareness) Осведомлённости до начала игры. Запиши их по порядку для каждого игрока. Когда требуется совершить бросок на (Awareness) Осведомлённость, спустись к списку и по порядку проверь, достаточно ли высок показатель броска для успеха. Одна и та же таблица может использоваться снова и снова, соверши бросок 1D10 в начале новой схватки, затем посмотри в таблицу, начиная с выпавшего значения (т.е.: У тебя выпадает 5. Ты начнёшь новый бросок (Awareness) Осведомлённости с 5 проверки, двигаясь через остальную часть списка по порядку 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Пример: Рипперджек сталкивается со своим давним врагом, Харганом. Он знает, что у Харгана (REF) Рефлексы выше, чем у него, поэтому он решает совершить нападение, молниеносную атаку, прежде чем гигант сможет начать движение. Бонус стрельбы на вскидку даёт ему необходимое для него преимущество +3. Моно-катана Рипперджека расчерчивает дуги в жгучем иай-дзюцу прежде, чем Харган сможет поднять свой собственный меч. К сожалению, штраф -3 очка за атаку на вскидку работает против Рипперджека, и его атака проходит мимо противника на милю.

Actions (Действия)

В ходе твоей части раунда ты можешь выполнить одно действие без штрафа. К ним относятся:

ACTIONS (ДЕЙСТВИЯ)

- **Перемещение на твоё полное Передвижение (в 3 раза больше твоего (Movement Allowance) Допуска Передвижения) за раунд.**
- **Атака с максимальной скорострельностью твоего оружия (ROF) или совершение атаки (Melle) ближнего боя.**
- **Уклонение (сделай так чтобы по тебе было тяжелее попасть. Только против атак (Melle) Ближнего боя).**
- **Парирование (отрази урон на что-то другое).**
- **(Escape) Выход из захвата или ловушки.**
- **Прицеливание (получение +1 к броску на Попадание за каждый последовательный ход прицеливания, до 3 раундов).**
- **Перезарядка оружия.**
- **Установить "на" или снять "с" автомобиля.**
- **Ремонт или оказание первой медицинской помощи.**
- **Выполнение не боевого задания.**

More than one action (Более одного действия)

Ты можешь выполнить более одного действия со штрафом -3 за каждое последующее действие.

Two weapon attacks (Атака двумя оружиями)

Атака двумя оружиями может быть совершена со штрафом -3 к броску на Попадание, для обоих используемых оружий.

Ambushes & Backstabs (Засады и удары в спину)

Иногда лучший способ справиться с очень сильным противником - это напасть на него сзади, короче говоря, устроить засаду.

Находящиеся в засаде получают преимущество +5 к броскам на Попадание. Ты можешь устроить засаду или нанести удар в спину, объявив о своём намерении спрятаться или залечь в засаду на цель. Ты можешь решить устроить засаду в любое время:

А) Оппонент не знает о твоём местоположении и твоём намерении атаковать. Этого можно достигнуть путём заблаговременной подготовки укрытия или при использования (Melee) Ближнего боя, затаиться в ожидании своей атаки. Жертва засады должна совершить бросок (Awareness) Осведомлённости с большим значением, чем сумма твоего (Skill) навыка (Stealth) Скрытность + (INT) Интеллект + 1D10, или твоя засада окажется успешной.

В) Внимание противника сосредоточено на другой ситуации, такой как другая атака или задача, требующая большой концентрации. Этого можно достичь путём отвлечения внимания твоего противника или подкравшись к нему, когда он находится в бою с другим соперником.

ЗАСАДА = +5 К АТТАКЕ НА 1 РАУНД

Засада не означает, что ты действуешь первым, просто это значит, что у тебя есть преимущество в атаке. Инициатива в раунде определяется как обычно, и тот, кто в засаде может захлопнуть ловушку на своей части раунда или подождать, чтобы увидеть, что происходит, прежде чем совершить атаку. Пока атака не будет совершена, его противник не может атаковать его, потому что он не знает, что находится в опасности. Засада может быть использована только для одной атаки, должна быть устроена ещё одна засада, прежде чем бонус может быть использован снова.

Пример: Рипперджек решает устроить засаду в тёмном переулке центра города. Он бросает свой навык (Skill) навык (Stealth) Скрытность + (INT) Интеллект + 1D10 с общим значением 18. Вместе идут Скarr и Харган, его смертельные враги.

В начале боевого хода инициатива распределена так: Скarr, Рипперджек и Харган. Когда они заходят в ловушку, и Скarr, и Харган делают броски (Awareness) Осведомлённости. Бросок Скarr = 12, Харгана = 20. "Это ловушка!" - кричит Харган, но слишком поздно. Скarr не знал, что будет дальше, и не мог объявить нападение или защиту. Рипперджек подстреливает его из своего "H & K Hellfire", используя бонус +5 от засады. Он не получит бонус на Харгана, потому что белокурый великан прошёл проверку

ATTACK MODIFIERS (МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ)

WEAPON RANGES (ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ ОРУЖИЯ)

Handguns (Пистолеты)	50м
SMG (Пистолеты-пулемёты)	150м
Shotguns (Дробовики)	50м
Rifles (Винтовки)	400м
Throwing (Метание)	10м х (BOD) Телосложение -10м за каждый кг > 1кг

TO HIT NUMBERS (ЧИСЛА ПОПАДАНИЯ)

Point Blank (В упор) - Ближе чем 1м	10
Close (Близко) - ¼ дистанции	15
Medium (Средне) - ½ дистанции	20
Long (Далеко) - полная дистанция	25
Extreme (Экстремально) - 2х дистанции	30

MODIFIERS (МОДИФИКАТОРЫ)

Target immobile (Цель не подвижна)	+2
Target dodging (melee only) Цель уклоняется (Только для Ближнего боя)	-1
Moving Target REF Движущаяся цель с (REF) Рефлексами > 10	-3
Движущаяся цель с (REF) Рефлексами > 12	-4
Движущаяся цель с (REF) Рефлексами > 14	-5
Fast draw/Snapshot (Быстрая пальба/Выстрел на вскидку)	-3
Ambush (Засада)	+5
Aimed shot at body location (Прицельный выстрел по области тела)	-4
Ricochet or indirect fire (Рикошет или стрельба не на прямую)	-5
Blinded by light or dust (Ослеплен светом или пылью)	-3
Target silhouetted (Силуэт цели)	+2
Turning to face target (Поворачиваясь к цели лицом)	-2
Using two weapons (Использование двух оружий)	-3 для обоих
Firing while running (Стрельба на бегу)	-3
Firing shoulder arm from hip (Стрельба с прикладом у бедра)	-2
Turret mounted weapon (Вооружение на стационарном креплении)	+2
Vehicle mounted, no turret (Размещенные в транспорте без крепления)	-4
Large target (Большая цель)	+4
Small target (Маленькая цель)	-4
Tiny target (Крошечная цель)	-6
Aiming (Прицеливание)	+1 за за ход, до 3х ход
Laser Sight (Лазерный прицел)	+1
Telescopic sight (Телескопический прицел)	+2 на (extr.) экстрем. дист.; +1 на (med) сред. дист.
Targeting Scope (Прицельный видоискатель)	+1
Smartgun (Умное оружие)	+2
Smartgoggles (Умные очки)	+2
Three round burst (close/medium only) Очередь из трёх патронов (Только близкая и средняя дистанция)	+3
Full Auto, Clise Полностью автоматический огонь, близкая дистанция	+1 за каждые 10 выстрелов
Full Auto, all other Полностью автоматический огонь, все остальные дистанции	-1 за каждые 10 выстрелов

GRENADE TABLE (ГРАНАТНАЯ ТАБЛИЦА)

	10	
7	8	9
5	цель	6
2	3	4
	1	

ЕСЛИ БРОШЕННАЯ ГРАНА НЕ ПОПАЛА В ЦЕЛЬ, СОВЕРШИ БРОСОК 1D10, ЗАТЕМ СОВЕРШИ ВТОРОЙ БРОСОК 1D10 ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ДИСТАНЦИИ ДО ЦЕЛИ В МЕТРАХ.

DRUGS & POISON (НАРКОТИКИ И ЯДЫ)

Type (Тун)	Effect (Эффект)	Damage (Урон)
Hallucinogen (Галлюциноген)	Confusion (Замешательство)	-4 INT
Nausea (Тошнотворное)	illness (Болезнь)	-4 REF
Teargas Tearing (Слезоточивый газ)	(Раздражение)	- 2 REF
Sleep Drugs (Транквилизатор)	Sleep* (Сон*)	Не наносит
Biotoxin I (Био-токсин I)	Death (Смерть)	4D6
Biotoxin II (Био-токсин II)	Death (Смерть)	8D6
Nerve Gas (нервно-паралитический газ)	Death (Смерть)	8D10

*половина эффекта - сонливость, -2 ко всем (STATS) Характеристикам

MICROWAVE EFFECTS (ЭФФЕКТЫ МИКРОВОЛНОВОГО ИЗЛУЧЕНИЯ)

ЭФФЕКТЫ МИКРОВОЛНОВОГО ИЗЛУЧЕНИЯ

- Кибер-оптику замыкает на 1D6 раундов.
- Нейронный импульс! Если у персонажа есть (Interface Plugs) интерфейсные разъемы, усилители рефлексов, или другое оснащение, (REF) Рефлексы уменьшаются на 1D6/2 ходов, пока не восстановится
- Кибер-акустику замыкает на 1D6 раундов.
- Отказ кибер-конечности: полная потеря контроль над кибер-конечностью на 1D10 раундов.
1-2 ... Правая рука
3 ... Левая нога
4 ... Правая нога
4-6 ... Левая рука
- Тотальная нейронная авария! Персонаж охвачен конвульсиями, эпилепсия на 1D6/3 Раунда.
- Нет эффекта.

ADD TO DAMAGE (ДОБАВЛЯЕМЫЙ УРОН)

Strength (Сила)	Add to Damage (Добавляемый урон)
Very Weak (Очень слабый)	-2
Weak (Слабый)	-1
Average (Среднее)	0
Strong (Сильный)	+1
Very Strong (Очень сильный)	+2
Body Type (Телосложение) 11-12	+4
Body Type (Телосложение) 13-14	+6
Body Type (Телосложение) 15+	+8

COMMON COVER SPs (ОСТАНАВЛИВАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ РАСПРОСТРАНЁННЫХ УКРЫТИЙ)

Гипсокартонная стена	5
Каменная стена	30
Дерево, телефонный столб	30
Кирпичная стена	25
Шлакоблочная стена	10
Деревянная дверь	5
Тяжёлая деревянная дверь	15
Стальная дверь	20
Бетонный столб	35
Data Term™	25
Кузов, двери автомобиля	10
Кузов бронированного автом.	40
Корпус AV-4	40
Блок цилиндров	35
Почтовый ящик	25
Гидрант	35
Бордюр	25

ARMOR SPs (ОСТАНАВЛИВАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ БРОНИ)

Type of Armor (Тип брони)	SP	EV
Cloth, Leather √ (Одежда, кожа) √	0	-
Heavy leather (Тяжёлая кожа)	4	-
Kevlar T-Shirt, Vest √ (Кевларовая футболка, жилет) √	10	-
Steel helmet (Стальной шлем)	14	-
Light Armor jacket √ (Лёгкая броне-куртка) √	14	-
Med Armor jacket √ (Средняя броне-куртка) √	18	+1
Flak vest (Бронированные жилеты)	20	+1
Flak pants (Бронированные брюки)	20	+1
Nylon helmet (Нейлоновый шлем)	20	-
Heavy Armor jacket √ (Тяжёлая броне-куртка) √	20	+2
Door Gunner's vest (Бронежилет борт-стрелка)	25	+3
MetalGear™	25	+2

AP - Armor Piercing - Правило Бронейбойный: расценивает (SP) останавливающую способность всей брони как половину этого значения; √ = холодное оружие расценивает SP в половину. EV - Encumbrance Value - Значение обременения должно быть сложено, и вычтены из основной (STAT) Характеристики (REF) Рефлексы.

CYBERWEAPON DAMAGE (УРОН КИБЕР-ВООРУЖЕНИЯ)

Weapon (Воружение)	Damage (Урон)
Scratchers (Коготки)	1D6 / 2
Fang (Vampires) Клыки (Вампиры)	1D6 / 3
Rippers (Потрошители)	1D6 + 3 (^AP)
Wolvers (Волки)	3D6 (^AP)
Big Knucks (Большие костяшки)	1D6+2
Slice N' Dice (Мономолекулярная нить)	2D6 (моно)
Cybersnake (Кибер-змея)	1D6
Hammer Hand (Кисть-молот)	1D10
Buzz hand (Кисть-триммер)	2D6 + 2
Spike hand (Кисть с шипом)	1D6 + 3 (AP)
Talon foot (Когтистая ступня)	1D6
Spike heel (Пяточный шип)	2D6 (AP)
Flamethrower (Огнемёт)	2D6 (1D6)
Micromissile launcher (Микро-ракетная пусковая установка)	4D6 за 1
Capacitor laser (Конденсаторный лазер)	3D6
Cyber Strike (Удар кибер-рукой)	1, 2*, 3D6**
Cyber Kick, Crush (Удар кибер-ногой, Сдавливание)	2, 4*, 6D6**

* Thickened Myomar (Уплотнённые миомерные волокна).

** Hydraulic Rams (Гидравлические цилиндры).

*** Последующий урон в течении 3 ходов. ^ Knife AP.

AREA EFFECT TABLE (ТАБЛИЦА ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ)

Type (Тип)	Area (Зона)
Granades (Гранаты)	5м
Molotovs (Молоты)	2м за литр
Flamethrower (Огнемёт)	2м
Cyberlimb flamethrower Кибер-конечность с огнемётом	1м
Mine (Мина)	2м
Claymore (Клеймор)	5м линия от центра взрыва
C-6	5м за кг
RPG (РПГ)	4м
Missile (Ракета)	6м
Shotgun (Close) Дробовик (Близ. дист.)	1м
Shotgun (Med) Дробовик (Сред. дист.)	2м
Shotgun (Long/Extr) Дробовик (Далёк., Экстр. дист.)	3м
MicroMissile (Микро-ракета)	2м за штуку

MARTIAL ARTS FORMS & SPECIALIZATION BONUSES (ВИДЫ БОЕВЫХ ИСКУССТВ И СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ БОНУСЫ)

Style and Difficulty Lvl. (Стиль и Уровень сложности)	Strike	Kick	Block	Dodge	Throw	Hold	Escape	Choke	Sweep	Grapple
Karate (Карате) (2)	+2	+2	+2	-	-	-	-	-	-	-
Judo (Дзюдо) (1)	-	-	-	+1	+3	+2	-	-	+2	+2
Boxing (Бокс) (1)	+3	-	+3	+1	-	-	-	-	-	-
Thai Boxing (Тайский бокс) (4)	+3	+3	+2	-	-	-	-	-	-	+1
Choi Li Fut (Чой Ли Фут) (3)	+2	+2	+2	+1	+1	-	-	-	+2	-
Aikido (Айкидо) (3)	-	-	+4	+3	+3	+3	+1	+1	+3	+2
Animal Kung Fu (Звериное Кунг-Фу) (3)	+2	+2	+2	-	-	-	-	-	+1	-
Tea Kwon Do (Тхэквондо) (4)	+3	+3	+2	+1	-	-	-	-	+2	-
Savate (Сават) (2)	-	+4	+1	+1	-	-	-	-	-	-
Wrestling (Борьба) (1)	-	-	-	-	+3	+4	+2	+2	+2	+4
Capeoira (Капоэйра) (3)	+1	+2	+2	+2	-	-	-	-	+3	-

(Awareness) Осведомлённости и заметил его. Его второй выстрел не попадает, и Харган бросается за разбитую машину, и поднимает свою 20-миллиметровую пушку. Рипперджек исчезает в переулке, чтобы устроить еще одну ловушку.

Line of sight and facing (Линия прицеливания и прямой контакт)

Всякий раз, когда ты в прямом контакте с твоей целью, и между вами прямая траектория ты можешь атаковать. Ты можешь ясно видеть всё, что впереди твоих плеч. Иллюстрации прямого контакта и прямой траектории приведены на стр. 107.

DAMAGE

(ПОВРЕЖДЕНИЯ / УРОН)

Повреждения в бою определяются броском групп шестигранных кубиков. Например, если правило гласит: "Соверши бросок 2D6", ты бросаешь два шестигранных кубика, суммируешь результаты и применяешь итоговое значение к цели, на которую нападал. Если бы правило гласило "Соверши бросок 2D6 + 1", ты должен совершить бросок, как указано выше, а затем добавить к результату 1.

Так много всего для причинения ущерба. Давай шаг за шагом рассмотрим, как его причинять.

Hit Location (Место попадания)

Первый шаг в причинении урона, это выяснить куда направить его. Большинство боевых атак едва ли наведены на цель. Ты ищешь возможность для выстрела, твой оппонент совершает ошибку, и ты делаешь

это. Это означает, что, если ты не пытаешься нацелить свой выстрел в определённое место (и получить за это штраф -4), тебе придется определять куда ты попал случайным образом.

Для этого предназначен раздел (Location) "Место" в твоём (Hardcopy Form) Распечатанном бланке. В нём перечислены все области тела с присвоенным им значением от 1 до 10. Когда в твоего персонажа попали, соверши бросок 1D10 и сравни выпавшее число с числом в таблице, чтобы определить, куда тебе попали.

Используй некоторую долю здравого смысла с этим правилом, например, если персонаж стоит за низкой стеной, результат броска 7-8 (R.Leg - Правая нога) довольно глупый. Пройгнорируй его и соверши переброс.

Armor (Броня)

Броня - это то, что предохраняет цели от получения урона, который ты только что нанёс. Раздел (Armor SP) "Останавливающая способность брони" находится непосредственно под разделом (Location) "Место" на (Hardcopy) распечатке. Запиши значение (Armor Stopping Power - SP) Останавливающей способности брони в соответствующих пространствах, для каждой области тела.

Останавливающая способность (SP) относится к способности брони останавливать урон. У каждого типа брони есть свой уровень (SP) останавливающей способности. Когда броня поражена снарядами, (SP) останавливающая способность вычитается из общего количества нанесённого ударом урона.

**"Рейтинг SP 20.
Ты можешь
ходить
сквозь огонь.
Просто как
сквозь
голограмму,
чумба..."**
- Неизвестный Фиксер
2015

Оставшийся урон наносится на целевую область. Если нанесенный урон меньше (**SP**) останавливающей способности брони, урон не наносится.

Пример: Рипперджек носит (Kevlar Armor Jacket) кевларовую броне-куртку с (SP) останавливающей способностью равной 18. Пуля 5.56 попадает ему в грудь, нанося 14 очков урона. Более высокая (SP) останавливающая способность брони отражает атаку. Следующий выстрел наносит 22 очка урона. Броня уменьшает его на 18 очков. Только 4 очка проходят, чтобы нанести вред Рипперджеку.

Hard and soft armors

(Жёсткая и мягкая броня)

Нательная броня различается в зависимости от того, что является основой её защиты, на (*Hard*) жёсткую - металлы / керамика / композиты, или более (*Soft*) мягкую, более гибкие баллистические ткани. Это сделано для наложения слоёв и для некоторых повреждающих эффектов оружия. Таблица внизу имеет самую тяжелую броню сверху, самую лёгкую внизу.

ТАБЛИЦА ЖЁСТКОЙ / МЯГКОЙ БРОНИ

ЖЁСТКАЯ БРОНЯ	МЯГКАЯ БРОНЯ
MetalGear™	Тяжёлая броне-куртка
Полицейская броня для подавления	Средняя броне-куртка
Бронежилет борт-стрелка	Полицейская патрульная броня
Стальной шлем	Куртка M-78 RPA
Бронированный жилет / брюки	Лёгкая броне-куртка
Баллистический нейлоновый шлем	Кевларовая футболка / жилет
Тяжёлый жилет M-78 RPA	Футболка M-78 RPA
Броня Корпоративных служащих	Тяжёлая кожа
C-Ballistic Light Mesh™	Броне-подкладка

RPA = Militech Revised Personal Armor, AP-defeating (аннулирует бронебойный эффект); "CorpBook 2" C-Ballistic Mesh; SkinTight Padding = "Interface" часть 1, #1-2

Layering Armor (Многослойная броня):

"Отличная идея", подумавшись ты, влезая в пуленепробиваемую футболку, пуленепробиваемый жилет и кевларовую броне-куртку. Теоретически, человек имеет возможность накладывать на себя слои брони до тех пор, пока не станет неуязвимым.

Неверно. Прежде всего, давай посмотрим на реальность. Если бы среднестатистический коп мог надеть на себя множество слоёв брони, прежде чем отреагировать на звонок о домашнем насилии, то можно поспорить, что он бы это сделал. Но он этого не делает, потому что это просто непрактично. Вот почему.

Когда ты одеваешь бронежилет, ты не неуязвим, ты просто теряешь подвижность. Хотя современная броня не так тяжела, как старо-

модная бронева плита, она очень обременительна с точки зрения движения. Стропы, пряжки, подкладка и жёсткий пластик в сумме ограничивают движение рук, натирают туловище и отягощают ноги. Пухлые ручки Тесто-Боя Пиллсбери не очень хорошо приспособлены держать оружие, а перезкипированные ноги не очень подходят для акробатики, лазания и бега.

По этой причине каждый тип брони в (**FNFF**) Перестрелке в пятницу вечером имеет (**Encumbrance value**) Значение обременения (**EV**). Когда ты носишь нательную броню, сложи общее количество **EV** (перечислено в таблице **BODY ARMOR (БРОНЯ ДЛЯ ТЕЛА)**) и вычти это значение из (**STAT**) характеристики (**REF**) Рефлексы своего персонажа. Даже если тебя кибер-модернизируют, большое количество брони дорого тебе обойдется.

Новые правила брони:

Эти новые правила (ранее опубликованные в (CP 2020 *Errata sheets*) списках исправлений CP 2020) были добавлены для уточнения вопросов, касающихся брони и решения повторяющейся проблемы.

Новое правило 1. Максимум брони

Теперь, в дополнение к значению обременения (**EV**), одновременно можно носить максимум 3 слоя брони; не более чем один из этих слоёв может являться (*Hard*) жёсткой бронёй (см. **ТАБЛИЦА ЖЁСТКОЙ / МЯГКОЙ БРОНИ**). 2-й слой имеет дополнительный штраф **EV -1**; 3-й слой, дополнительный штраф **EV -2**. Варианты кибер-оснащения (*Subdermal Armor*) Подкожная броня и (*Body plating*) Нательные пластины считаются слоями брони; (*Skin weave*) Прошивка кожи считается слоем, но не получает штрафа.

Новое правило 2. Proportional Armor

При наложении слоёв брони, или ношении брони за препятствием или укрытием, вычти меньший **SP** из большего. Найди разницу в таблице ниже и подсчитай в своей ячейке. Это будет (*Bonus Number*) "бонусное число", которое ты добавляешь к большему **SP** что-бы определить общую защиту, что дают комбинации броня/броня или броня/укрытие. Если у тебя есть три слоя защиты, или более, вычисляй в парах изнутри наружу.

(Пример: для брони **A**, **B**, **C** ты сравниваешь **A** и **B**; определяешь "бонусное число", а затем сравниваешь новое значение **SP** (Большее из **A** или **B** + "бонусное число") с бронёй **C**).

ARMOR (БРОНЯ)

Давай проясим пару вещей о броне прямо сейчас. Когда мы говорим о останавливающей способности (**SP**) брони, мы не говорим о том, является ли пуля (нож, дубина, меч и т.д.) фактически прошедшей сквозь броню. То, что мы действительно измеряем, это абстрактная идея о том, проник ли какой-либо ущерб. Это может быть не настоящая пуля или лезвие, а вероятнее ушибленное ребро от большой пули или даже незначительное сотрясение мозга от бейсбольной биты.

Короче говоря, если броня остановила атаку, это означает, что на самом деле персонажу не причинён вред, независимо от того, куда попала пуля. Конечно, даже если жилет физически останавливает пулю .357 магнум, выпущенную в упор, ты получишь несколько больших синяков.

Концепция бронебойности, также работает здесь - вероятность того, что нож прорежет слои кевлара, выше, чем у тупой пули, и это означает, что большая часть ножа действительно проникнет к твоим рёбрам. Атаки бронебойными снарядами смертоносны, потому что они могут игнорировать самое большое преимущество современной брони - способность распространять кинетический удар по обширной области, замедляя пулю и препятствуя её фактическому попаданию в тело.

Даже стрелы и энергетические лучи могут быть остановлены современной бронёй. Изготовленная из композитных материалов и керамических вставок броня имеет тенденцию к абляции при энергетических атаках, и поглощению кинетической энергии.

Запиши (SP) останавливающую способность (описанную в разделе **Armor (Броня)**, стр. 100-101) брони, которую ты носишь на каждой области тела. Например, (*Armor Jacket*) броне-куртка покрывает твой (*Torso*) Торс и (*L. & R. Arm*) обе руки (SP) останавливающей способностью равной 16. Таким образом, ты должен написать 16 в клетках для (*Torso*) Торса, (*R. Arm*) Правой руки и (*L. Arm*)левой руки.

Когда ты получаешь урон, вычти (SP) останавливающую способность брони из полученного урона. Остаток, если таковой имеется, - это то, что пройдёт до ТЕБЯ.

Здесь ты можешь записать свои (Save Value) Значения спас-броска. Оба зависят от количества очков, которое ты распределил в своё (*Body Type*) телосложение (например, (*Very Strong*) очень сильный тип (*Body Type*) телосложения будет иметь значение 10, и (Save) Значение спас-броска будет = 10).

Location Место

Armor (SP) Броня (SP)

СПАС-БРОСОК

МОД. ТЕЛ.

LIGHT ЛЁГКОЕ

Оглуш.=0

MORTAL 2 СМЕРТЕЛ. 2

Оглуш.=5

SERIOUS СЕРЬЁЗНОЕ

Оглуш.=1

MORTAL 3 СМЕРТЕЛ. 3

Оглуш.=6

CRITICAL КРИТИЧЕСКОЕ

Оглуш.=2

MORTAL 4 СМЕРТЕЛ. 4

Оглуш.=7

MORTAL СМЕРТЕЛ.

Оглуш.=3

MORTAL 5 СМЕРТЕЛ. 5

Оглуш.=8

MORTAL 1 СМЕРТЕЛ. 1

Оглуш.=4

MORTAL 6 СМЕРТЕЛ. 6

Оглуш.=9

Получая урон, соверши бросок 1D10, чтобы определить, куда тебе нанесли удар, сравнивая результат броска с числами ниже.

Death Saves (Спас-броски против смерти): Когда ты совершаешь (*Death Saves*) спас-бросок против смерти (каждый раз, когда твои раны находятся в области (*Mortal*) Смертельное), ты должен совершить бросок своего (Save number) Спас-броска ранения. Например, (*Mortal* 5) Смертельное 5 означает, что я совершал бы свой (Save number) Спас-бросок с модификатором -5.

Твой **BTM** расшифровывается как (*Body Type Modifier*) Модификатор телосложения (см. стр. 103). Все типы (*Body Type*) Телосложения получают повреждения по-разному. Ты вычитаешь это число из любого урона, который ты действительно получил.

Это твой раздел (*Wound*) Ранение. Для каждой полученной точки повреждения отметь одну клетку, двигаясь слева направо, сверху вниз. Верхний ряд (*Light*) Лёгкое, (*Serious*) Серьёзное и т.д.) описывает текущее состояние персонажа, нижняя часть (*Stun* = 0) Оглушение = 0 и т.д.) показывает, что ты должен вычитать из своего (*Stun Save*) спас-броска от оглушения при каждом получении раны. Например, (*Stun* 5) оглушение 5 будет означать вычитание 5 из твоего обычного значения (*Stun Save*) спас-броска от оглушения.

PROPORTIONAL ARMOR TABLE (ТАБЛИЦА ПРОПОРЦИЙ БРОНИ)

Разница в (SP)	Бонусное число
0-4	+5
5-8	+4
9-14	+3
15-20	+2
21-26	+1
27+	+0

Armor Piercing Rounds (Бронебойные боеприпасы)

Есть ещё одна причина, по которой броня - это не универсальное лекарство от летящего свинца, и она называется (AP) бронебойные боеприпасы. Это пули, разработанные для доставки всего импульса в одну точку вместо того, чтобы сплющиваться в гриб как обычная пуля. Они не наносят такого большого урона, как стандартный свинцовые пули или экспансивные боеприпасы (½ обычного урона), но они прорезают броню как горячий нож режет сыр. В результате, всякий раз при столкновении с (AP) бронебойными, броня будет иметь половину от общего значения (SP) останавливающей способности.

Например, скажем, что (AP) бронебойная пуля 5.56 наносит 30 пунктов урона

он поражает броню с (SP) останавливающей способностью 10, что уменьшает её на 5 ($10/2 = 5$). Оставшиеся 25 очков урона дополнительно уменьшены до 12 ($25/2 = 12,5$, округлено до 12), исходя из меньшей способности (AP) бронебойных боеприпасов наносить урон.

То же самое верно и для ножей, мечей и другого клинкового оружия. Обрати внимание, что броня, отмеченная галочкой (✓) в таблицах брони, имеет половину эффективности (SP) останавливающей способности против клинкового оружия.

Разумное решение в боевой ситуации - полагаться на самую лёгкую броню, которая, как ты считаешь, сойдёт тебе с рук, если только ты не планируешь занять стационарную позицию или противостоять очень тяжёлой огневой мощи.

Staged Penetration (Поэтапное пробивание):

Броня не может поглощать урон бесконечно. Одним из вариантов является использование концепции (*Staged Penetration*) Поэтапного пробивания. Каждый раз, когда броня поражается пробивающей атакой (то есть атакой, которая фактически превышает (SP) останавливающую способность брони), её (SP) останавливающая способность уменьшается на 1 пункт. Когда (SP) останавливающая способность достигает 0, броня больше не останавливает урон.

Use Cover (Использование укрытия)

Тебе не нужно таскать с собой броне-куртку, часто лучшая броня - это то, что ты можешь найти вокруг себя. Укрытия позволяют тебе перемещаться с места на место, позволяя чему-то ещё принимать огонь на себя.

COMMON COVER SPS (ОСТАНАВЛИВАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ РАСПРОСТРАНЕННЫХ УКРЫТИЙ)

Гипсокартонная стена	5
Каменная стена	30
Дерево, телефонный столб	30
Кирпичная стена	25
Шлакоблочная стена	10
Деревянная дверь	5
Тяжёлая деревянная дверь	15
Стальная дверь	20
Бетонный столб	35
Data Term™	25
Кузов, двери автомобиля	10
Кузов бронированного автомобиля	40
Корпус AV-4	40
Блок цилиндров	35
Почтовый ящик	25
Гидрант	35
Бордюры	25

The Body Type Modifier (Модификатор Телосложения)

Следующим шагом после брони является применение к урону (**Body Type Modifier**) Модификатора телосложения твоего персонажа. Это специальный бонус, который уменьшает эффекты урона, отражая выносливость и общую прочность персонажа. Каждый раз, когда твой персонаж получает урон, вычти твой (**Body Type Modifier**) Модификатор телосложения из общего количества урона, прежде чем применять его к своему персонажу.

BODY TYPE MODIFIER TABLE (ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРА ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ)

Very Weak (Очень слабый)	-0
Weak (Слабый)	-1
Average (Средний)	-2
Strong (Сильный)	-3
Very Strong (Очень сильный)	-4
Superhuman (Сверхчеловек)*	-5

* Возможно только с кибернетикой

Например, скажем, ты получил 10 пунктов урона. Если бы ты был с (Very Weak) Очень слабым типом (Body Type) телосложения, ты бы получил полные 10 пунктов. Но с (Very Strong) Очень сильным типом тела ты бы получили (10-4 = 6) 6 пунктов урона.

Мемориал А. Свенсон, "He Shrugs Off Damage Like An Old Overcoat Rule.":

ты сталкиваешься с ситуацией, когда комбинация (**Armor**) брони и (**Body Type Modifier**) модификатора телосложения, казалось бы, понижает наносимый урон до нуля или ещё меньше. (**Body Type Modifier**) Модификатор телосложения никогда не сможет уменьшить урон ниже единицы - в таких случаях персонаж автоматически получит 1 очко урона.

Wounds (Ранения)

Итак, Броня не остановила весь урон, и твоего (**Body Type Modifier**) Модификатора телосложения не хватило, чтобы отмахнуться от остального. Время получить (**Wound**) Ранение.

Раздел (**Wound**) Ранение в распечатанном бланке используется для регистрации повреждений. Для каждой полученной точки повреждения отметьте одну клетку, двигаясь слева направо, сверху вниз. Верхняя строка этого раздела (с пометкой (**LIGHT**) ЛЁГКОЕ, (**SERIOUS**) СЕРЬЁЗНОЕ, (**CRITICAL**) КРИТИЧЕСКОЕ, (**MORTAL**) СМЕРТЕЛЬНОЕ и т.д.) говорит об общем состоянии здоровья персонажа.

WOUND EFFECTS (ЭФФЕКТ РАНИЕНИЙ)

- На уровне (**LIGHT**) ЛЁГКОГО Ранение персонаж не получает штрафов на свою деятельность. Ему просто очень больно ("Это всего лишь царапина").
- На уровне (**SERIOUS**) СЕРЬЁЗНОЕ Ранение, персонаж будет иметь -2 к его (**STAT**) характеристике (**REF**) Рефлексы для всех действий. Ему больно, он истекает кровью и определённо испытывает затруднения.
- На уровне (**CRITICAL**) КРИТИЧЕСКОЕ ранение, (**STATS**) характеристики персонажа (**REF**) Рефлексы, (**INT**) Интеллект и (**CL**) Крутость, автоматически уменьшаются вдвое (округлить вверх). Персонаж держит свои кишки одной рукой и делает всё возможное, чтобы остаться в бою.
- Если ранение (**MORTAL**) СМЕРТЕЛЬНОЕ, (**STATS**) характеристики персонажа (**REF**) Рефлексы, (**INT**) Интеллект и (**CL**) Крутость уменьшаются до 1/3 от нормы (раздели на 3, округляя в большую сторону). К этому моменту, большинство персонажей уже выйдут из игры, и тихонько уходят по своим делам, т.к. скончались. Неаккуратно.

Special Wound Cases Особые случаи ранений

Потеря конечности: если персонаж получает более 8 пунктов урона в область конечности за одну атаку, область отсекается или разрушается до неузнаваемости. Персонаж должен немедленно совершить (**Death Save**) Спас-бросок против смерти с ранением (**MORTAL 0**) СМЕРТЕЛЬНОЕ 0. Ранение этого типа в голову убивает автоматически.

Попадания в голову: попадание в голову всегда удваивает урон.

ПОСТУПАЙ ИНАЧЕ, НО ПРИКРЫВАЙ СВОЮ ЗАДНИЦУ

Помни, что укрытие не всегда автоматически означает безопасность. Если твоя цель прячется за деревянной дверью и у тебя есть винтовка, иди напролом и стреляй сквозь дверь. Штраф за стрельбу вслепую не мешает тебе, если ты подойдёшь в упор.

Если она за дверью машины, тем лучше. Чтобы остановить серьёзную пулю, потребуется блок цилиндров. Если ты думаешь, что она прячется за дверью квартиры, в которую ты собираешься войти, сделай проверку на (**Awareness**) Осведомлённость, чтобы увидеть, с какой она стороны, а затем выстрели в стену из гипсокартона.

Когда ты находишься на улице, убедись, что ты не только знаешь, где находится укрытие, но и общее значение его (**SP**) Останавливающей способности. Если на тебя обрушится ударный отряд, убедись, что у тебя есть (**Data Term**) Терминал данных, чтобы укрыться за ним, они конструируют эти штуки достаточно прочными, чтобы выдержать автомобильную аварию. Если нет доступного укрытия, попробуй залечь в канаве; бордюры прекрасно работают, если они достаточно высоки.

Кроме того, проверь выступает ли твой силуэт за укрытие. Помни, что укрытие не прикрывает выступающие части, когда парень стреляет в тебя выше, чем тебя заслоняет укрытие. И не пренебрегай силой подавляющего огня в качестве прикрытия. Конечно, ты, вероятно, не попадёшь на дальней дистанции, но есть возможность, что ты заставишь его держать голову опущенной.

Обрати на это внимание, Панк. Кладбища полны реальных людей, которые этого не сделали.

ОТБРАСЫВАНИЕ

Хорошо, давайте поговорим об отбрасывании. Ты знаешь, когда ты стреляешь в парня, и он отлетает назад на 3 метра, размахивая руками, чтобы врезаться в удобную стеклянную витрину?

К сожалению, это ещё один голливудизм. Почему мы не имеем отбрасывания? Виноват третий закон Исаака Ньютона ("Равенства действия и противодействия"). Дело в том, что если ты можешь передать достаточно энергии, чтобы сбить человека с ног, Физик скажет, что парень, стреляющий из пушки, тоже полетит назад на 3 метра. Поэтому такого просто не происходит.

Настоящий ствол не может передать столько энергии и в любом случае, у пули нет достаточной массы. Например, Winchester 458 magnum super X передаст только 4712 футов энергии непосредственно у дула (которая падает до 1100 футов за первые 450 метров). Ты можешь передать больше энергии, поразив цель с помощью пары нунчак.

Хорошо, так что же имеют в виду эксперты по оружию, когда говорят об "останавливающей способности"? На самом деле они имеют в виду количество повреждений ткани, которое оружие может нанести при воздействии. Чем больше и тяжелее пуля, тем больше рвущих и разрезающих повреждений она нанесёт, и тем быстрее цель упадёт от удара и повреждения тканей.

Вот почему нужны (Stun / Shock Save) Спас-броски от оглушения / шока.

Stun / Shock Saves (Спас-бросок от оглушения / шока)

Каждый раз, когда персонаж получает урон, он должен сделать спас-бросок от последствий боли, шока, страха и потери крови. Это то, что ты видел в большинстве голливудских перестрелок, когда плохой парень ранен, шатаясь отступает и прочее. Всё это вызвано болью и шоком (см. общую тираду о вымысле об Отбрасывании в боковой панели).

(Stun / Shock Saves) Спас-бросок от оглушения / шока - серьёзная вещь, потому что он может убрать противника с глаз долой быстрее, чем реальный урон от ранения. Полицейские действительно умирали из-за шока от незначительного пулевого ранения в ногу (но мы не будем этого делать с твоим персонажем). Другие люди получали 30 или 40 выстрелов, и им удавалось продолжать двигаться до 10 минут, прежде чем их умы получили сообщение, которое им посылали их тела ("Эй, Боб, ты мертв!").

(Stun Save) Спас-бросок от оглушения, равен значению (Body Type) Телосложение твоего персонажа, за вычетом штрафа, основанного на его текущем состоянии (Wound) Ранения.

STUN/SHOCK SAVE MODIFIERS (МОДИФИКАТОР СПАС-БРОСКА ОТ ОГЛУШЕНИЯ / ШОКА)

Wound State (Состояние ранения)	Penalty (Штраф)
Light (Лёгкое)	0
Serious (Серьёзное)	-1
Critical (Критическое)	-2
Mortal (Смертельное)	-3
Mortal 1 (Смертельное 1)	-4
Mortal 2 (Смертельное 2)	-5
Mortal 3 (Смертельное 3)	-6
Mortal 4 (Смертельное 4)	-7
Mortal 5 (Смертельное 5)	-8
Mortal 6 (Смертельное 6)	-9

Неудачный бросок означает, что персонаж находится вне боя. Ты можешь добавить спецэффекты самостоятельно:

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ ГОЛЛИВУДСКОГО ПЕРЕИГРЫВАНИЯ

- 1. Кричит, раскидывает руки, падает.
- 2. Сминается, как тряпичная кукла.
- 3. Вращается на месте, падает.
- 4. Хватается за рану, шатается и падает.
- 5. Тупо смотрим на рану, затем падает.
- 6. Сваливается на землю, стонет.

Оглушение / Шок может быть отменён путём успешного прохождения проверки в последующем раунде.

Very Important: Death Saves (Очень Важно: Спас-бросок против смерти)

Если ты не получил (Mortal wound) смертельное ранение, твоему персонажу не угрожает смерть, ему только нужно пройти свой (Stun save) спас-бросок против оглушения, чтобы остаться в сознании. Но если ранение (MORTAL 1) смертельно 1, у него есть шанс умереть. Определе-

Большинство персонажей уже выходят из игры, и тихонько уходят по своим делам, т.к. скончались. Неаккуратно.

ние того, выживет ли он, требует, чтобы был совершён (Death Save) Спас-броска против смерти. Новый (Save) Спас-бросок требуется каждый раунд, пока персонаж остаётся не вылеченным. Как и (Stun save) Спас-бросок против оглушения, (Death Save) Спас-бросок против смерти требует, чтобы ты

выкинул значение на 1D10, равное или ниже, чем количество очков вложенных в (Body type) Телосложение твоего персонажа, вычитая уровень тяжести ранения из твоего базового шанса на спасение. (Mortal wound) Смертельные ранения оцениваются от 0 до 8.

Пример: Харган (Very Strong) очень силен и получает ранение (MORTAL 4) СМЕРТЕЛЬНОЕ 4. Он должен совершить бросок с результатом ниже, чем $(10 - 4) = 6$, чтобы остаться в живых.

Каждый раунд, ты должен совершать ещё один (Death Save) Спас-бросок против смерти, чтобы увидеть, доживешь ли ты до следующего раунда. При успешном броске ты сделал это, при неудачном броске ты умираешь в конце раунда, в котором был сделан бросок. Рано или поздно ты провалишь бросок и умрёшь. Единственный выход - Стабилизация.

(Stabilization) Стабилизация означает, что пациент больше не теряет кровь и что его основные повреждения были сдержаны с помощью препаратов, операции на поле боя и/или перевязки раны. Стабилизированному персонажу больше не требуется, совершать (Death Save) спас-броски против смерти каждый ход. Любой человек (кроме самого пациента) может попытаться стабилизировать смертельно раненного персонажа, просто это работает лучше, если врач имеет некоторую медицинскую подготовку. Намного лучше.

Успешная (*Stabilization*) Стабилизация производится путём суммирования твоей (*STAT*) характеристики (*TECH*) Технические навыки, любого медицинского (*Skill*) навыка и 1D10 для результата, равного или превышающего общее количество очков урона, которые получил пациент. Например, Рипперджек получил 20 очков урона, что помещает его в (*Mortal 1*) Смертельное 1 состояние ранения. Чтобы стабилизировать его потребуется совершить бросок со значением 20 или больше. После (*Stabilization*) стабилизации персонаж больше не подвергается опасности умереть, пока не будет нанесено ещё одно ранение. В этот момент, все "грязные" дела начинаются заново...

Шансы на успешный бросок для (*Stabilization*) стабилизации могут быть увеличены следующими модификаторами, добавленными к твоему итоговому броску.

Преимущество

Добавить к броску

Полноценный больница и хирургия +5
Санитарный транспорт "Trauma Team". . . +3
Камера замедления жизнедеятельности . +3

Предположим, что ты совершил свои бросок (*Stabilization*) Стабилизации, ты выжил, чтобы снова сражаться. Если ты потерпел неудачу, нет проблем, вот почему у нас есть (*Body Banks*) Банки тел. В любом случае, чтобы узнать больше о (*healing*) исцелении или (*spare parts brokering*) продаже запасных частей, ознакомься с разделом **Trauma Team**, страницы 114-125.

Making Attacks (Совершение атак)

В этом разделе рассматриваются основы того, как совершать атаки. В этом разделе есть две части: (RANGED WEAPON COMBAT) Сражение с вооружением дальнего боя и (MELEE COMBAT) Сражение в ближнем бою.

RANGED WEAPONS (ВООРУЖЕНИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ)

Вооружение дальнего боя - это всё, что стреляет или бросает на расстоянии от цели. Чтобы совершить дальнобойную атаку оружием (пушками, луками, бросаемыми предметами и т.д.) ты должен бросить комбинацию твоих:

(REF) РЕФЛЕКСЫ + ОРУЖЕЙНЫЙ НАВЫК + 1D10

равную или превосходящую определенное число необходимое для попадания. (*Hit Numbers*) Числа попадания определяются расстоянием между тобой и твоей целью.

HIT NUMBERS (ЧИСЛА ПОПАДАНИЯ)

Point Blank (В упор) 10
Close (Близко) 15
Medium (Средне) 20
Long (Далеко) 25
Extreme (Экстремально) . . 30

Range Definitions (Определение дистанции)

- **Point Blank (В упор):** оружие находится очень близко или в реальном физическом контакте с целью. Это почти наверняка попадание, наносящее максимальный урон.
- **Close (Близко):** оружие атакует на одной четверти указанной дистанции.
- **Medium (Средне):** оружие атакует на половине дистанции указанной в его профиле.
- **Long (Далеко):** оружие атакует на расстоянии, указанном в его профиле.
- **Extreme (Экстремально):** оружие атакует на дистанции в два раза превосходящей указанную в его профиле.

Modifiers (Модификаторы)

Совершая свой бросок, ты должен добавить все модификаторы, которые применимы к боевой ситуации, к результату своего броска на атаку. Есть модификаторы для (*Target*) Цели, (*Aiming*) Прицеливания, (*Weapon Type*) Типа вооружения, (*Type of Firing*) Типа стрельбы, (*Position*) Позиции и (*Movement*) Движения, все перечисленные на стр. 99.

Aiming (Прицеливание)

Один из способов повысить свой шанс попасть - это прицелиться. Каждый ход прицеливания добавляет +1 к твоей атаке, до трёх раундов. Прицеливание предполагает устойчивое положение, отсутствие движения и непрерывная возможность отслеживать свою цель.

Critical Success (Критический успех)

При выпадении 10 на обычном броске, ты получаешь критический успех. Соверши бросок дополнительного 1D10 и добавь его в к своему изначальному результату броска.

Fumbles (Сбои)

При выпадении 1 на обычном броске, у тебя (*Fumble*) Сбой. Ты должен совершить бросок дополнительного 1D10 и сверить результат в **Fumble Table (Таблица Сбоев)** стр. 43 чтобы увидеть, что произойдёт.

Сбои могут включать широкий спектр эффектов. Большинство (*Fumble*) сбоя оружия включают заклинивание или осечки

Automatic weapons (Автоматическое вооружение) имеет самый высокий шанс (*Fumble*) сбоя, и будет клинить исходя из

"Телесное-Лото этого вечера, моментальный подсчёт итогов. В Южном районе Боевой зоны, 13. Северное нагорье и Университетский округ, 4. А вот что поступило только что - небольшая авиакатастрофа в Night City Metro Airport, выживших нет. Победителем сегодняшнего вечера становится..."

- Программа
"Nightly News",
2020

"Само по себе наличие автоматического оружия, это не то что сделает из тебя крепкий орешек. Сделает знание того, как эффективно использовать это оружие. Хороший боевой стрелок может покрыть область, ударить очередью или положить одну смертоносную пулю в цель. И никогда не израсходует весь боекомплект, делая это".

- Морган Блэкхэнд

(Reliability) Надёжности оружия: когда выбирается (Fumble) Сбой при использовании автоматического оружия, проигнорируй таблицу на стр. 43, и соверши бросок 1D10 со значением выше, чем значение (Reliability) надёжности оружия.

RELIABILITY TABLE (ТАБЛИЦА НАДЁЖНОСТИ)

Оружие	Заклинивает при
Очень надёжное	3 или ниже
Стандартное	5 или ниже
Ненадёжное	8 или ниже

Расклинить заклинившее оружие займёт 1D6 ходов.

Automatic Weapons (Автоматическое вооружение)

Есть три способа применения автоматического оружия. (Three round burst) Очередь из трёх патронов используется для совершения нескольких выстрелов по одной цели на любом расстоянии.

(Full Auto) Полностью автоматический огонь используется для доставки большого количества пуль на близком расстоянии к одной или нескольким целям. (Suppressive fire) Подавляющий огонь применяется для того, чтобы заставить противника держать голову опущенной или рисковать получить пулю. Каждый способ имеет свои преимущества и недостатки в бою, и умный уличный воин знает, как им воспользоваться для точной работы.

Three round burst (Очередь из трёх патронов)

Очередь из трёх патронов - это настройка, применяемая на большинстве автоматического вооружения для экономии боеприпасов и повышения точности. (Three round burst) Очередь из трёх патронов автоматически даёт тебе +3 к преимуществу на определенных дистанциях. Атака производится как одно действие. В случае успеха, соверши бросок 1D6 / 2, чтобы увидеть, сколько патронов на самом деле попали в цель. Этот метод может быть использован только против отдельных целей.

ОЧЕРЕДЬ ИЗ ТРЁХ ПАТРОНОВ = +3, ТОЛЬКО (CLOSE) БЛИЗКАЯ И (MEDIUM) СРЕДНЯЯ ДИСТАНЦИЯ

Full Auto (Полностью автоматический огонь)

Эту атаку лучше всего использовать для покрытия обширного количества целей и для того, чтобы убедиться, что одна цель мертва, мертва. Оружие при (Full Auto) Полностью автоматическом огне лягается как мустанг, трудно удерживать

цель дальше чем в нескольких метрах. Использование прицела также невозможно. Таким образом, дистанция является критическим фактором для техники (Full Auto) Полностью автоматического огня. Режим (Full Auto) Полностью автоматического огня основан на (ROF) скорострельности оружия. Если ты атакуешь более одной цели, ты должен разделить (ROF) скорострельность оружия на общее количество целей (округление к меньшему), а затем совершить броски для каждой цели в отдельности.

FULL AUTO RULES (ПРАВИЛА ПОЛНОСТЬЮ АВТОМАТИЧЕСКОГО ОГНЯ)

На (Close) близкой дистанции:
За каждые 10 выстрелов, выпущенных с (Close) близкой дистанции, добавь +1 к своей атаке.

На (Medium) средних, (Long) дальних и (Extreme) экстремальных дистанциях:
За каждые 10 выстрелов на (Medium) средних, (Long) дальних и (Extreme) экстремальных дистанциях вычитай -1 из значения своей атаки.

За каждый пункт успеха свыше необходимо для попадания результата броска (#), один снаряд попадает в цель, вплоть до максимальной (ROF) скорострельности оружия.

КОЛИЧЕСТВО ПОПАДАНИЙ = # > ЧЕМ (HIT NUMBERS) ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Suppressive Fire (Подавляющий огонь)

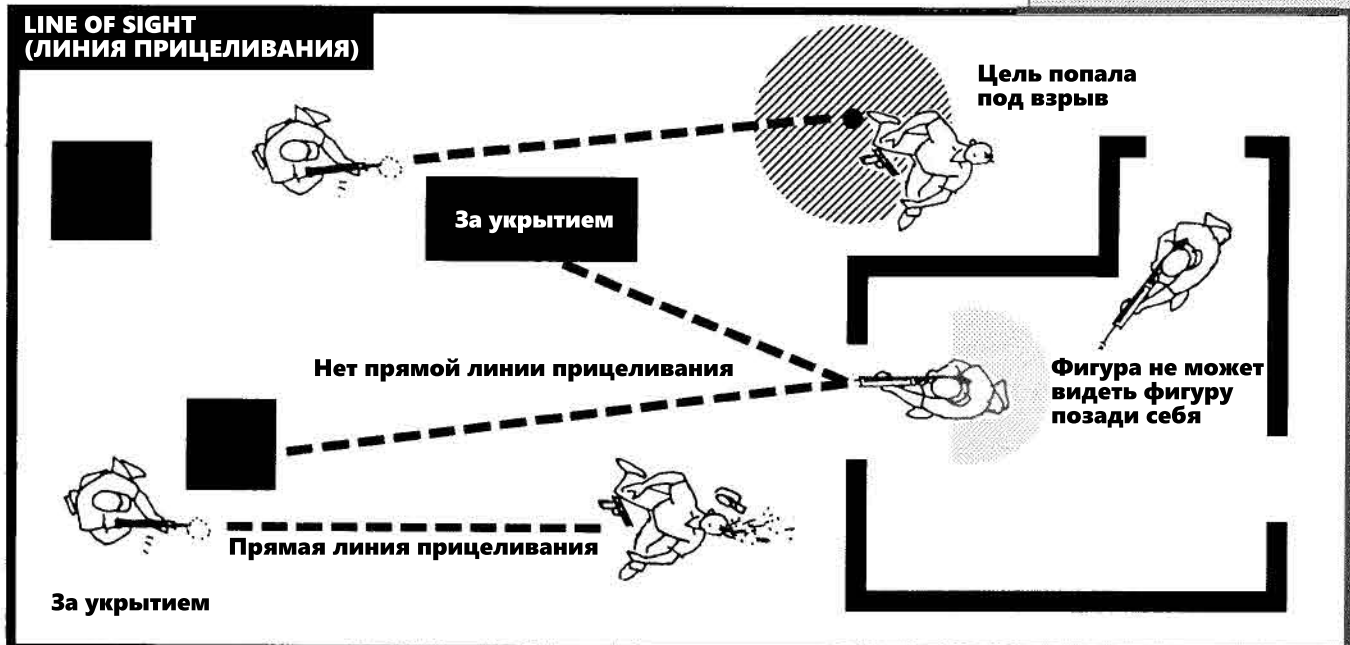
Подавляющий огонь используется для покрытия области (называемой (Fire zone) Зона огня) пулями, делая область опасной для прохождения. Все цели, находящиеся внутри или пересекающие (Fire zone) Зону огня во время этой атаки, должны проходить (Save) "Сэйв" от получения пули путём совершения броска их (Athletics Skill + REF + 1D10) навыка Атлетика + Рефлексы + 1D10. Не пройденный (Save) "Сэйв" будет означать, что цель получает 1D6 попаданий, местоположение каждого определяется случайным образом.

Сложность этого (Save) "Сэйва" определяется путём деления общего количества выпущенных пуль на ширину (Fire zone) Зоны огня.

Пример: при 64 патронах в 2-метровую область, потребуется (Save) "Сэйв" с результатом 32 или больше. При 64 патронах в 5-метровую область, потребуется (Save) "Сэйв" с результатом 12 или больше.

(SAVE) СЭЙВ = КОЛИЧЕСТВО ВЫСТРЕЛОВ, ДЕЛЁННОЕ НА ШИРИНУ (FIRE ZONE) ЗОНЫ ОГНЯ В МЕТРАХ

Ты можешь покрыть (Fire zone) Зону огня более чем из одного оружия, разделяя общее количество выстрелов, определяя



значение (Save) "Сэйва". Например, два Uzi со (ROF) скорострельностью 32, поместили бы 64 пули в (Fire zone) Зону огня.

При (Suppressive Fire) подавляющем огне сразу заметны два правила. Во-первых, это полезно только тогда, когда ты можешь выстрелить МНОГО патронов в маленьком пространстве. Это означает, что участники команды должны координировать свои действия и вести огонь одновременно, размещая максимальное количество патронов в (Fire zone) Зоне огня. Также (Fire zone) Зона огня должна быть максимально плотной (минимальная ширина (Fire zone) Зоны огня, это 2 метра).

Unusual Ranged Weapons (Нестандартное вооружение дальнего боя)

Такое вооружение часто используется для борьбы с толпой, в тайных миссиях и других ситуаций, когда ты желаешь, чтобы убийство было только одним из вариантов, или когда ты хочешь, чтобы определённое количество целей было устранено бесшумно.

Airguns (Пневмо-пушки)

Это усовершенствованные версии "пейнт-больного" оружия 1990-х. Пневмо-пушки могут быть заряжены (Poison) ядом, маркирующей (Paint) краской, (Drugs) наркотиками или (Acid) кислотой.

Paint (Краска): из повреждений только синяки. Попадание в голову имеет 5 из 10 шансов ослепить цель краской попавшей в глаза, на протяжении 3 раундов, и 4 из 10 шансов навсегда уничтожить глаз.

Poison & Drugs (Яд и Наркотики): чтобы избежать последствий, персонаж дол-

жен сделать Спас-бросок. При успешном Спас-броске урон уменьшается вдвое.

DRUG & POISON EFFECTS (ЭФФЕКТЫ НАРКОТИКОВ И ЯДА)

Type (Тип)	Effect (Эффект)	Damage (Урон)
Галлюциноген	Замешательство	-4 INT
Тошнотворное	Болезнь	-4 REF
Транквилизатор	Сон*	-
Био-токсин I	Смерть	4D6
Био-токсин II	Смерть	8D6
Нервно-паралитический токсин/газ	Смерть	8D10

*половина эффекта - сонливость, -2 ко всем (STATS) Характеристикам

Acid (Кислота): кислота причиняет 1D6 окисляющего урона за (pellet) капсулу. Хотя броня и блокирует это, кислота будет разъедать броню, уменьшая её (SP) останавливающую способность на 1D6 за раунд, в течении 3 раундов.

Пример: Рипперджек поражает броню с (SP) останавливающей способностью 15 двумя (pellets) капсулами. Он бросает 2D6 и в общей сложности наносит 7 очков урона. В первом раунде (SP) останавливающая способность брони уменьшается до 8. В следующем раунде она уменьшается до 1. В следующем раунде 6 очков проходят сквозь броню и обжигают кожу цели.

Tasers (Электрошокеры)

Электрошокеры требуют от жертвы пройти спас-бросок на оглушение (см. Stun / Shock Saves (Спас-бросок от оглушения / шока), стр. 104). К Спас-броску добавляется штраф -2 за каждый последовательный удар в течении трёх раундов. Электрошокеры могут быть заряжены от настенной розетки, требуется 1 час, чтобы достичь полного заряда.

**ПОСТУПАЙ ИНАЧЕ,
НО ИЩИ
ДРУГИЕ ПУТИ**

Тебе не нужно бороться с этим 180 килограммовым кибер-психом с пистолетом. Будь хитрее. Выстрели с крыши, а затем исчезни. Используй мощную винтовку с оптическим прицелом, чтобы взять этого (*Euro-Solo*) Евро-соло. Натяни моно-провода на высоте шее между двумя столбами, а затем убегай от этой банды (*Nomads*) Номадов, пытающихся тебя сбить.

Короче говоря, никогда не бейся за что-то в лоб, если ты можешь сделать это тише и аккуратнее другим путём.

Твой Рефери сообщил об опасности? Они собираются использовать эти трюки на тебе.

Теперь ты готов к ним.

**Dart and Needleguns
(Дротико и игломёты)**

Дротики могут быть заряжены (*Poison*) ядом или (*Drugs*) наркотиками. Каждое попадание причиняет 1D6 / 2 урона, плюс эффект используемого наркотика или яда (см. *Airguns* (Пневмо-пушки), выше).

**Power Squirtguns
(Мощные водяные пистолеты)**

Мощные водяные пистолеты могут быть заправлены (*Drugs*) наркотиками или (*Acids*) кислотами. Эффекты такие же, как и с *Airguns* (Пневмо-пушки) (выше), причём каждая "Струя" равна 2 (*pellets*) капсулам.

**Bows, Crossbows, Spears & Throwing Stars
(Луки, Арбалеты, Копья и Метательные Звёзды)**

Хоть они и не распространены, луки, арбалеты, копья и метательные звёзды доступны в 2000-х. Это оружие либо метается (используя (*Skill*) навык (*Throwing*) Метание персонажа для сюрикэна, дротиков, ножей и копий), либо стреляет (используя (*Skill*) навык (*Archery*) Стрельба из лука). Всё негранатное метательное оружие имеет дистанцию в метрах, равную (*Body Type*) Телосложению метателя х3.

**Beam Weapons
(Лучевое оружие)**

(*Beam Weapons*) Лучевое оружие включает (*Lasers*) лазеры и (*Microwave weapons*) микроволновое вооружение. Мощное лучевое оружие крайне редко встречается во вселенной Киберпанка (1 шанс из 10 на (*Availability*) доступность, да и то только у крупных корпораций и/или правительств).

Lasers (Лазерное)

Лазеры имеют перезаряжаемый блок питания, содержащий в общей сложности 10 шестигранных кубиков урона. Ты можешь использовать всего лишь 1D6 или целых 5D6 за один выстрел, пока ты не использовал все 10 кубиков. Лазеры перезаряжаются от настенной розетки со скоростью 1D6 в час.

Пример: Рипперджек недавно захватил лазер охранника "Arasaka". У него есть заряд на 10D6, он выставляет мощность на 5D6 и открывает огонь. С таким темпом у него останется только один выстрел, прежде чем потребуется перезарядка.

Microwavers (Микроволновое)

Микроволновое стреляет, как и любое другое оружие дальнего боя, нанося 1D6 урона от ожога. Кроме того, любая цель в пределах метрового диаметра от центра луча должна совершить бросок 1D6 по таблице **MICROWAVE EFFECTS (ЭФФЕКТЫ МИКРОВОЛНОВОГО ИЗЛУЧЕНИЯ)**, чтобы определить, есть ли электронные побочные эффекты на поражённом кибер-оснащении. Экранированное кибер-оснащение не подвержено электронным побочным эффектам.

Как и лазерное, микроволновое заряжается от настенной розетки, что занимает один час, чтобы накопить полезный заряд.

**MICROWAVER SIDE EFFECTS
(ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ
МИКРОВОЛНОВОГО ИЗЛУЧЕНИЯ)**

1. Кибер-оптику замыкает на 1D6 раундов.
2. Нейронный импульс! Если у персонажа есть (*Interface Plugs*) интерфейсные разъёмы, ускорители рефлексов, или другое оснащение, (*REF*) Рефлексы уменьшаются на 1D6/2 ходов, пока не восстановятся.
3. Кибер-акустику замыкает на 1D6 раундов.
4. Отказ кибер-конечности: полностью теряешь контроль над кибер-конечностью на 1D10 раундов.
1-2 ... Правая рука
3 ... Левая нога
4 ... Правая нога
4-6 ... Левая рука
5. Тотальная нейронная авария! Персонаж охвачен конвульсиями, эпилепсия на 1D6/3 Раунда.
6. Нет эффекта.

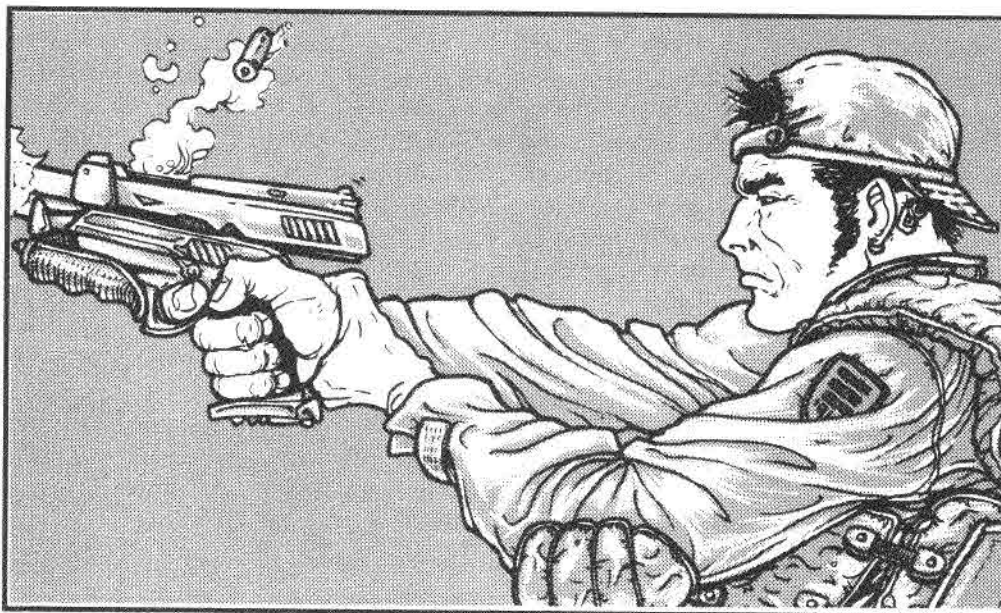
**Area Effect Weapons
(Вооружение с зоной поражения)**

Вооружение с зоной поражения стреляет так же, как и любой другой тип оружия дальнего боя. Тем не менее, оно способно покрыть более одной цели одновременно облаком (*pellets*) гранул, пламенем, взрывной волной или газом. Оружие с зоной поражения включает (*Shotguns*) дробовики, (*Grenades*) гранаты и (*Explosives*) взрывчатые вещества, (*Flamethrowers*) огнемёты, (*Missiles*) снаряды и (*Rockets*) ракеты, (*Mines*) мины и (*RPG*) реактивные пусковые гранатомёты.

Атаки совершаются так же, как и другим оружием дальнего боя, причём центр зоны поражения назначается на обозначенную цель, а всё что находится в зоне действия, также получает урон. Если удар пришёлся мимо цели, необходимо определить действительный центр зоны поражения. При расчёте, куда попала граната или другое оружие с зоной поражения, соверши бросок 1D10, чтобы определить направление по **GRENAD TABLE (ГРАНАТНАЯ ТАБЛИЦА)**, а затем соверши бросок второго D10, чтобы увидеть, в скольких метрах от цели оно ударило.

Shotguns (Дробовики)

Дробовики стреляют облаком маленьких металлических (*pellets*) гранул, называемым ("pattern") "Шаблоном". Ширина ("pattern") "шаблона" зависит от расстояния между атакующим и обороняющимся. Любая цель на прямой траектории между атакующим и намеченной целью, также считается находящейся в зоне поражения. Примечание: если что-то находится между направленным дробовиком и его намеченной целью, пространства позади этого объекта считаются свободными от поражения.



SHOTGUN TABLE (ТАБЛИЦА ДРОБОВИКА)

Range (Дистанция)	Size of Pattern (Размер Шаблона)	Damege (Урон)
Close, PB (Близко ВУ)	1 метр	4D6
Medium (Средне)	2 метра	3D6
Long (Далеко)	3 метра	2D6

Любая цель в пределах "шаблона" получает урон в зависимости от удалённости от эпицентра (урон, указанный в (Weapons Table) таблице оружия на стр. 61 отображает максимальный урон).

Пример: Рипперджек выхватывает свой дробовик в сторону 2х бустеров на средней дистанции (ширина шаблона = 2 метра). Он бьёт по первому бустеру точно в цель. Однако второй бустер находится в пределах 1 метра от первого, шаблон покрывает и его. Оба получают урон.

Дробовики - очень эффективное оружие в ситуациях, когда прицеливание не является критически важным. Например, в 2 метровом коридоре у цели не было бы никакого способа избежать получения раны независимо от того, насколько его рефлексы были ускорены.

Тем не менее, дробовики также ограничены относительно короткой дистанцией и не наносят особого урона на уровне отдельных (pellets) гранул.

Autoshotguns (Автоматические дробовики)

одно из самых опасных вооружения для применения в доме - это (Autoshotgun) автоматический дробовик.

В бою ты можешь совершить количество атак, равное (ROF) скорострельности твоего оружия при (Full Auto) полностью автоматическом огне. Все выстрелы должны быть в пределах 1 метра друг от друга. Каждая атака имеет штраф -2 за каждый дополнительный выстрел помимо первого. Однако, когда это означает, что ты можешь поместить пять двухметровых облаков свинца по всей площади, штраф -4 или -6 - это не такая уж и большая цена. Автоматические дробовики медленные, громоздкие и имеют паршивую дальность, но они ад на колёсах, когда дело доходит до работы в помещении и боя на коротких дистанциях.

Пример: Рипперджек выхватывает CAWS, стреляет 5 раз. За это он получает штраф -8 к броску атаки. Он целится в 5-метровый холл, делая интервалы между выстрелами с промежутком в 1 метр. Холл превращается в "Hamburger Heaven".

"Эй, мужик, ты хочешь 25 зажигательных и пару гранат, да? Без проблем".

New rule:

The armor-piercing Effects of shotgun slugs
(Новое правило: пули для дробовика с бронебойным эффектом)

Эти снаряды имеют обычную способность (AP) бронебойности против всех видов брони. Урон, который пробивает (Hard) жёсткую броню, не уменьшается вдвое. Урон, который проникает через (Soft) мягкую броню, уменьшается вдвое. Это отражает сотрясающий результат массы и удара стреловидных / подкалиберных пуль.

Пуля 10 калибра ...	5D6+3
Пуля 12 калибра ...	4D6+2
Пуля 20 калибра ...	3D6+1

Grenades (Гранаты)

Гранаты бывают (fragmentation) осколочные

ПОСТУПАЙ ИНАЧЕ, НО СЧИТАЙ КАРТЫ

Всегда заставляй своего врага играть в игру по твоим правилам. Замани его в погоню за тобой. Выбери место, где ты сможешь увидеть его приближение. Припаси немного еды и патронов для длительного ожидания, если понадобится.

У умных Панков всегда есть по крайней мере дюжина укрытий. Не ходи постоянно в одно и то же, или однажды ночью, ты соберёшься залезть в свой спальный мешок и БУМ! (См. стр. 110). Но будь уверен, что ты сможешь спрятаться, когда это тебе понадобится. Один хитрый трюк заключается в том, чтобы схоронить свою лучшую нору на территории худшего противника твоего врага - скажем, скрываться от "Arasaka" в середине тренировочного лагеря "Militech".

Пусть они сделают всю работу.

ПОСТУПАЙ ИНАЧЕ, НО ПОСЛЕ ОБЫСКИВАЙ ТЕЛА

Вашу команду преследуют? Есть один трюк. Прежде чем вы начнёте заварушку, установите несколько клейморов на пути своего отступления. Засуньте их под какой-нибудь мусор или в грязь и отметьте эти места с помощью банки или чего-то похожего. Когда вы будете отступать, вы сможете избежать мин и позволите несообразительному мясу, идущему по вашим следам, пересечь Черту.

Бум.

Ещё один трюк из школы Подлых ударов и Уловов убийц. Вы в тупиковой ситуации? Вы не можете победить и не можете пройти дальше? Отвлеките врагов, пока ваши товарищи доберутся до всех дверей и окон, и установят растяжки клейморов. Затем, просто отходите.

В скором времени они сунутся, и тогда.

Бум.

Вот бесплатный совет. Надоело выслеживать того здоровяка по Улицам? Узнайте где он спит. Положите мину под матрас (осторожно...), затем, для уверенности, зацепите её за пружину матраса. Он либо сядет на него, либо перевернёт матрас, чтобы проверить, нет ли ловушек.

Слишком поздно. Бум.

(*incendiary*) зажигательные, (*stun*) оглушающие, (*dazzle*) ослепляющие, (*sonic*) звуковые, (*concussion*) световозмущающие и (*gas*) газовые. Каждый тип имеет свою собственную зону поражения, обычно от 2 до 5 метров. Гранаты и взрывчатые вещества могут быть взорваны с помощью таймеров, радиоуправления, растяжек или детонаторов с удалённым подключением. Все типы гранат доступны в ручном или винтовочном исполнении и описаны в **AREA EFFECT TABLE (ТАБЛИЦА ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ)**, стр. 99. Гранаты могут быть брошены на расстояние 10х (*Body Type*) Телосложение персонажа в метрах (-10м для каждого дополнительного килограмма помимо начального 1), или запущены на дистанцию 225 метров.

Gas (Газ): газ отличается от других эффектов гранат тем, что он перемещается. Чтобы использовать газ, сначала определите точку нанесения удара. Все цели в радиусе 3 метров немедленно поражаются.

В следующем раунде определи, в какую сторону дует ветер, снова совершив бросок по **GRENADe TABLE (ГРАНАТНАЯ ТАБЛИЦА)**. Размести новую зону поражения. Любая цель в пределах первой и второй областей воздействия должна совершить Спас-бросок против газа, а также любые цели по прямой линии шириной газового облака между двумя точками. В третьем раунде газ рассеивается.

Газовые гранаты имеют либо смертельный, либо выводящий из строя эффект. Чтобы избежать эффектов, персонаж должен совершить Спас-бросок, броня не помогает (хотя фильтры или противогазы помогут). При успешном Спас-броске он получит половину эффекта ((REF) Рефлексы -2 уменьшится до -1, 4D6 уменьшится до 2D6 и т. д.).

GAS EFFECTS (ЭФФЕКТЫ ГАЗА)

Type (Тун)	Effect (Эффект)	Damage (Урон)
Тошнотворный	Болезнь	-4 REF
Слезоточивый	Раздражение	-2 REF
Транквилизатор	Сон	-
Био-токсин I	Смерть	4D6
Био-токсин II	Смерть	8D6
Нервно-паралитический газ	Смерть	8D10

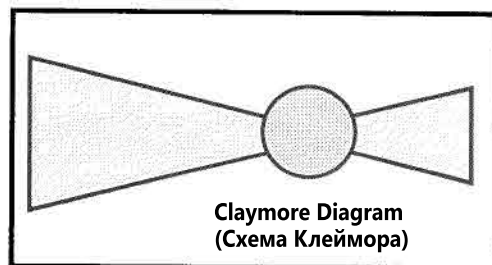
Flamethrowers (Огнемёты)

Огнемёты очень похожи на остальное (*Area effect weapons*) вооружение с зоной поражения, с одним отличием, они могут "проходиться" между двумя точками. При использовании огнеметного вооружения ты можешь выбрать как начальную, так и конечную точку, затем соверши бросок на попадание, определяя, попал ли ты в цель. Не попавшие броски сверяются с **GRENADe TABLE (ГРАНАТНАЯ ТАБЛИЦА)** (стр.99). Всё, что попадает в зону между двумя точками, воспламеняется. Использование этого оружия в любой другой

форме, кроме кибер-вооружения, требует (*Skill*) навыка (*Heavy Weapons*) Тяжелое вооружение; огнемёты относящиеся к (*cyberweapon*) кибер-вооружению по умолчанию используют (*Skill*) навык (*Handgun*) Пистолеты. Урон составляет 2D10 в 1-м раунде, 1D10 и 1D6 в следующих двух раундах. (*Hard*) Жёсткая броня хорошо защищает от огня. (*Soft*) Мягкая броня должны быть с (**SP**) останавливающей способностью больше 15, чтобы защитить цель, и повреждается на 2 пункта за раунд горения.

Mines (Мины)

Мины бывают двух типов: стандартные наземные мины и противопехотные мины "Клеймор". Наземная мина предназначена для остановки транспортных средств или других тяжёлых объектов; она легко обнаруживается большинством магнитных сканеров (7 из 10 шансов). Ты наступаешь на неё, и она взрывается. Просто. Урон 4D10.



Клеймор предназначен для остановки людей, а не транспортных средств. Клеймор может быть подорван растяжками, таймером, или пультом дистанционного управления. Мины Клеймор имеют зону поражения в форме песочных часов, а не круглую (см. иллюстрацию). Размеры "фронтального" конуса разрушения составляют 6 м в ширину и 75 м в длину; размеры "тылового" конуса разрушения составляют 6 м в ширину и 6 м в длину. На стыке двух конусов находится круг шириной 6 метров. Урон 4D10.

Rocket Powered Grenades (RPG) (Реактивный пусковой гранатомёт)

Реактивные пусковые гранатомёты (РПГ) представляют собой гибриды гранаты и реактивного снаряда, с гораздо большей дальностью и точностью. Их также легче приобрести, чем ракеты. За исключением одноразовых Armburst RPG, большинство из них имеют недостаток в виде обратной реактивной струи, что делает их невозможными для применения в ограниченном пространстве. Из РПГ стреляют, как и из других гранатомётов или наплечного вооружения, используя (*Skill*) навык персонажа (*Heavy Weapons*) Тяжёлое вооружение. Урон 6D10.

Missiles (Пусковые установки)

Пусковые установки и ракеты включают в себя ракеты управляемые радаром и оптикой, мини-ракеты и наплечные ракетные установки. Использование пусковых установок требует

использования (*Skill*) навыка (*Heavy Weapons*) Тяжелое вооружение. При стрельбе ракетами и реактивными снарядами относись к ним как к подствольным гранатам с большей дальностью действия и большей зоной поражения. Ущерб варьируется.

Примечание для ракет и пусковых установок: если ракета или пусковая установка имеет (AP) бронебойную боеголовку, (SP) останавливающая способность брони уменьшается вдвое, но урон, который проникает, не уменьшается.

Explosives (Взрывчатые вещества)
Взрывчатка отличается от гранаты тем, что чем больше ты возмешь, тем больше площадь взрыва. Количество взрывчатого вещества измеряется в (*Unit*) единицах, одна (*Unit*) единица (*TNT*) тротила будет равна одной шашке, одна (*Unit*) единица пластиковой взрывчатки будет равняться килограммам и т. д.

EXPLOSIVE RANGES (ДИСТАНЦИЯ ВЗРЫВЧАТЫХ ВЕЩЕСТВ)

Explosive (Взрывчатка)	Unit (Единица)	Area (Площадь)	Damage (Урон)
Plastique (Пластиковая)	1 кг	4 м	7D10
C-6	1 кг	5 м	8D10
TNT (Тротил)	1 шашка	3 м	4D10

Возьми (*Area*) площадь, покрываемую одной единицей (*Explosive*) взрывчатки, и умножь её на общее количество (*Unit*) единиц. (*Damage*) Урон наносится на всё тело, а не на отдельное место.

Пример: Рипперджек комкает четыре шашки (TNT) тротила вместе и бросает их в заброшенное здание в 10 метрах. Одна шашка имеет площадь взрыва 3 метра, 4 х 3 = 12 метров. Рипперджек попадает в свой собственный взрыв и получает большой урон. Плохой ход, Джек.

Molotov Cocktails (Коктейли Молотова).

Коктейли Молотова являются фаворитом террористов и людей с большим количеством бензина, тряпок и пустых бутылок вокруг. Молотов покрывает 2 метра площади за каждый литр используемого топлива (стандартная бутылка безалкогольного напитка покрывала бы 2 метра). Урон (2D10) наносится на всё тело, а не на отдельное место.

Melee Attacks (Атаки ближнего боя)

Атаки ближнего боя включают в себя атаки дубинками, ножами, мечами, топорами, бензопилами, кувалдами, монокатанами и моноклинками, мономолекулярными цепями, боевыми перчатками, потрошителями, коготками, оружием боевых искусств, атаки кибер-животных, рукопашные атаки и драки.

Атаки ближнего боя отличаются от атак дальнего боя тем, что ты противостоишь человеку, а не мишени.

Атаки ближнего боя отличаются от атак дальнего боя тем, что ты противостоишь человеку, а не мишени.

Для совершения атаки в ближнем бою, формула такова:

**(REF) РЕФЛЕКСЫ АТАКУЮЩЕГО +
(SKILL) НАВЫК + 1D10
ПРОТИВ
(REF) РЕФЛЕКСЫ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ +
(SKILL) НАВЫК* + 1D10**

* (*Martial Art*) Боевые искусства, (*Fencing*) Фехтование, (*Melle*) Ближний бой, (*Dodge*) Уклонение или (*Athletics*) Атлетика могут быть использованы, в зависимости от ситуации и решения Рефери.

**Martial Arts & Brawling
(Боевые искусства и Драка)
(Brawling) Драка и (Martial Arts) боевые искусства** отличаются от других атак ближнего боя тем, что атака может быть сделана несколькими способами. В качестве атаки ты мог бы использовать:

- **Strike (Удар)** 1D6 / 2 + модификатор урона.
- **Kick (Удар ногой)** 1D6 + модификатор урона.
- **Block/Parry (Блок/Парирование)** предотвращение или поглощение урона.
- **Dodge (Уклонение)** -2 к броску атакующего на попадание.
- **Disarm (Разоружение)** при успешном броске, ударить или выбить оружие из руки противника.
- **Throw (Бросок)** сначала требуется (*Grapple*) захват. Противник опрокидывается на землю, получая 1d6 + модификатор урона, плюс совершает спас-бросок против оглушения с модификатором -2.
- **Hold (Удержание)** болезненное удержание сустава или тела. Сперва ты должен произвести (*Grapple*) захват своего противника. Враг обездвижен, до тех пор, пока не сможет (*Escape*) выйти из захвата.
- **Escape (Выход из захвата)** при успешном броске ты освобождаешься от захвата и можешь двигаться.
- **Choke (Удушение)** требуется (*Hold*) удержание или (*Grapple*) захват в предыдущем ходу. Противник получает 1d6 урона за ход.
- **Sweep/Trip (переведения в партер)** свалить противника на землю. У него -2 к его следующей атаке, ты получаешь +2 к своей следующей атаке.
- **Grapple (Захват)** захватывающее или удерживающее движение, необходимое для применения (*Throw*) Броска, (*Choke*) Удушения или (*Hold*) удержания в качестве следующего действия.

Martial Arts (Боевые искусства): Боевые искусства - это традиционные формы ближнего боя, которые были разработаны, чтобы быть более смертоносными, чем обычная драка. Все техники боевых искусств имеют (*Key attacks*) Ключевые атаки - атаки, которые отражают особо сильные стороны техники. Когда используется (*Key attacks*) Ключевая атака, например удар ногой Каратэ, персонаж получает бонус атаки от +2 до +4 (в зависимости от стиля боевого искусства).

К примеру, (*Karate*) Каратэ будет иметь следующие движения:

"У меня не было времени, чтобы выхватить мой пистолет. Но у меня было время, чтобы ударить его ногой с разворота в лицо, а затем крутящимся полумесяцем задней ногой. Это свалило его на достаточное время, чтобы я успел вытащить Minami из своей броне-куртки." "Очень хорошо, что его напарник пёр прямо на меня комбинируя бэкфист и выпады руками. Всё это чисто чипованные навыки. Слишком плохо для него - 10 мм пуля на гипер-скорости бьет кунг-фу в любой день..."

- Морган Блэкхэнд

Strike (Удар).....	+2
Block/Parry (Блок/Парирование).....	+2
Kick (Удар ногой)	+2

Мастер (*Karate*) карате был бы в состоянии сделать любой другой тип движения, но был бы лучше в этих трех.

Мастер (*Choi Li Fut*) Чой Ли фут будет уметь:

Strike (Удар).....	+2
Block/Parry (Блок/Парирование).....	+2
Kick (Удар ногой)	+2
Throw (Бросок).....	+1
Dodge (Уклонение)	+1

Что делает его гораздо более универсальным, чем наш мастер (*Karate*) Карате

Конечно, было бы гораздо труднее научиться (*Choi Li Fut*) Чой Ли Фут, чем (*Karate*) Каратэ, это отображается (*Difficulty Level*) Уровнем сложности стиля. Количество (*Improvement points*) Очков улучшения, обычно необходимое для повышения твоего уровня мастерства, умножается на (*Difficulty Level*) уровень сложности, чтобы отобразить это. Полный список боевых искусств, (*Difficulty Level*) Уровней сложности и (*Key attacks*) Ключевых атак находится на стр. 100.

Damage (Урон): кроме того, боевые искусства гораздо более смертоносны, чем обычная драка. При использовании боевых искусств, ты получаешь бонус урона, равный твоему текущему уровню боевого искусства в дополнение к любым бонусам силы.

Dodging (Уклонение)

Защищающиеся могут попытаться уклониться от атак ближнего боя, объявив о своём намерении уклониться в начале хода. Это наложит штраф -2 на любые атаки, сделанные против него в этом раунде, однако любые другие действия, которые делает защищающийся, будут иметь соответствующий штраф -3 для каждого последующего действия.

DODGE (УКЛОНЕНИЕ) = -2 К БРОСКУ АТАКУЮЩЕГО, -3 К ПОСЛЕДУЮЩИМ ДЕЙСТВИЯМ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Parrying (Парирование)

Защищающиеся могут также принять решение парировать атаки ближнего боя, объявив о своём намерении парировать в начале хода. Любые атаки, сделанные во время раунда, должны сначала распределить свой урон по парирующему объекту.

(*Swords*) Мечи и другое клинковое оружие можно использовать для парирования, чтобы избежать урона, но необходи-

мо совершить Спас-бросок (с результатом 9 или ниже на 1D10 для обычного оружия), чтобы избежать перелома. Любые другие действия, которые делает защищающийся, будут иметь соответствующий штраф -3 за каждое последующее действие

PARRY (ПАРИРОВАНИЕ) = ОСТАНАВЛИВАЕТ АТАКУ, НО -3 К К ПОСЛЕДУЮЩИМ ДЕЙСТВИЯМ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Melee damage (Урон в ближнем бою)

При совершении атак ближнего боя с оружием, урон указан как часть описания оружия.

При выполнении атаки ближнего боя ты также должен добавить модификатор урона, основанный на (*Body Type*) Телосложении твоего персонажа к любому урону. Этот (*Damage Modifier*) модификатор урона указан в **DAMAGE MODIFIER TABLE (ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРА УРОНА)** ниже.

DAMAGE MODIFIER TABLE (ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРА УРОНА)

Strength (Сила)	Add to Damage (Добавляемый урон)
Very Weak (Очень слабый)	-2
Weak (Слабый)	-1
Average (Среднее)	-
Strong (Сильный)	+1
Very Strong (Очень сильный)	+2
Body Type (Телосложение) 11-12	+4
Body Type (Телосложение) 13-14	+6
Body Type (Телосложение) 15+	+8

Monoknives, Monokatanas and Slice & dice (Моно-кинжи, моно-катаны и Slice & dice)

Моноклинки, монокатаны и "Slice & dice" наносят двойной урон при броске атаки с результатом 10. Это оружие всегда ломается при (*Fumble*) Сбоях (при результате броска 1) и требует специального броска, чтобы определить, разрушается ли оно при использовании с целью (*Parrying*) парирования (4 или меньше на 1D10). Если в описании оружия не указано иное, всё моно-лезвийное оружие расценивается (*SP*) останавливающую способность брони, как 1/3 для (*Soft*) мягкой брони, и 2/3 для (*Hard*) жёсткой брони.

Cyberbeasts (Кибер-звери)

"Кибер-звери", это популярный термин, используемый для описания любого кибернетически управляемого оружия, которое хранится в организме и всё же обладает способностью атаковать самостоятельно. Кибер-звери могут совершать по одной атаке за ход. Они имеют общий навык атаки 10 + 1D10, во всех других аспектах они атакуют как персонажи. Наиболее распространённым типом кибер-зверей является (*Cybersnake*) Кибер-змея, которая наносит 1D6 урона за атаку.

VEHICLES IN FNFF**(ТРАНСПОРТ В ПЕРЕСТРЕЛКУ В ПЯТНИЦУ ВЕЧЕРОМ)**

Транспорт содержит два элемента. Первый - это управление транспортным средством, второй - атаки и повреждения. Хотя более реалистичная система содержится в "Solo of Fortune", эта более простая система будет работать в большинстве случаев.

A) Making a Control Roll (Соверши бросок управления): для того, чтобы удерживать контроль над транспортом ты должен совершить бросок, сочетающий твои:

(REF) РЕФЛЕКСЫ + (DRIVING) ВОЖДЕНИЕ / (PILOT) ПИЛОТ + 1D10 + МОДИФИКАТОРЫ

С результатом равным или превосходящим определенное (Control number) Значение управления. (Control number) Значение управления определяется сложностью манёвра, который ты хочешь выполнить.

Простой - разворот, взлёт или посадка, парение, вращение 15

Сложный - крутой разворот, управляемый занос, восстановление из сваливания, аварийная остановка, вывод из пике, обратный ход, уход в отрыв 20

Очень сложный - бутлегерский разворот, возвращение контроля при штопоре 25

B) Когда совершаешь свой бросок: ты должен добавить все модификаторы, которые применимы в ситуации, к твоему окончательному броску управления. Есть модификаторы как за тип транспортных средств, так и за скорость движения:

**CONTROL MODIFIERS
(МОДИФИКАТОРЫ УПРАВЛЕНИЯ)**

Обычный автомобиль	-
Лимузин	-3
Спорткар	+2
AV-4	-2
AV-6	+2
AV-7	+1
Мотоцикл	+1
Грузовик	-4
Винтокрыл	-
Конвертоплан	-
Лодка	-1
2-х кратное прев. безоп. скорости . .	-2
3-х кратное прев. безоп. скорости . .	-4
4-х кратное прев. безоп. скорости . .	-6

При неудачном броске, соверши бросок 1D6 и обратитесь к **CONTROL LOSS TABLE (ТАБЛИЦА ПОТЕРИ УПРАВЛЕНИЯ)**.

CONTROL LOSS TABLE**(ТАБЛИЦА ПОТЕРИ УПРАВЛЕНИЯ)**

1-2	Занос или скольжение, без иных результатов
3-4	Значительный занос: проскальзывание 1D10 x 3 м боком в направлении движения. Самолёт сваливается, теряя 1D10 x 15 метров высоты.
5-6	Бросок для наземного транспортного средства, после проскальзывания 1D10 x 3 м боком в направлении движения, получаешь 5D6 урона. Самолёт срывается в штопор, потеряв 1D10 x 30 метров высоты.

**Vehicle Combat
(Сражение транспортных средств)**

Сражение транспортных средств выполняется точно так же, как и другие сражения, применяя все соответствующие модификаторы и используя (Skills) навыки вооружения, соответствующие типу вооружения. Выстрелы не нацеливаются, так как нет выделенных мест для нанесения урона. Транспортные средства, как правило, вооружены (lasers) лазерами, (missiles) ракетами установками, (machine guns) пулемётами и (railguns) рельсовыми пушками, и могут получать бонусы за (Turret mounted weapons) вооружение на стационарном креплении.

**Vehicle Damage
(Урона транспортных средств)**

Транспортные средства имеют как значения (SP) останавливающей способности, так и (SDP) пункты структурного повреждения. Если есть бронирование, транспортное средство вычитает (SP) останавливающую способность из полученного урона, а оставшийся урон вычитается из (SDP) пунктов структурного повреждения транспортного средства.

Когда у транспортного средства остаётся 0 (SDP) пунктов структурного повреждения, оно считается разрушенным или неработоспособным. В этой упрощенной системе нет выделенных мест для нанесения урона - все очки вычитаются непосредственно из значения (SDP) Пункты структурного повреждения транспортного средства.

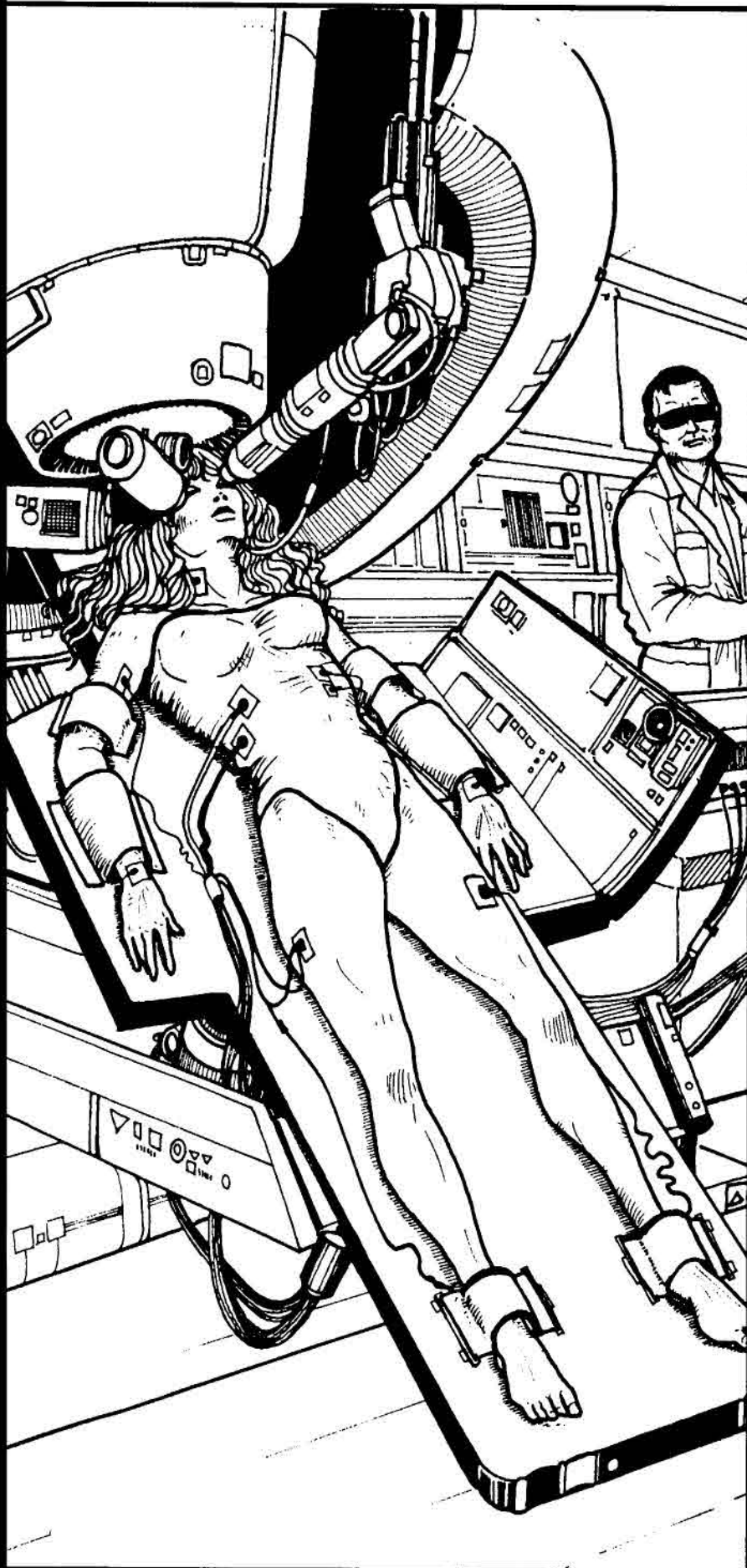
**Crashing & Ramming
(Столкновения и таран)**

Урон при столкновениях и таране определяется путём деления скорости движущегося транспортного средства на 20 (округление вниз), чтобы определить количество бросаемых шестигранных кубиков. Это значение умножается на модификаторы, основанный на массе объекта, с которым произошло столкновение, перечисленные в **WEIGHT MODIFIER TABLE (ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ВЕСА)** ниже. Транспортное средство получает столько кубов урона в своё значение (SDP) Пункты структурного повреждения, в то время как все пассажиры получают половину этой суммы.

**WEIGHT MODIFIER TABLE
(ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ВЕСА)**

Size (Размер)	Multiplier (Множитель)
Очень лёгкое - Маленький ящик . .	x0.5
Лёгкое - Человек, большой ящик . .	x1
Среднее - Мотоцикл	x2
Тяжёлое - Автомобиль	x3
Очень тяжёлое - Грузовик	x4

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



Признай, тебе не нужно много знать о медицинских технологиях 21-го века. Ты должен знать, что делать, когда истекаешь кровью где-то в тёмных переулках.

РАЗДЕЛ 8 TRAUMA TEAM

Итак, давайте сначала рассмотрим самый важный вопрос - выживет ли этот парень или мы должны позволить доктору Сэвиджу и договориться о поставке тела?

Death (Смерть)

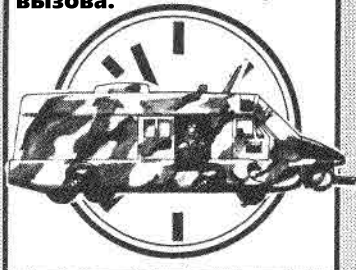
Всякий раз, когда (Wound State) Степень ранения персонажа падает до уровня (MORTAL) СМЕРТЕЛЬНОЕ, велика вероятность что он умрёт. Но когда? В Киберпанке, каждый раз, когда ты (MORTAL) СМЕРТЕЛЬНО ранен, чтобы избежать смерти ты должны совершать (Death Save) спас-бросок против смерти. Чтобы (Save) Сэйв удался, соверши бросок 1D10 со значением меньшим, чем (Body Type) Телосложение твоего персонажа, вычти показатель (MORTAL) Смертельного ранения из твоего базового шанса на (Save) Сэйв. Каждый ход, ты должен совершать (Death Save) Спас-бросок против смерти что бы узнать, проживёт ли твой персонаж ещё ход. При удачном броске ты выживаешь, при неудачном броске ты умираешь в конце хода, в котором был сделан бросок.

Например, скажем, у Сэвиджа (Body Type) Телосложение 10 (Very Strong (Очень Сильный)) и он получает ранение, уровень (MORTAL 4) СМЕРТЕЛЬНОЕ 4. Что бы выжить, он должен совершить бросок с результатом меньше чем $(10 - 4 = 6)$. В первый ход выпадает 5. Пронесло. В следующий ход, у него выпадает 7 и он истекает кровью. Его товарищи сразу же начинают бороться, кому достанутся его сапоги.

Понимаешь о чём речь? Рано или поздно ты провалишь бросок и умрёшь. Единственный выход – (Stabilization) Стабилизация.

(Stabilization) Стабилизация означает, что пациент больше не теряет кровь и что полученный им урон удалось сдержать с помощью препаратов, полевой хирургии и/или наложения повязки. Стабилизированному персонажу больше не нужно, каждый ход совершать (Death Save) Спас-бросок против Смерти. Любой человек (кроме самого пациента) может попытаться стабилизировать (MORTAL) смертельно раненного персонажа, это работает лучше если врач имеет некоторую медицинскую подготовку. Намного лучше.

ОЧЕНЬ ВАЖНО
 "Trauma Team" всегда
 прибывает в течение 1+1D6
 минут после вашего
 вызова.



ТЕМП ИСЦЕЛЕНИЯ

Тип Лечение	Пункты в день
Первая помощь	+0.5
Медицинский техник ...	+1
Медицинский техник + Спидхил	+2
Медицинский техник + Нанотехенология	+2
Мед. тех. + Спидхил. + Нанотехенология	+3

(*Stabilization*) стабилизация считается Успешной, если пройдена проверка суммы твоей (*STAT*) характеристики (*TECH*) Технические навыки, любого (*Medical Skill*) медицинского навыка и броска 1D10 с результатом равным или большим, чем общее количество очков урона у пациента. Например, Сэвидж получил 20 пунктов урона, из-за его (*Wound State*) Степени ранения (*MORTAL 1*) СМЕРТЕЛЬНОЕ 1. Для его (*Stabilized*) стабилизации потребуется совершить бросок с результатом 20 или более. После (*Stabilized*) стабилизации персонажу больше не угрожает смерть, пока не будет получено еще одно ранение. В этом случае весь этот неприятный процесс начнется снова...

Шансы на успешный бросок стабилизации могут быть увеличены следующими модификаторами, добавленными к твоему броску.

Преимущество

Добавить к итоговому броску

Полноценный больница и хирургия ... +5
 Санитарный транспорт "Trauma Team" ... +3
 Крио-камера +3

Death State (Степень смерти)

Но допустим твой риппердок владеет навыком (*Medical Tech*) Медицинский техник на 2...

В наши дни мы можем делать удивительные вещи. Мы можем вырастить кожу, кровь, органы, конечности и мышечные ткани в коллагено-сахаридных тканевых резервуарах. Другие части, ступни, пальцы, глаза и внутренние органы можно также купить в местном (*Body Bank*) Банке Тел и затем трансплантировать благодаря передовой микрохирургии. Что мы не можем сделать, так это вырастить душу. Как только ты умираешь, ты умираешь.

Давай это изменим: как только твоя (*DEAD 10*) СМЕРТЬ 10, ты умер. Поскольку медицина 21-го века так хороша в реанимации клинически мёртвых, корпорация "Trauma Team" (крупнейшая в мире парамедицинская служба с офисами по всему миру), установила 10 (*levels of death*) уровней смерти, каждый последующий уровень, степень того, насколько трудно будет оживить пациента. Эта измерительная система называется (*Death State*) Степень смерти. За каждую минуту (6 раундов) пребывания тебя в клинической смерти, твоя (*Death State*) Степень смерти увеличивается на 2 уровня. Пример: Я убит в 9:00. Проходит три минуты, прежде чем прибывает AV-4 "Trauma Team". Теперь я в (*Death State 6*) Степени смерти 6. Это весьма важный момент для мёртвого персонажа в Киберпанк. Когда "Trauma Team" прибывает, необходимо совершить бросок, чтобы определить, может ли пациент быть оживлён. Результат этого броска, на 1D10, должен быть выше, чем текущий уровень (*Death State 6*) Степени смерти 6, или пациент является канди-

датом в (*Body Bank*) Банк тел. При успешном броске пациент (*Stabilized*) Стабилизирован в своей последней (*Wound State*) Степени ранения, и процесс (*Healing*) Лечения может быть начат

Healing (Лечение)

И так, ты не на столе у доктора Сэвиджа...

Чтобы оправиться от повреждений, персонажи должны совершить проверку определённого (*Medical skill*) медицинского навыка. В противном случае пациент продолжает получать 2 единицы урона в день (от инфекции и системного шока). Если у пациента (*Wound State*) Степень ранения (*MORTAL*) СМЕРТЕЛЬНОЕ, он должен совершать ежедневный (*Death Save*) Спас-бросок против смерти, иначе также получает этот урон. Без медицинской помощи тебе очень скоро не повезёт. Вероятно, именно поэтому люди в первую очередь изобрели медицину.

Чтобы совершить успешную проверку (*Medical skill*) медицинского навыка, ты должен совершить бросок с результатом (используя свою (*STAT*) Характеристику (*TECH*) Технические навыки, (*Medical skill*) медицинский навык и 1D10) больше, чем общее количество очков урона, которое получил пациент. К проверке (*Medical skill*) медицинских навыков относятся два навыка, (*First Aid*) Первая помощь или (*Medical Tech*) Медицинский техник.

First Aid (Первая помощь)

(*First Aid*) Первая помощь включает в себя очистку и перевязку ран, введение медикаментов, вправление сломанных конечностей и наложение шин. Когда персонаж успешно проходит проверку (*Skill*) навыка (*First Aid*) Первая помощь, пациент будет восстанавливаться со скоростью 0,5 баллов в день. Пример: (*LIGHT*) ЛЁГКОЕ ранение заживет через 8 дней. (*CRITICAL*) КРИТИЧЕСКОЕ ранение заживет за 24 дня, (*MORTAL 3*) СМЕРТЕЛЬНОЕ 3 за 56 дней. Должна быть сделана только одна проверка. Ты можешь (в разумных пределах и по усмотрению Рефери), оказывать (*First Aid*) первую помощь себе. При неудачно совершённом броске у пациента не изменяется количество пунктов урона. Новые попытки можно делать один раз в день, пока не будет сделан успешный бросок.

Medical Tech (Медицинский техник)

Навык (*Medical Tech*) Медицинский техник предполагает, что персонаж изучал медицину в профессиональной обстановке. Это даёт ему возможность выполнять операции, назначать лекарства и знать, как правильно лечатся травмы.

Он может заменить поврежденные органы на выращенные в пробирке, пересадить новые конечности или установить кибер-конечности. Ты не можешь применять навыки (*Medical Tech*) Медицинский техник на себя.

Персонаж со способностью (*Medical Tech*) Медицинский техник совершает проверку так же, как с (*Skill*) навыком (*First Aid*) Первая помощь, однако, со способностью (*Medical Tech*) Медицинский техник, пациент будет выздоравливать со скоростью 1 пункт в день. Например, (*LIGHT*) ЛЁГКОЕ ранение заживёт за 4 дня. (*MORTAL 3*) СМЕРТЕЛЬНОЕ 3 заживёт за 28 дней. Использование способности (*Medical Tech*) Медицинский техник заменяет использование (*Skill*) навыка (*First Aid*) Первая помощь, пациент, на котором были успешно применены оба навыка восстанавливает 1 пункт в день, не 1.5! Как и при оказании (*First Aid*) Первой помощи, пациент не восстанавливает пункты урона до тех пор, пока не будет совершён успешный бросок. Повторные попытки могут быть сделаны один раз в день, пока не будет совершён успешный бросок.

Speed Healing Drugs (Препараты ускоряющие лечение)

Препараты могут быть использованы для ускорения исцеления на 1 дополнительный пункт в день. Дорогостоящие и часто запрещённые, эти препараты имеют нейронные побочные эффекты снижающие (*STAT*) Характеристику (*REF*) Рефлексы на 1D6 / 3 на протяжении недели после использования. (*Speedheal*) Спидхил стоит 1650 ED/EB за курс.

Nanotechnology and Tailored Antibodies (Нанотехнология и адаптивные антитела)

Сутью нанотехнологий является применение невероятно крошечных, псевдо-органических машин для выполнения сверх малых хирургических задач. Эти крошечные инструменты могут быть запрограммированы на восстановление повреждённых клеток с помощью полимерных нитей молекулярного размера, или же они могут выполнять роль временных мостов между повреждёнными нервными окончаниями.

Совместно с (*Tailored Antibodies*) Адаптивными антителами, нанотехнологические устройства могут ускорить процесс лечения в два раза (пациент восстанавливает 1 балл в день в дополнение к нормальному темпу лечения). Например, (*LIGHT*) ЛЁГКОЕ ранение, заживёт за 2 дня, в то время как ранение (*MORTAL 0*) СМЕРТЕЛЬНОЕ 0 полностью заживёт за 8 дней. В сочетании с препаратами (*Speedheal*) Спидхил эта скорость увеличивается до 3 пунктов в день, позволяя тому же (*MORTAL*) Смертельно раненому персонажу вернуться в строй через немыслимые 6 дней!

Вот в чём загвоздка. Кроме того, что это дорого (1500 ED/EB за курс лечения), нанотехнология доступна только в некоторых больницах (1 из 10). Но если у тебя есть деньги, это лучший вариант, для того чтобы, быстро вернуться на Улицы.

Being Patient (Прояви терпение)

Первое, что нужно помнить, это то, что после оказания (*First Aid*) Первой помощи или применения навыка (*Medical Tech*) Медицинский техник, пациенту всё ещё необходимо восстанавливаться (это не фэнтезийная игра, где лекарь может прикоснуться к персонажу, который при смерти, и он тут же воскреснет готовый к новым вызовам). Каждая (*Wound State*) Степень ранения накладывает определённые ограничения на персонажа:

(*LIGHT*) Лёгкое Ранение: Пациент полностью амбулаторный, он может заниматься своими делами с небольшим количеством боли.

(*SERIOUS*) Серьёзное Ранение: Пациент амбулаторный, но ему нужно будет менять повязки один раз в день, и у него -2 к (*STAT*) Характеристике (*REF*) Рефлексы для всех действий.

(*CRITICAL*) Критическое Ранение: Пациент должен проводить по крайней мере половину своего дня в кровати, чтобы восстановились очки повреждений. Другие действия должны быть ограничены простыми задачами -4 к (*STAT*) Характеристике (*REF*) Рефлексы для всех действий. Повязки нужно менять два раза в день, и должен быть обеспечен хоть какой-то уход.

(*MORTAL*) Смертельное Ранение: Пациент прикован к постели. При ранении (*MORTAL 3*) СМЕРТЕЛЬНОЕ 3 и выше, большую часть времени, он, скорее всего в коме (50%), и подключен к всевозможным аппаратам для жизнеобеспечения. Он требует постоянного ухода в течение всего процесса, хотя ему не придётся делать (*Death Saves*) Спас-бросок против смерти (его состояние (*Stabilized*) стабилизировано).

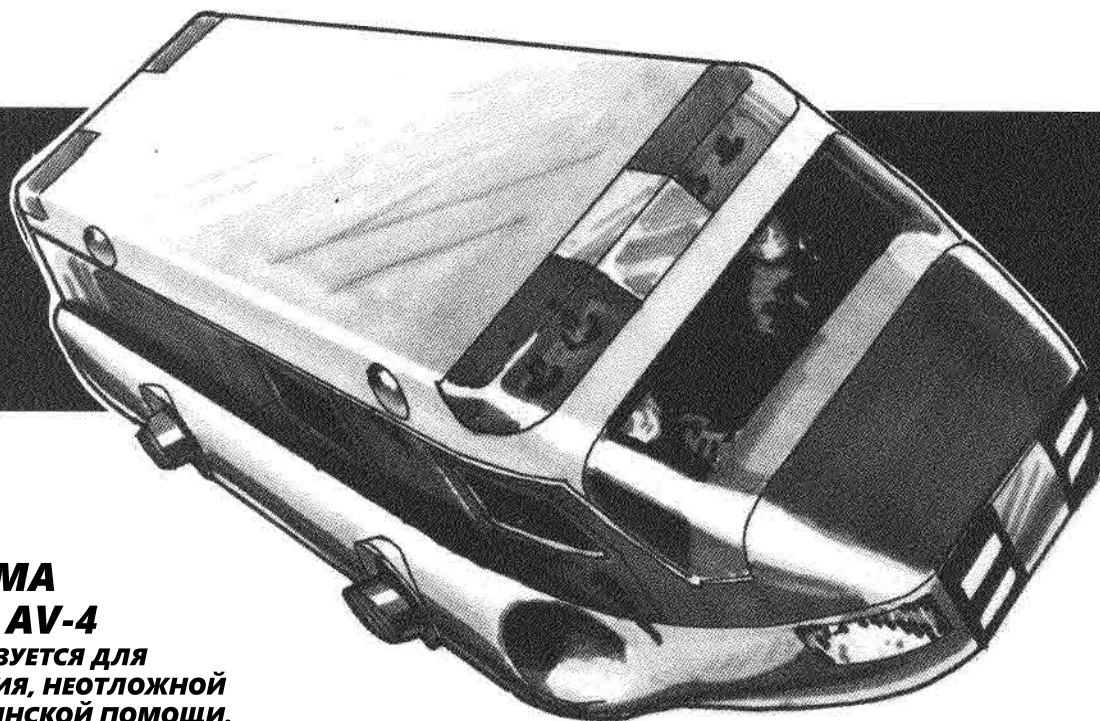
A Sample Medical History (Образец истории болезни)

Рипперджек получает огнестрельное ранение (25 пунктов) в живот, доводя его до (*MORTAL 3*) СМЕРТЕЛЬНОЕ 3. Его напарник имеет высокий (*Skill*) навык (*First Aid*) Первая помощь и совершает бросок (*Stabilization*) Стабилизации, чтобы спасти его. Пока всё хорошо. Как только Рипперджек (*Stabilized*) Стабилизирован, его напарник вызывает "Trauma Team™". Через четыре минуты AV-4 приземляется. Врачи "Trauma Team™" совершают проверку способности (*Medical Tech*) Медицинский техник на Рипперджеке. Бросок оказывается успешным. Бригада забирает Джека в Центральную больницу Найт-Сити, где его обследуют в Реанимации.

"У тебя порез на животе - это Лёгкое ранение. Из тебя вырвали 10 дюймовый кусок - это Серьёзное ранение. Твои кишки вытекают в маслянистую лужу по всему асфальту - это Критическое ранение".

"Ещё хуже то, что в это время ты просто куча запчастей, ожидающая пока тебя заберёт "Trauma Team"..."

-Рипперджек



TRAUMA TEAM AV-4

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ
ОКАЗАНИЯ, НЕОТЛОЖНОЙ
МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ.

Так как состояние пациента (*MORTAL 3*) СМЕРТЕЛЬНОЕ 3, Рипперджеку понадобится 13 дней что бы (*Wound State*) Степень ранения восстановилась до состояния (*CRITICAL*) КРИТИЧЕСКОЕ. В течение этого времени он остаётся на больничной койке, подключённый к системе жизнеобеспечения, и капельнице (когда состояние достигнет (*MORTAL 2*) СМЕРТЕЛЬНОЕ 2, врачи отключат его от системы жизнеобеспечения и капельницы). В состоянии (*CRITICAL*) КРИТИЧЕСКОЕ, Рипперджек способен ковылять по палате в течение нескольких часов, под присмотром медсестёр. Через 4 дня, он сможет покинуть больницу, при условии, что будет раз в день менять бинты. Ещё через 4 дня, он почти полностью вернёт себе свои функции. Ему понадобился 21 день, чтобы вернуться на улицу. Теперь он может начать зарабатывать, чтобы оплатить свой медицинский счета.

Elective Surgery (Плановая Операция)

Далеко не всё медицинское обслуживание происходит в результате несчастных случаев или боевых ранений. Это "Эпоха металла", и когда ты хочешь кибернетизироваться, ты должен заплатить кровью.

Если ты хочешь установить себе кибер-конечность, первым делом реши хочешь ли ты оставить свою мясную часть. За 100 ED/EB в месяц, (*Body Bank*) Банк Тел будет хранить её пока ты не решишь забрать её, между тем есть 20% вероятность, что её кому-нибудь продадут как запасную часть. За 200 ED/EB в месяц, эта вероятность

снизится до 5%, не идеально, но лучше, чем ничего.

Ну, вот, ты закинул своё старое мясо в морозилку, настало время кибернетизации. Навык (*Medical Tech*) Медицинский техник необходим для установки кибер-оснащения. Ты не можешь установить кибер-оснащение сам на себя. У каждого типа кибер-оснащения есть **Surgery codes (Хирургические коды)** (стр. 75). Этот код представляет минимальный уровень медицинской помощи, требуемой для установки кибер-оснащения, необходимую продолжительность хирургической операции, стоимость операции, урон полученный в ходе операции и (*Difficulty*) Сложность процедуры установки. (*Surgery code*) Хирургический код предполагает, что в рамках операции на пациенте будет проведена успешная проверка навыка (*Medical Tech*) Медицинский Техник. Последующее лечение определяется на основе количества пунктов урона, полученных из-за операции.

Negligible (Незначительный)

Требуется: Медпункт торгового центра или заглянуть в какой-нибудь боди-шоп.

Время операции: 1 час

Урон от операции: 1 пункт

Цена операции: Включена в цену устройства (*DIFF*) Сложность = (*Easy*) Лёгкая (10)

Minor (Малозначительная)

Требуется: Медицинский центр или к линикариппердока.

Время операции: 2 часа.

Урон от операции: 1D6+1
 Цена операции: 500 ED/EB
 (DIFF) Сложность: (Simple) Простая (15)

MAjor (Значительная)

Требуется: Полноценная больница с хирургическим отделением.
 Время операции: 4 часа.
 Урон от операции: 2D6+1
 Цена операции: 1,500 ED/EB
 (DIFF) Сложность: (Trained) Требуемая подготовки (20)

CRitical (Критическая)

Требуется: Полноценная больница с хирургическим отделением
 Время операции: 6 часов.
 Урон от операции: 3D6+1
 Цена операции: 2,500 ED/EB
 (DIFF) Сложность: (Difficult) Сложная (25)

Пример: Морган Блэкхэнд решил установить себе кибер-руку. (Surgery code) Хирургический код (**CRITICAL**) Критическая. Морган получает 11 урона при операции ((Wound State) Степень ранения = (CRITICAL) КРИТИЧЕСКОЕ). Операция (Difficult) Сложная (25), для неё требуется больница, занимает 6 часов, и стоит 2,500 ED/EB. Моргану потребуется 11 дней чтобы полностью восстановиться, но он может вернуться на улицы через неделю (к этому моменту его (Wound State) Степень ранения будет (LIGHT) ЛЁГКОЕ).

Replacement Surgery Операция по замене, пересадка)

Помни, руки и ноги не отрастут снова. Даже если ты вылечился, потерянная конечность всё равно будет отсутствовать. Ты можешь подобрать для замены что-то из (Body Bank) Банка Тел или выращенное в "пробирке", или ты можешь пойти за металлом. Замена любой конечности требует операции с (Surgery code) хирургическим кодом (**CRITICAL**) Критическая. Пересадка мясной руки будет стоить 1,000 ED/EB. А замена на кибер-руку начинается от 2,000 ED/EB и повышается в зависимости от того, как ты захочешь её модифицировать.

Корпорация Trauma Team

Одна из самых могущественных корпораций "Кибер" эпохи, это "Trauma Team™". Уполномоченная и лицензированная парамедицинская франшиза действующая на всей территории США, Канады и части Европы. Это разрозненные медицинские

подразделения специально разработанные, чтобы добираться до места со смертельным исходом в течение 7 минут (или тебе вернут деньги).

Команда "Trauma Team" состоит из лучших парамедиков и имеющегося персонала. Команды обычно состоят из водителя, старшего (Medtechie) Медтехника, помощника и двух сотрудников службы безопасности. Обычно они перемещаются на тяжело бронированном летательном аппарате AV-4, поддерживаемом мобильными заправщиками и наземными заправочными станциями. AV-4 "Trauma Team" содержит самые современные технологии реанимации и жизнеобеспечения, включая мобильную (Cryotank) Крио-камеру для снижения температуры тела примерно до -4°C (оптимальная температура для предотвращения кровоизлияния, шока и отека мозга).

Пилоты "Trauma Team" достаточно опытные, что бы приземлить 6 тонную AV-4 на крышу припаркованного автомобиля, если это необходимо... Тем временем, команда безопасности прикрывает область используя спаренную авто-пушку закреплённую на AV, пока медтехники погружают тело на борт...

"Trauma Teams™" могут быть вызваны, при наборе "911" на любом телефоне, и оснащены аппаратурой, для отслеживания любого телефонного звонка до его источника. (Счёт выставляется с момента звонка до доставки в больницу). Ты так же можешь взять с собой (Deadman transmitter) передатчик "мертвеца", который активируется и автоматически подаёт сигнал "Trauma Team", в тот момент, когда твои мозговые волны достигают состояния комы. Наиболее распространённый передатчик выполнен в виде пластиковой кредит-

ки, которая активируется путем сгибания карты пополам и имеет дальность действия 32 километра. (Trauma Card) "Trauma-карту" можно передавать между членами группы пока владелец карты присутствует для подписания счёта, когда прибывает Команда.

В любом крупном городе в любое время дежурит дюжина или больше команд "Trauma Team". Сразу после получения сигнала тревоги ближайшее подразделение "Trauma Team™" поднимается в воздух, их сложное оборудование отслеживания самостоятельно наводится на последнее известное местоположение пациента. Пилот (который достаточно опытен, что бы приземлить 6 тонную AV-4 на крышу припаркованного автомобиля, если это необходимо), приземляется как можно ближе. Если перестрелка всё ещё продолжается, команда безопасности обеспечивает безопасность области (используя спаренную авто-пушку закреплённую на AV или их собственное оружие).

"Я в "Trauma Team" уже пять лет. Я садил свою развалюху на крыши, больше, чем могу вспомнить, и Я побывал в большем количестве перестрелок чем за всё время войны. Сейчас Я даже не отношусь к телам как к людям. Я рассматриваю их как запасные часть или пакеты".

-Неизвестный

(Medtechies) Медтехники погружают пациента на борт, переводя его жизнеобеспечение на бортовую систему искусственного кровообращения, подключив его к бортовым биомониторам, и охлаждают его тело в рефрижераторной камере для (Stabilization) Стабилизации. Срочная хирургия проводится на месте при наиболее критических ранениях, в то время как медицинский специалист использует комбинацию электрошока, препаратов, и ручной реанимации для того, чтобы снова вернуть пациента к жизни. Пилот бьёт по газам и AV-4 ракетой взмывает в небо, на столбах выхлопа, направляясь в ближайшее отделение неотложной помощи. Весь процесс может занять всего четыре минуты от начала до конца. Как частное предприятие, "Trauma Teams™" не обязаны транспортировать пострадавшего в больницу, хотя они ответственны за реанимацию и стабилизацию тяжелораненых пациентов. Плата за услуги "Trauma Team" очень высока (100 ED/EB в минуту), лучший способ компенсировать свои огромные расходы, это либо услуги "Trauma Team" в рамках корпоративного группового страхования, либо открытие счёт в "TT International", и в начале каждого месяца выплачивать взнос 500 ED/EB для дальнейшего обслуживания.

Spare Parts (Запчасти)

Места, где ты можешь приобрести все комплектующие, чтобы заново собрать человека воедино. Они являются основным источником Киберпанка, и хорошим источником стабильного дохода для предприимчивого обитателя Улиц.

Body Bank (Банк Тел)

На случай, если ничего не получилось, ты можешь успеть вытащить своего мёртвого товарища. ("lifeline Act") "Закон Линии Жизни" от 1994 (расширение проекта донорских карт 1980 года) позволяет потенциальному источнику запасных частей носить донорскую карту в своём бумажнике. Эта карта должна быть зарегистрирована в федеральном правительстве. Только тела с донорской картой могут быть отправлены в донорский центр, где за них выплачивается вознаграждение. Вознаграждение зависит от имеющихся частей и состояния тела на данный момент.

Часть	Среднее вознаграждение	Цена продажи
Рука	500	1000
Нога	600	1200
Сердце, легкое	700	1400
Печень, почка	200	400
Глаза, уши	800	1000
Другие органы	200-300	400-600

В плохом состоянии: ½ цены
В прекрасном состоянии: 2x цена

Правительству всё равно, кто сдаст тело. Всё, что тебе нужно, это карта и законное свидетельство о смерти, в котором говорится, что умерший умер от естественных или случайных причин, доступное у любого местного короле-ра. В результате многие перестрелки заканчиваются яростным разграблением тел с целью обнаружения донорских карт - за ними следует ещё одна перестрелка, из-за оспариваемых притязаний и заканчивается ещё одним яростным разграблением.

По закону, донорские центры должны располагаться в официальных отделениях окружного или городского коронерского бюро или в общественной больнице. Тем не менее, (Black market) Чёрный рынок нелегального донорства процветает в большинстве (Combat zones) Боевых зон, как правило, в клиниках "риппер-доков" или корпоративных центрах (где высокопоставленные руководители первыми получают новенькие запчасти на выбор).

Самая большая проблема с пересадкой органов из (Body Bank) Банка Тел, это наличие генетически совпадающих частей. Когда пытаешься найти конечность для пересадки в (Body Bank) Банке Тел, соверши бросок 1D10. Если выпало 1, 2, или 3, сегодня такая часть недоступна. Если выпало 4 или 5, эта часть в наличии, но она не того цвета, или имеет ещё какие-то небольшие дефекты.

Vat Grown Tissue Banks (Банк тканей выращенных в резервуарах)

Это отображает недавний (2017) прорыв в генетических технологиях. Использование адаптивной ДНК и резервуаров клеточного роста: ноги, руки, органы и другие части (включая экзотические конструкции, такие как комбинация человека и животного) можно вырастить на заказ. В отличие от (Body Bank) Банка Тел, органы, выращенные в резервуаре, могут соответствовать любому генотипу. Однако этот процесс относительно новый и это дороже чем просто использовать руку "с полки" (в 2 раза дороже аналогичной части в отличном состоянии из (Body Bank) Банка Тел).

Bodysculpting (Бодискульптинг)

Раз у тебя уже установлено несколько кибернетических трансплантатов, почему бы не пойти дальше и не переделать всё остальное? Искусство (Bodysculpting) Бодискульптинга включает в себя изменения оттенков кожи, цвета волос и глаз, увеличение и уменьшение груди, и общие изменения тела. Ты можешь удалить кости и мышцы, чтобы стать короче, или добавить трансплантаты, чтобы стать выше. Избыток жира можно отсосать, а коллагеновые имплантаты разглаживают морщины, добавляют вес и меняют контуры. (Bodysculpting) Бодискульптинг свободно доступен во многих (Body salons) салонах тела, включая, "Body-shoppe", "Parts N' Programs", и "Docs RUs™".

(*Bodysculpting*) Бодискульптинг включает в себя изменения внешности, увеличение привлекательности и экзотическую моду.

Change Appearance (Изменение внешности): Выгляди как твоя любимая кинозвезда или знаменитость - это популярная причуда в 2020 году. Целые банды, известные как (*Posers*) Позеры, часто имеют форму тела, имеющую сходство с известными людьми. Изменение внешности также очень важно для (*Solos*) Соло, (*Rockerboys*) Рокербоев, и любого другого типа людей, которому необходимо часто менять личность. Стоимость изменения внешности зависит от того, насколько убедительно это изменение.

За 1,200 ED/EB, ты выглядишь почти так как задумывал. Случайный наблюдатель может заметить изменения. (*AVERAGE*) СРЕДНЯЯ проверка (*Notice*) Наблюдательности.

За 2,400 ED/EB, ты выглядишь очень похоже на то, что задумывал. Потребуется (*DIFFICULT*) СЛОЖНАЯ проверка (*Notice*) Наблюдательности, чтобы определить изменения.

За 3,600 ED/EB, ты выглядишь именно так как задумывал. Обнаружение изменений будет (*VERY DIFFICULT*) ОЧЕНЬ СЛОЖНОЙ проверкой (*Notice*) Наблюдательности.

На самом высоком уровне (5,000 ED/EB), это потребует (*NEARLY IMPOSSIBLE*) ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНОЙ проверки, чтобы определить (*Bodysculpting*) бодискульптинг на твоём оригинальном лице.

Increase Attractiveness (Увеличение Привлекательности): Стиль Киберпанк всегда доходит до крайности - ты либо действительно уродлив, либо очень красив. Один из способов повысить свою (*Attractiveness*) Привлекательность, это пойти и переделать своё тело в местной 'скульпт клинике'. Процесс, конечно, дорогой, но многие думают, что правильный "look" для этого года, стоит того, чтобы отдать за это несколько тысяч евро. Цена 600 ED/EB за 1 пункт Привлекательности (*Attractiveness*). Например, улучшение своей внешности на 4 балла обойдётся в 2400 ED/EB.

Желаешь понизить свою (*Attractiveness*) Привлекательность? Опасная бритва стоит 59 центов.

Exotic Fashion (Экзотическая Мода) (*Bodysculpting*) Будискульптинг, который акцентирует чужеродное или нечеловеческое, известен как (*Exotics*) Экзотика. Выращенные хвосты, меховые шкуры, копыта, звериные морды и уши, кошачьи глаза и другие получеловеческие черты - основные моменты этого стиля. Экзотическая мода невероятно дорогая и трудоёмкая, обычно этим увлекаются только очень богатые и очень скучающие люди. Цены основаны на индивидуальных улучшениях.



Facial Sculpts (Скульптинг Лица) комбинирует части выращенные в резервуарах, такие как морды, усы, животные уши, гривы и кошачьи глаза, с нормальными чертами пациента. Есть целые банды бустеров, в основе которых заложены различные животные мотивы определенного типа. Цена: 5,000 ED/EB.

Tails (Хвосты) выращенные в резервуарах, используя ткани генетического банка. Они могут быть мохнатыми, окрашенными, чешуйчатыми или голыми. Хвост прививается к основанию позвоночника и связан с нервной системой с помощью нанотехнологических нервных нитей. Хвосты довольно слабы, они могут поднимать около 230 грамм. Цена: 3,000 ED/EB.

Hooves, claws and paws (Копыта, когти и лапы) могут быть пересажены, чтобы заменить нормальные ноги и руки. Они не так проворны, как обычные конечности (-2 к (*STAT*) Характеристике (*REF*) Рефлексы), но иногда добавляются как часть (*Exotic*) Экзотического (*Bodysculpting*) Бодискульптинга. Цена: 8,000 ED/EB.

Skin alteration (Преобразование кожи) использует трансформацию ДНК для изменения структуры кожи пациента. С помощью адаптивной ДНК, можно заставить кожу покрываться мехом или лёгкой чешуёй, а также приобретать экзотическую окраску. Большой недостаток в том, что есть вероятность 1 к 10 что трансплантат мутирует и разовьётся в рак кожи. Ты можешь выбрать это число при броске 1D10. Цена: 10,000 ED/EB.

"Я хочу удлинить свои ноги и изменить наклон моих бёдер. Вы также можете удалить растяжки на моём животе, пока будете мной заниматься. Не забудьте изменить размер груди и немного расширить плечи... Теперь о хвосте..."

-Разговор в местном "Body shoppe"

Вопрос:
Какова игра
Киберпанк
без нар-
котиков?

Ответ:
На много
здоровее.

РАЗДЕЛ

9 DRUGS

Наркотики будущего намного смертельнее, чем их аналоги 20-го века. Многие из них - экспериментальные химикаты, выброшенные на улицы недобросовестными Корпорациями, ищущих подопытных кроликов. Некоторые - ужасное домашнее варёво, созданное в подвальных лабораториях. Третьи являются военными разработками, боевыми наркотиками, разработанными для создания армий зомби, машин-убийц. Всё это - до добра не доведёт.

Большинство наркотиков в Киберпанке вызывают зависимость - люди, проектировавшие их, искали способ монополизировать рынок наркотиков. Только очень богатые могут позволить себе безвредные синтетические наркотики, созданные под индивидуальную физиологию клиента. Большинство отребья на улице (и все вы) продолжает употреблять химические помои.

Самые распространенные уличные наркотики:

SynthCoke (СинтКокс)

Тип: Стимулятор Сила +1
Сложность: 20 Цена: 1000

Время действия: 1D6+1 минут

Синтетическая замена кокаина, второго поколения. Как и у оригинала, отвратительные побочные эффекты: паранойя, психологическая зависимость.

Stim (Стим)

Тип: Стимулятор Сила +3
Сложность: 10 Цена: 500



Время действия: 1D6+1 минут

(Stim) Стим увеличивает выносливость, позволяет концентрировать внимания на протяжении длительного времени. Побочный эффекты включают психическое расстройство.

Synsomp 15 (Синкамп 15)

Тип: Противоядие Сила +3
Сложность: 13 Цена: 650

Время действия: 1D6+1 ходов

(Synsomp 15) Синкамп 15 является противоядием для большинства ядов, используется для лечения нервной системы и выведения био-токсинов. (REF) Рефлекс уменьшается на 1 пункт за дозу.

Speedheal (Спидхил)

Тип: Леч. препарат Сила +2
Сложность: 33 Цена: 1650

Время действия: 1D6+1 часов

(Speedheal) Спидхил (описание на стр. 117) разработан для усиления естественных процессов заживления. Побочный эффект: (REF) Рефлексы понижаются на 1D6/3 в течении 1 недели после применения.

Boost (Буст)

Тип: Усилитель INT **Сила +4**
Сложность: 12 **Цена: 600**

Время действия: 1D6+1 часов

(Boost) Буст повышает (INT) Интеллект на +1, на время от 2 до 7 часов. Зависимый от (Boost) Буста приобретает полную толерантность к препарату - его (INT) Интеллект больше не повышается, и он должен принимать новую дозу (Boost) Буста в течении 12 часов, иначе начнутся припадки истерии и галлюцинаций.

Blue Glass (Синее/Голубое Стекло)

Тип: Галлюциноген **Сила +1**
Сложность: 18 **Цена: 990**

Время действия: 1D6+1 минут

(Blue Glass) Голубое стекло изначально разрабатывалось как биологическое оружие. При его применении, у тебя будет 3 шанса из 10 «вспыхнуть» - начинаешь тупо пялиться на манящие цвета в твоей голове ((INT) Интеллект уменьшается на 1 за дозу). Соверши бросок 1D10 и надейся.

Smash (Смэш)

Тип: Эйфорический
Сила +1

Сложность: 2**Цена: 100 за 6 банок****Время действия: 1D6+1 мин**

(Smash) Смэш это ответ 2020-ых алкоголю, он жёлтый, пенящийся и распространяется в банках. Он делает тебя свободным, счастливым и готовым к вечеринке. Недостатком является то, что, когда он перестаёт действовать, часть психологической зависимости от него, вызывает у тебя склонность к суициду.

Если ты не пройдёшь проверку на зависимость (Совершишь бросок 1D10 с результатом больше чем твоё (Body Type) Телосложение) она остаётся, ты впадаешь в полную кататонию - еле бормочущий комок страданий - лакомая цель для некоторых бустеров ищущих лёгкой наживы.

'Dorph ('Дорф)

Тип: Анальгетик **Сила +2**
Сложность: 5 **Цена: 250**

Время действия: 1D6+1 ходов

Разработан как боевой наркотик и обезболивающее, эндорфины уменьшают боль и стресс. ('Dorph) Дорф позволяет уменьшить эффект оглушения или шока. ('Dorph) Дорф также имеет неприятную цену в виде повреждения нервной системы. Каждый раз, когда ты используешь ('Dorph) Дорф соверши бросок дополнительного 1D10. Если выпал 1, ты теряешь 1 пункт (REF) Рефлекса - навсегда.

Black Lace (Чёрное кружево)

Тип: Анальгетик **Сила +3**
Сложность: 13 **Цена: 650**

Время действия: 1D6+1 часов

Сильнодействующая версия ('Dorph) Дорфа, что приводит к эйфории, выбросу адреналина, и невосприимчивость к боли. Твоя (CL) Крутость повышается на 2, и ты устойчив к (Stun) оглушающим или (shock) шокирующим эффектам. (Black Lace) Чёрное кружево смертоносно. Используя (Black Lace) Чёрное кружево ты становишься бесстрашной, хладнокровной машиной для убийства - именно то, чего мечтали добиться военные учёные. Если ты не пройдёшь проверку на зависимость (Совершишь бросок 1D10 с большим результатом большим чем твоё (Body Type) Телосложение), соверши бросок дополнительного 1D6 и вычти результат из своей (STAT) Характеристики (EMP) Эмпатия. Относись к результату так, как будто страдаешь от кибер-психоза. Если ты перешёл черту, очень плохо. Создавай нового персонажа.

Помни: Наркотики опасны. Связавшись с ними, ты скорее всего убьёшь своего персонажа. Или, по крайней мере испортишь его так, что никто уже не починит. Выбор за тобой.

Просто как в реальной жизни.

Наркотики – отличный способ заставить стрелять на улицах людей, с большим количеством автоматического оружия, короче говоря, идеальный "Мак-Гаффин" для средне паршивого приключения на дне жизни.

Building You Own

(Создавай свои собственные)

Хотя наркотики до добра не доводят, они являются важной темой жанра Киберпанк. Само собой разумеется, что рано или поздно инициативные Рефери (или игроки) могут захотеть обрушить на мир, свои биохимические ужасы. Как может сказать любой фанат сериала "Полиция Майяма" (или игрок, который смотрит много видеозаписей работы реальных полицейских), наркотики – отличный способ заставить стрелять на улицах людей, с большим количеством автоматического оружия, короче говоря, идеальный "МакГаффин" для средне паршивого приключения на дне жизни.

Наркотики, приведённые здесь, являются только примерами. Хорошей идеей для Рефери, будет создавать всевозможные новые, прежде чем вводить их в игровой процесс. Создание наркотиков, требует проверки (Skill) навыка (Pharmaceuticals) Фармацевтика по отношению к СЛОЖНОСТИ создания наркотиков. Для определения этого значения, ты должен сначала свериться с приведённой ниже **EFFECTS TABLE (ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ)** и выбрать эффекты которые как ты хочешь, должны быть у твоего наркотика. Сложи вместе все значения СЛОЖНОСТИ, чтобы получить Базовую Сложность для этого наркотика.

**"Он сказал, -
"Сегодня
вечером я
получу более
1,500 единиц
Хлорамета-
фена, от банды
Салазара. Я
хочу защитить
груз. Ты
защитишь его,
и я отстегну
тебе 10%
прибыли".**

**"И так, Я
сказал, "Нет",
выстрелил ему
в голову и
передал данные
о поставке в
NCPD.**

**"Моя сестра
умерла от
передозировки,
и я очень
вспыльчив
касательно
нарко-
торговцев..."**

- Неизвестный

EFFECTS TABLE
(ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ)

ЗНАЧ. ЭФФЕКТ

- 15 Увеличить (REF) Рефлексы на Силу наркотика
- 15 Увеличить (INT) Интеллект на Силу наркотика
- 15 Увеличить (CL) Крутость на Силу наркотика
- 15 Усилить Восприятие (+ Сила наркотика для проверки (Awareness) Осведомлённости)
- 15 Увеличить темп лечение (+1 пункт за единицу Силы наркотика)
- 15 Противоядие (+1 к спас-бросок за единицу Силы наркотика)
- 10 Увеличить Выносливость (+ Сила наркотика для проверки (Endurance) Выносливости)
- 10 Нивелировать Болевые Эффекты (+ Сила к (STUN SAVE) Спас-броску от оглушения)
- 5 Депрессант (- Сила наркотика от (Awareness) Осведомлённости)
- 5 Эйфория (делает тебя счастливым)
- 10 Галлюциногены (вызывают галлюцинации)
- 10 Ослабить (Stun) Оглушение (+ Сила наркотика к (STUN SAVE) спас-броску от оглушения)
- 5 Снотворное (- Сила наркотика к спас-броску против сна)
- 10 Афродизиак (- Сила наркотика к проверке сопротивления (Seduction) Сובлазнению)
- 10 Контрацептив (мужской или женский)
- 10 Антибиотик (+ Сила наркотика к спас-броску против заражения)

Strength (Сила)

Сила - это уровень мощности наркотика. Чем выше Сила наркотика, тем больше его положительное или отрицательное влияние на организм. Наркотики бывают Силой от 1 до 3. Добавьте силу наркотика к его Базовой Сложности.

Side Effects (Побочные Эффекты)

Ты можешь снизить стоимость (сложность создания) наркотика добавляя **Побочные эффекты**. Это отрицательные факторы нужны, что-бы сбалансировать положительную сторону наркотиков (например, если бы кокаин не вызывал психологическую зависимость и не вызывал бредовые состояния, он был бы таким, каким его представлял себе Зигмунд Фрейд). Ты никак не сможешь сделать значение Сложности наркотика меньше 2.

Психологическая Зависимость (-8 очков):

Персонаж психологически зависим, и должен совершать бросок с результатом меньшим чем его (STAT) Характеристика (CL) Крутость каждый час после последней дозы наркотика. На проваленном броске, он испытывает чрезвычайную тревогу, страх и депрессию. Он становится одержимым, в поисках ещё большего количества наркотиков и не может больше ничего делать. Избавится от зависимости - это (Very Difficult) Очень Сложная (25 очков) проверка (Endurance) Выносливости, и может занять столько времени, сколько Рефери посчитает достаточным.

Физиологическая Зависимость (-10 очков):

Персонаж физиологически зависим, и должен совершать бросок с результатом меньшим чем его (STAT) Характеристика (BT) Телосложение каждый час после последней дозы наркотика. На проваленном броске, он будет страдать от сильной боли и получает 2D6 урона пока он не сможет избавиться от зависимости ((Very Difficult) Очень Сложная (25 очков) проверка (Endurance) Выносливости), и может занять столько времени, сколько Рефери посчитает достаточным.

Смерть (-15 очков): в наркотике есть смертоносный компонент, который может убить неосторожного. Каждый раз, когда наркотик принят, должно быть сделано (Death Save) Спас-бросок против смерти с отрицательным модификатором равным -1 за единицу Силы наркотика.

Уменьшение (REF) Рефлексов (-5 очков):

Наркотик уменьшает (STAT) Характеристику (REF) Рефлексы на 1 пункт за дозу в течение всего срока действия дозы. Если новая доза принимается до того, как истечет последняя, штраф (REF) Рефлексов суммируется.

Уменьшение (INT) Интеллекта (-5 очков):

Наркотик уменьшает (INT) Интеллект на 1 пункт за дозу в течение всего срока действия дозы. Если новая доза принимается до того, как истечёт действие последней, штрафы (INT) Интеллекта суммируются.

Тремор (-2 очка): Наркотик вызывает спазматические судороги рук и лица (-2 к REF).

Галлюцинации (-5 очков): Наркотик вызывает галлюцинации (цвета, голоса, странные облики). Персонаж практически не может нормально функционировать. Если ты приобретёшь этот побочный эффект для галлюциногена, у персонажа всегда будет действительно хреновый приход, это полностью на садиистское усмотрение Рефери. Тебя предупредили.

Паранойя (-3 очка): Персонаж испытывает параноидальные галлюцинации. Он думает, что «ОНИ» следят за ним и т.д. (хотя в Киберпанке, это может быть и не бред). Персонаж должен бросить все и посвятить свои действия защите от «НИХ». Кто «ОНИ», конечно, зависит от Рефери.

Бред (-5 очков): Персонаж начинает сильно бредить, он думает, что нереальные вещи реальны, что инопланетяне говорят с ним и т.д. Персонаж должен отбросить всё и посвятить все действия поддержанию своего бреда. Который, опять же, зависит от Рефери.

Бесплодие (-8 очков): Наркотик вызывает бесплодие в 3 из 10 случаев.

"Ты ничего не почувствуешь...
Кроме удовольствия..."

- Неизвестный

"Сегодня на неожиданной пресс-конференции "Biotechnica" объявила о выпуске новой серии генетически закодированных синтетических наркотиков. Гарантируя максимальное удовольствие при минимальном риске новых осложнений..."

- Газета
«Night City Today»
16 Мая, 2020

"Ничто не бесплатно. И если корпорация это сделала, значит скрытая цена удвоилась..."

- Неизвестный



AIR HYPODERMIC (ПНЕВМАТИЧЕСКИЙ ИНЪЕКТОР)

Также известный как "Боунс МакКой", пневмо-инъектор используется для того, чтобы вводить различные виды наркотиков.

Канцерогенный (-10 очков): Наркотик вызывает рак (3 из 10). Если рак развивается, персонаж получит 1 очко постоянного повреждения, если лечение не будет эффективным ((*Very Difficult*) Очень Сложная (25 очков) проверка (*Medical Tech*) Медицинский техник) он умрёт.

Психическое Расстройство (-10 очков): Наркотик заставляет персонажа впадать в психотическую ярость, нападая на любого в пределах досягаемости.

Агрессивное Поведение (-12 очков): Наркотик заставляет персонажа становиться раздражительным и агрессивным. В 5 из 10 случаев, он будет выбирать бой с ближайшим к нему персонажем (противником).

Неконтролируемый страх (-12 очков): Наркотик заставляет персонажа чрезмерно бояться всего. Он должен бросить всё и впасть в около кататоническое состояние, пока действие наркотика не пройдет.

Нейродегенерация (-15очков): Наркотик

вызывают тяжелые повреждения нервной систем (-2 к (STAT) характеристике (REF) Рефлексы навсегда).

Duration (Продолжительность)

Время действия наркотиков варьируется от дозы к дозе, от ситуации к ситуации. Когда наркотик принят, соверши бросок 1D6 +1 для того, чтобы определить полное время, в течение которого наркотик останется активным в системе:

1D10+1 Ходов.....	x1
1D10+1 Минут.....	x2
1D10+1 Часов.....	x3

Обратись к приведённой выше таблице и умножь общую СЛОЖНОСТЬ (БАЗОВАЯ СЛОЖНОСТЬ + СИЛА - ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ) на множитель, чтобы определить конечную Сложность создания препарата.

Cost (Цена)

Стоимость одной дозы определяется путем умножения уровня Сложности препарата на 25 евро. *Пример: Синдеменгафилинин имеет Сложность 26. Его уличная стоимость составила бы 650 ED/EB за дозу.*

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЕ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



РАЗДЕЛ

10

NETRUNNER

Ты подключаешь последнее соединение, убедившись, что твои наручные разъёмы не разболтались. Ты нажимаешь кнопку "GO". Мгновенно твоё сознание заполняется черно-белой статикой падения в "онлайн". Затем, с тошнотворным, ощущением падения, ты мчишься вперед в лабиринт движущихся неоновых фигур и переплетающихся линий сетки.

Ты в Сети.

Сеть - это телекоммуникационная сеть, соединяющая все компьютеры и телефоны на Земле. Она образованна радиосвязью, телефонной и сотовой связью, а микроволновые передатчики транслируют информацию на орбиту и за её пределы. В конце 20 века Сеть была доступна только через компьютерный терминал, используя устрой-

ство под названием модем, для отправки и получения информации. Но в 2020 году в Сеть можно войти напрямую, используя собственный мозг, интерфейсные разъёмы и сложные интерфейсные программы, которые превращают компьютерные данные в перцептивные события.

Netrunners (Нетраннеры)

(Netrunners) Нетраннеры - это крутые компьютерные парни вне закона, которые представляют собой продвинутые версии компьютерных хакеров конца 20 века. (Netrunners) Нетраннеры работают по обе стороны сложных и драконовских законов, охватывающих компьютерную преступность в мире Киберпанк. Компьютерные ковбои, любящие опасную езду, (Netrunners) Нет-раннеры буквально держат свои жизни в своих руках, когда они сражаются с мощными (Data Fortress) Крепостями данных и смертоносными программами противодействия вторжению, которые их охраняют бескомпромиссная борьба человека против машины.

Некоторые люди делают это ради славы или потому, что уже достигли её, но большинство совершают (Run) Раны в Сети за деньги. Внутри каждой компьютерной системы, связанной с сетью, находится

"Фрак, она была хороша. Она была лучшей. Может быть, потому что она была боевым программистом во время третьей корпоративной войны, а может быть, это был просто дар".

"Я всегда думал, что это из-за того происшествия - того, что оторвало ей обе ноги и часть одной из рук. Со всем кибер-оснащением, осталось не так уж и много от человека. Я полагал, что она живёт только в Сети. Всё остальное было лишь по-прежнему полуживым телом".

"Отлично выглядящим полуживым телом..."

- Эйджер

"Есть больше дюжины (Netrunners) Нетраннеров, которым копы из "Net-watch" хотели бы сжечь мозги. И Рэйч Бартмосс - это как минимум двое из них..."

- Спайдер Мёрфи

"Господи, как же здорово быть любимчиком..."

- Рэйч Бартмосс

информация. Некоторые сведения тривиальны и бесполезны, как списки рецептов или заметки, но большая часть информации невероятно ценна. Новейшие бизнес-планы. Инсайдерские (stock tops) списки лидеров. Секретные чертежи. Информация для шантажа. Новейшие горячие программы и программное обеспечение. Деньги, которые ты можешь перевести в электронном виде на свои собственные банковские счета. Формула "Coke Classic". Даже если ты не можешь найти применение тому что ты нашёл, обычно ты можешь продать это (Fixer) Фиксеру, который, в свою очередь, перепродаст это кому-то, кто сможет.

Еще одна причина, по которой люди совершают (Run) Ран в Сеть, - это (back up) подстраховка остальной команды Киберпанков. Если тебе нужно отправить кого-то в сильно защищенное сооружение, компьютер сооружения может иметь карты этого места. Оказавшись внутри, ты можешь использовать такой компьютер, чтобы переопределить системы безопасности, открыть контролируемые компьютером двери, даже подглядывать через управляемые компьютером камеры безопасности и прочие устройства наблюдения. Большинство профессиональных команд (Solo) Соло имеют по крайней мере одного (Runner) Раннера на зарплате, просто чтобы собрать информацию о безопасных участках и препятствиях составляя план боя. Корпорации также нанимают (Netrunners) Нетраннеров для защиты своих компьютерных систем и осуществления собственного компьютерного корпоративного шпионажа.

Законы 2000-х годов крайне драконовские по отношению к компьютерной преступности. Большинство государственных учреждений могут свободно использовать любые средства для устранения злоумышленников. Большинство корпораций одинаково жестки (ко всем, за исключением своих собственных ручных (Runners) Раннеров). Даже не прибегая к крайне незаконным "Чёрным" программам, закон позволяет властным корпорациям обнаруживать и арестовывать злоумышленников на месте. Значительные тюремные сроки и, возможно, (Mindwipe) стирание сознания - это всего лишь примеры того, что ждёт компьютерного преступника.

Но ты же не собираешься попадаться, верно?

Net Geography (Сетевая география)

В основном Сеть представляет собой обширное (Potential space) "Потенциальное пространство", построенное путём соединения телефонных линий и оптоволоконных кабелей управления. **Алгоритм преобразования "Ihara-Grubb"**, управляет Сетевой реальностью, генерируя это пространство в виде топографии (wire-skeleton) "Проводникового скелета" - сеток и фигур. Области линий с высоким сопротивлением (старые линии, искажённые передачи), проявляются как горы, в то время как области линий с низким сопротивлением появляются как равнины или долины. Отдельные компьютерные системы выглядят как (ICONS) ЯРЛЫКИ или конструкции, созданные из миллионов крошечных "битов" цвета и света, которые, подобно видеоизображениям или полутоновым фотографиям, могут быть различены как отдельные части только при ближайшем рассмотрении. Для

упрощения навигации по (Netspace) Сетевому пространству актуальные коммуникационные линии Сети представлены в виде бесконечной бело-голубой сетки. Когда отдельная линия должна быть обнаружена, программы в (Cyberdeck) "кибердеке" (Netrunner) Нетраннера находят необходимые линии или точки доступа и идентифицируют их с помощью яркого красного маяка.

Преобразователи "Ihara-Grubb", также предназначены для соотношения физического местоположения систе-

мы и её расположения в (Netspace) Сетевом пространстве. Например, компьютерная система, находящаяся высоко в небоскрёбе, будет видна как (ICON) ЯРЛЫК, расположенный высоко в (Netspace) Сетевом пространстве. Система, погребённая под землей, будет расположена примерно так же, относительно плоскости (Netspace) Сетевого пространства, как и относительно уровня земли во внешней реальности (или (Realspace) Реальном пространстве). Местоположение обеих систем в (Netspace) Сетевом пространстве может быть обнаружено в их отдельных подсетях, расположенных аналогично их реальному местоположению. Движущаяся система будет перемещаться по подсетям, параллельно её перемещению в (Realspace) Реальном пространстве.

Любое место, где компьютер может быть включен и подключен к СЕТИ, является продолжением СЕТИ в этой вселенной. Сеть, насколько можно судить, потенциально бесконечна - если ты можешь связать компьютер с этой коммуникационной паутиной, ты автоматически создашь новый

"Раса Пришельцев может проникнуть в Сеть через космос. Некоторые ковбои думают, что это уже произошло. У меня есть сомнения... Но у меня также есть лазер, на всякий случай".

- Эйджер



"Парень, как бы я хотел, чтобы старина Билл Гибсон был рядом и увидел это!"

"Эй, Эйджер. Разве ты не знаешь, что упоминать имя твоего святого покровителя, к несчастью?"

- Где-то в регионе (Pacifica) Пацифика, LDL 2542.0219

раздел Сети вокруг этого компьютера. Таким образом, новые области создаются всё время, пока всё больше компьютеров подключаются и выходят в Сеть.

Теоретически, ты можешь поместить Сетевое радио-подключение в отдалённый космический зонд и расширить Сеть в глубины космоса. Но потребуется много времени, чтобы добраться до этой области (*Netspace*) Сетевого пространства, и целая вечность, чтобы сделать хоть что-то. Ихара и Грабб выдвинули теорию, что инопланетный разум, обладающий большой силой и знанием земных компьютерных технологий, может связаться с сетью на межзвездных расстояниях. Вероятно, на самом деле он не сможет ничего сделать. Лучшим решением было бы транслировать сигнал на орбитальный спутник, загрузив копию инопланетного ИИ в сеть на этом конце, а затем свободно перемещаться по Сети.

Некоторые (*Netrunners*) Нетраннеры утверждают, что это уже произошло.

ISLANDS (ОСТРОВА OF THE NET СЕТИ)

People, Places and Things in Netspace

(Люди, места и объекты в Сетевом пространстве)

Regions (Регионы)

Регионы (также называемые (*Kingdoms*) "королевствами") - это большие области на карте мира (например, (*Atlantis*) Атлантида в Южной Атлантике/Африканском бассейне). Они отображаются названием. Регион - это неустойчивая зона со сдвигающимися границами, всё время появляются новые области, и границы постоянно меняются по мере изменения потенциальной Сетевой реальности. Это не совсем место, скорее грубое определение зоны, где определённые группы или правительства имеют наибольший контроль. Регионами являются:

(Atlantis) Атлантида: это второе по величине из региональных королевств, простирающееся от Центральной и Южной Америки до западного побережья Африки. Регион в основном контролируется "Central American Federation" и её союзными корпорациями. Основные (*City Grids*) Городские Сети расположены

**"Пацифика...
Плавающие
островки света,
увенчанные
неоново-
зелеными
фрактальными
пальмами. Всё
это плывёт
над ярким,
сверкающим
океаном, как
что-то из
тропического
сна".**

**"У них есть
виртуальная
конструкция
воды,
настроенная
так, чтобы ты
мог видеть всё
пространство
до безграничного
морского дна,
где цветные
светящиеся
образы рыб
плавают между
движущимися
миражами
кораллов,
преследуемые
умными
программами
дельфинов -
частично ИИ и
частично
иллюзией".**

**- Рэйч Бартмосс.
"Net Traveller's
Guide, 2019"**

в Мехико, Боготе, Гаване, Рио-де-Жанейро, Буэнос-Айресе, Дакаре и Асенсьоне. (*Atlantis*) Атлантида - довольно свободный регион, с большим количеством торговли на "Чёрном рынке", особенно в городе Панама.

(Rustbelt) Ржавый пояс: этот регион охватывает центральную и восточную части Соединенных Штатов. Ключевые (*City Grids*) Городские Сети, это (New York/BosWash Megaplex) Мегаплекс Нью-Йорк/БосВаш, (Chicago-GreatLakes) Чикаго-Великие озера, (Atlanta-CityCore) Ядро-Атланта-Сити, Новый Орлеан и Сент-Луис. Регион представляет собой почти абсолютную диктатуру, контролируемую тройкой - "Net-Watch" (Всемирная организация сетевой безопасности), (U.S. Provisional Government - USPG) "Временное правительство Соединённых Штатов", и консорциум "EuroMarket". Системы тщательно контролируются, а к компьютерной преступности относятся с драконовской жестокостью.

(Olympia) Олимпия: регион Олимпия охватывает большую часть Юго-Западной и западной части Соединенных Штатов. Номинально это владения "Net-Watch" и (U.S. Provisional Government - USPG) "Временного правительства Соединённых Штатов". Отдельные (*City Grids*) Городские Сети обычно контролируются на местном уровне наиболее известной корпорацией в этом районе: Денвер ("Orbital Air"), Солт-Лейк ("Militech"), Мегаплекс Даллас/Хьюстон ("World-Sat"), Альбукерке ("Militech"). Большая часть трафика в этих регионах связана с корпорациями, и связанными с ними многими установленными (BBS) Досками объявлений и локальными подсетями.

(Pacifica) Пацифика: это самый крупный из регионов, охватывающий западное побережье Северной Америки и простирающийся на большую часть Тихоокеанского бассейна. Как и в случае с (*Olympia*) Олимпией, она находится под совместным управлением "Net-Watch" и "USPG", до края Гавайского бассейна. На данный момент существует четырёхполосное разделение между "Net-Watch", "USPG", "Arasaka LTD" и ("Far Asian Co-Prosperity Federation") "Федерацией совместного процветания дальней Азии". В Соединённых Штатах большинство ключевых (*City Grids*) Городских Сетей контролируются самой мощной корпорацией в конкретном городе: Найт-Сити ("Arasaka"), Сан-Франциско ("EBM"), Лос-Анджелес ("Petrochem"), Сизл ("Arasaka"). В этих городах контроль относительно свободен. По всему Тихоокеанскому бассейну контроль усиливается по мере того, как "Arasaka" ужесточает свою хватку.

(TokyoChiba) Токио-Тибя: это очень маленький регион, охватывающий Японский архипелаг, в частности Токио, Осака и Иокогама. Тибя является центром операций для ряда очень мощных дзайбацу, в том числе "Mizubishi-Dai", "Matsushita-Kiroshiu", и конечно же, "Arasaka". Однако из-за огромного количества междзайбацовых войн ни одна мега-корпорация не может установить контроль, что делает его зрелым полем для информационного посредничества и корпоративного сетевого шпионажа.

(Afrikani) Африкани: это региональное "королевство" простирается от края (*Atlantis*) Атлантиды через Африку до Ближнего Востока и Мадагаскара. Основными (*City Grids*) Городскими

Сетями являются Аддис-Абеба, Занзибар, Каир, Алжир, Найроби, Мозамбик и Александрия. За исключением Найроби и Каира (под контролем фирмы "Orbital Air"), остальная часть (*Afrikani*) Африкани представляет собой хаотичную пустошь устаревших систем, изменяющихся союзов и фанатиков. Рекомендуется соблюдать осторожность.

(EuroTheatre) Евро-Блок - это самое мощное из региональных "королевств", (*EuroTheatre*) Евро-Блок в первую очередь контролируется "EuroCorp". Основными (*City Grids*) Городскими Сетями являются Лондон, Париж, Берлин, Франкфурт, Мюнхен, Цюрих, Амстердам, Рим, Мадрид и Стокгольм. Три крупнейших "Euro-Corps" в каждом городе работают в сотрудничестве с "Net-Watch" для поддержания безопасности. В Сети (*EuroTheatre*) Евро-Блока доминирует корпоративный трафик, существует несколько частных систем, и большинство независимых (*Netrunners*) Нетраннеров уже известны и отмечены "Net-Watch". (*EuroTheatre*) Евро-Блок является хорошим местом для легальных деловых операций, банковских операций, Сетевых конференций и других законных сделок. Это очень, очень плохое место для совершения компьютерных преступлений.

(SovSpace) Сов-Пространство: этот регион охватывает границы ныне сокращённого Союза Советских Социалистических Республик, простирающийся в Восточную Европу. Ключевыми (*City Grids*) Городскими Сетями являются Москва, Ленинград, Варшава, Киев, Будапешт, Вена и Прага. СССР держит номинальный контроль над этим регионом, причём контроль постепенно переходит к "Net-Watch" и (European Economic Community) "Европейскому Экономическому сообществу" вокруг Польши. Системы в Сов-Пространстве, как правило, примитивны, медлительны и оснащены несколькими смертоносными программами, а не сложной защитой. Восточноевропейские (*Netrunners*) Нетраннеры варьируются от простых хакеров до самых смелых ковбоев во всем (*Netspace*) Сетевом пространстве (этим парням нечего терять). Весь регион изобилует шпионажем, торговлей информацией и мелкими пререканиями малых политических группировок, ищущих собственные экономические выгоды. Хорошее место для продажи информации, если вы не возражаете платить в дешёвой валюте.

(Orbitsville) Орбитсвилл: самая большая потенциальная область, охватывающая низкое земное и околоземное пространство. (*Orbitsville*) Орбитсвилл - отличное место, чтобы встречаться с людьми, собирать слухи и вообще хорошо проводить время. Системы защиты понижены до практически несуществующих. (*Orbitsville*) Орбитсвилл в основном контролируется "Orbital Corporations" и "ESA" (у которого есть своя версия "Net-Watch"). Там не так много "Кротового" трафика - орбитальная временная задержка (2-3 секунды) делает (*Netrunning*) Нетраннинг с Земли смелым заявлением. Местный трафик очень оживлённый, со всеми космическими станциями и колониями, подключенными к постоянному потоку болтовни. Сделки заключаются в основном на уровне мелочей: торговля сырьём, лекарствами, воздухом, едой, водой и сплетнями.

Long Distance Links (Связь на дальние расстояния / Междугородная связь)

(Long Distance Links - LDL) Связь на дальние расстояния, позволяет мгновенный трансфер между городами. Корпорация "World Wide Internet Communications Corporation" поддерживает большинство доступных (LDL) междугородних линий связи в рамках своих услуг "на дальние расстояния", но многие крупные корпорации имеют частные (Long Distance Links) междугородные связи, которые идут только между корпоративными офисами.

Для использования (Long Distance Links) междугородной связи требуется пароль (обычно это (Net Access code) Сетевой код доступа (Netrunner's) Нетраннера, который используется для выставления счетов). Однако, с помощью правильных программ можно убедить "Internet", что это обращение является локальным, или что обращение никогда и не совершалось.

Wilderspace (Дикое пространство)

Перемещение через (Long Distance Links) Связи на дальние расстояния, почти всегда осуществляется по восходящим / исходящим ссылкам. Большая часть физического пространства "перепрыгивается", и это по большей части неизвестная территория. Тем не менее, активация отдельных компьютеров может создать независимые области, не связанные напрямую с Сетью. Промежуточные расстояния между физическими точками Сети (такими как Сан-Франциско и Найт-Сити) называются (Wilderspace) Дикое пространство. (Wilderspace) Дикое пространство изначально теоретизировал в 2004 году Д. А. Грабб, разработчик компьютерных игр и иногда хакер, который представлял её себе как обширную область дремлющей потенциальной реальности, которая могла возникнуть, когда компьютер был связан с сетью. Без восходящих / исходящих ссылок этот регион был бы изолирован от основного трафика Сети и доступен только тем, кто был готов "идти" туда трудным путём.

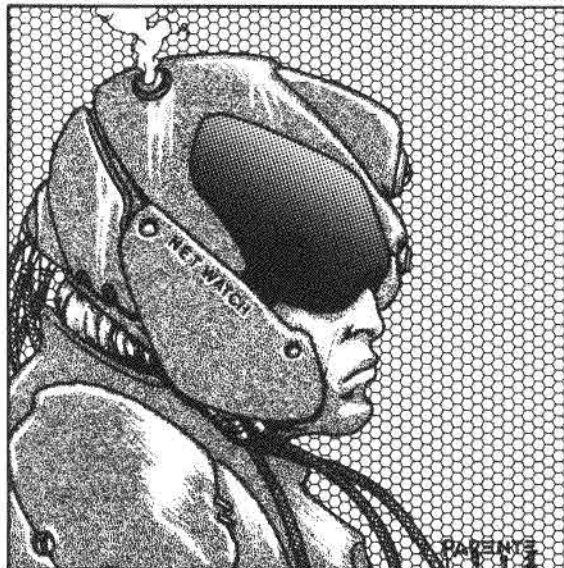
Легенда (Netrunner) Нетраннера заключается в том, что, вероятно, "что-то" живёт в (Wilderspace) Диком пространстве: неконтролируемый искусственный интеллект, интеллект пришельцев, вещи, которые имеют свои собственные отдельные (City grids) "Городские сети", которые появляются только изредка, когда эти силы открывают восходящую / исходящую ссылки с основной Сетью. Эквивалентом будет отдаленный остров Южных морей, который неизвестен и недостижим, пока каноэ не отправится к ближайшей цивилизации. Если бы туземцы умели проникать в цивилизацию и скрывать свою истинную природу, они, вероятно, могли бы оставаться нераскрытыми веками.

предназначенная для патрулирования Сети в поисках незаконной деятельности. Правительства, отдельные корпорации и другие крупные группы вкладывают деньги, оборудование и своих лучших (Netrunners) Нетраннеров в организацию "Net-Watch". (NetCops) Сетевые копы оснащены очень мощным программным обеспечением и свободно перемещаются по Сети, выискивая особые (beat) "Удары", который могут охватить город, регион или даже континент.

(NetCops) Сетевые копы (Так же называемые (Wolves) Волками, (Weasels) Хорьками и (Icemen) Айсменами) оснащены очень мощными программами отслеживания, а также программами "ареста", которые могут заморозить (Cyberdeck) Кибер-рдеку в "петле" и удерживать (Netrunner) Нетраннера замороженным, не способным выдернуть кабели и отключиться до освобождения. В то время, как арест и тюремное заключение являются целью (NetCops) Сетевых копов, они, как известно, используют "Чёрные" программы, чтобы убивать или калечить своих оппонентов.

Bulletin Boards (BBS) (Доски объявлений)

(BBS) Доски объявлений - это дружественные (Data Fortress) Крепости данных, где (Runners) Раннеры могут встречаться для обмена информацией, бесед, обмена программным обеспечением и так далее. (BBS Data Fortress) Крепости данных Досок объявлений обычно сильно защищены и куда-то запрятаны. Оказавшись внутри, пользователь (BBS) Доски объявлений сталкивается с рядом "зон" или "клубных комнат", предназначенных для различных функций. Они, как правило, разработаны вокруг тематических виртуальных реальностей. Например, (Hunt Club BBS of Denver) Доска объявлений Охотничий Клуба Денвера - это замысловатая конструкция большого старинного английского поместья в виртуальной реальности, в комплексе со слугами, гостиницей и крикетной площадкой.



**""Net-Watch""
была создана
в рамках
одностороннего
соглашения
ООН. Они
уполномочены
защищать и
обслуживать
законопослушных
граждан
Всемирной
сети связи..."**

- The Net-Watch
Story
"A DMS Production"

**""Net-Watch"".
Куча козырьков с
"кибер-деками",
которые любят
помыкать
людьми.
Нам нравится
уводить за собой
(Icemen) Айсменов
в пустынные
области сетевого
пространства и
сбрасывать их в
ущелья. И не
только ради
удовольствия..."**

- Рэйч Бартмосс

Net-Watch

Net-Watch - это полицейская организация

"Моей первой декой была древняя Hitachi-Radio Shack. Это была клавиатура с чёрно-белым монитором, и она была медленнее, чем конгрессмен, принимающий налоговые законопроекты. Первым делом, я использовала её, чтобы взломать офис продаж "Zetatech" и выписать себе заказ на новую Parraline 5750A, в этой деке было всё - скорость, мощность, память. Я была влюблена..."

"Но я всё ещё придерживаю эту старую Hitachi-RS 95, на всякий случай. Никогда не знаешь наверняка".

- Спайдер Мёрфи

NetGear (Сетевое устройство)

Interfaces (Интерфейсы)

Человеческий разум не может понять поток данных так же, как он не может "увидеть" электрон. Ему нужен способ интерпретировать входящие данные как что-то осмысленное. И так, (Netrunners) Нетраннерам доступна программа (Interface) Интерфейс - суперсовременная версия более примитивной системы "виртуальной реальности" 1990-х годов - для интерпретации потока данных. (Interface) Интерфейс перехватывает данные, поступающие через (Cyberdeck) Кибер-деку, и переводит их во что-то понятное, а затем направляет измененные данные в глаза и уши (Netrunner) Нетраннера. Мир, воспринимаемый через (Interface) Интерфейс, реален, потому что он подключен через разъемы к его чувствам.

Так зачем же идти на все эти трудности, чтобы создавать (Interface) Интерфейс? Почему бы просто не использовать клавиатуру, как и остальные "мясные умы"? Отчасти ради удовольствия. Но кроме того, реалистичный и опасный (Interface) Интерфейс даёт (Netrunner) Нетраннеру дополнительное преимущество. Оно держит его бдительным, вовлечённым и заинтересованным в его окружении. В конце концов, на что бы ты отреагировал быстрее - на слово "Демон", появляющееся в воздухе перед тобой, или на живое, дышащее пятитонное чудовище, щёлкающее пылающим хлыстом над твоей головой?

Можешь не сомневаться.

The Second Generation (Второе поколение)

Ранние (Interfaces) Интерфейсы были формой искусства - каждый год миллионы программистов посвящали себя построению достоверной и увлекательной реальности для (Netrunning) Нетраннинга, используя сложные программы искусственного интеллекта и генераторы случайных сценариев. Эти (Interface) Интерфейсные программы функционировали на низком уровне, линия с узкой пропускной способностью не могла передавать намного больше информации, чем старомодный компьютерный модем 1990-х. В дополнение к существующему ограничению объёма, эти ранние (Interface) Интерфейсные программы также не могли дать (Netrunner) Нетраннеру ощущение прибытия его в реальном мире за пределами компьютерного экрана.

Затем, в 2014 году, мастера Сети достигли значительного прорыва - Алгоритм преобразования "Ihara-Grubb". "I-G" преобразование позволило (Cyberdeck) Кибер-деке экстраполировать линии Сети по отношению к их координатам в (Realspace) Реальном пространстве, а затем создавать графи-

ческую модель, которая может быть воспринята (Interface) Интерфейсной программой. Результаты могут быть использованы в качестве навигационной помощи в Сети, а также обеспечить ощущение пространства и времени, невозможные с более ранними конструкциями.

ICONS (ЯРЛЫКИ)

Одним из других преимуществ "I-G" преобразования является то, что оно позволяет перевести сигнал твоей (Cyberdeck) Кибер-деки в видимое отображение в Сети. Это отображение тебя известно как твой (ICON) ЯРЛЫК.

Большинство вещей в сети имеют какой-нибудь (ICON) ЯРЛЫК, даже если он не указан, "I-G" формулы создадут полигональный образ для его отображения. Твой (ICON) ЯРЛЫК - это твой личный символ, это то, с чем другие (Netrunners) Нетраннеры будут говорить и взаимодействовать, когда встретят тебя в (Netspace) Сетевом пространстве. Твой (ICON) ЯРЛЫК может выглядеть как угодно - бронированный техно-воин, фантастическое существо, причудливая фигура или логотип, даже как ты сам. Ты можешь изменить свой (ICON) ЯРЛЫК каждый раз, когда тыходишь в Сеть. Ты даже можешь замаскировать свой (ICON) ЯРЛЫК с помощью специальных программ, для того чтобы прятаться и уклоняться. Выбор (ICON) ЯРЛЫКА является одной из первых вещей, которую ты будешь определять, когда ты подключаешься. Убедись, что он полностью отображает твой личный стиль.

Interface Plugs (Интерфейсные разъемы)

Итак, что тебе понадобится для (Run) Рана по Сети, кроме холодного мозга и горячего (Interface) Интерфейса? Подключение к обширной мета-вселенной Сети требует двух дополнительных и всех основных частей оборудования.

Первое - это набор нейронных или интерфейсных "разъемов". (Interface plugs) Интерфейсные разъемы, в сущности, лишь пластиковые разъемы, встроенные в запястья, виски или заднюю часть шеи (Netrunner) Нетраннера для подключения к (Cybermodem) Кибер-модему с помощью кабелей (как описано в разделе **PUTTING THE CYBER INTO THE PUNK (ДОБАВЛЕНИЕ "КИБЕР" К "ПАНК")**, стр. 81-82).

Ты можешь обойтись без разъемов, всё что тебе понадобится, это (Trove Set) Комплект электродов (стр. 134). Это самоклеющиеся электроды, которые улавливают нейронные сигналы с помощью индуктивности кожи. Они медленнее и менее отзывчивы, чем разъемы (-2 к (STAT) Характеристике (REF) Рефлексы, для работы в Сети), но они дешевле и не имеют (Humanity cost) Цены человечности.

Следующее что тебе потребуется - это (Cyberdeck) Кибер-дека.

SGI Technologies "Elysia"

Скорость: +3

CPU (ЦПУ): 1

Memory (Память): 20

Data Walls (Стены данных): +5

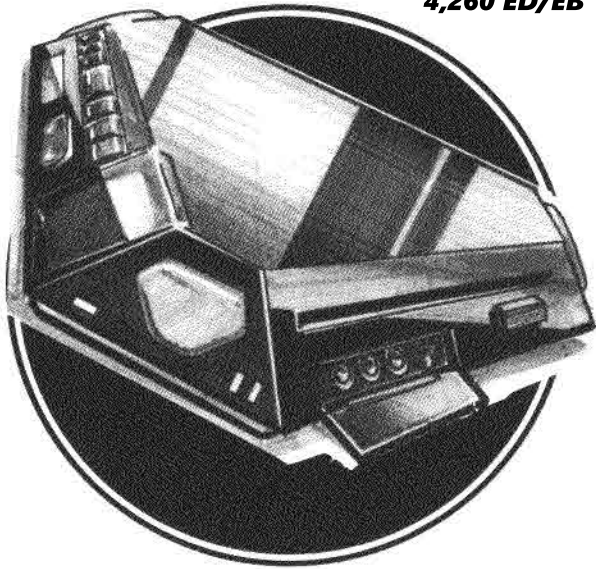
Опции: (Keyboard) Клавиатура, (Videoboard)

Видеоэкран 3х4, порт для 8 электродов,

(chip reader) считыватель чипов, полная

портативность.

4,260 ED/EB



Zetatech Parraline 5750

Speed (Скорость): +2

CPU (ЦПУ): 1

Memory (Память): 10

Data Walls (Стены данных): +4

Опции: (Keyboard) Клавиатура, (Videoboard)

Видеоэкран 2х3, (chip reader) считыватель чипов.

Около 3,600 ED/EB.

Cyberdecks (Кибер-деки)

Стандартная (Cyberdeck) Кибер-дека размером с книгу в мягкой обложке, изготовлена из пластика и весит около полутора килограмм. Она имеет 6 портов для подключения дополнительных опций, а также 6 выходных портов для подключения других людей (владелец деки, однако, является единственным, кто может управлять ею, делая других людей лишь пассажирами).

Это стандартная дека, с которой каждый начинает свою карьеру в (Netrunning) Нетраннинге. Цены варьируются от 500.00 за поддержанную модель, до 1000.00 за новую. Здесь ваш Рефери может проявить немного милосердия, выдав твоему персонажу дешёвую поддержанную деку.

За определённую цену конечно...

Большинство (Cyberdecks) Кибер-дек, это настольные модели - стационарные и подключенные к розетке, (Netrunner) Нетраннер же не собирается никуда ходить, верно? Однако технический прогресс поднял деку со стола и вывел её на Улицу.

Portable Decks (Портативные деки): эти деки имеют внутренние, перезаряжаемые блоки питания подходящие для 4 часов работы (Заряжаются 1 час за каждый час аккумуляруемой мощности). Все боевые, встроенные в кибер-конечности и сотовые деки относятся к этому типу. Портативная дека стоит 2000.00.

(Cyberlimb Decks) Деки встроенные в кибер-конечности: это портативные деки размером с пачку сигарет. Они могут быть установлены в кибер-конечность (телефонные соединительные кабели подключаются между конечностью и телефонными линиями). Сама дека вмонтирована прямо в тело вместе с коннектором управляющим кибер-конечностью. Смотри **PUTTING THE CYBER INTO THE PUNK (ДОБАВЛЕНИЕ "КИБЕР" К "ПАНК")**, стр. 90-91.

Это может оказаться очень опасным вариантом - подключение напрямую. Твои приятели не смогут заметить, как ты перегреваешься, чтобы выдернуть из тебя кабель. Вместо этого ты просто сгораешь.

ПОПУТЧИКИ

Но подожди! Ты можешь вывести свой переживаемый опыт на монитор, чтобы другие могли это видеть, или даже подключить своих приятелей с электродами, чтобы позволить им гонять вместе с тобой. Помни, твой навык (Interface) Интерфейс - это твоя способность контролировать и визуализировать - например в фэнтезийном (Run) Ране, другие могут только смотреть, как маг творит магию, они просто не могут делать это сами. Подключив электроды, ты можешь только сопровождать - ты не можешь запускать программное обеспечение или делать иные вещи.

CELLULAR DECKS (СОТОВЫЕ ДЕКИ)

Это очень дорогие деки, которые имплантируются или иным образом хранятся на теле. Пока ты остаёшься на одном месте, ты можешь мгновенно подключиться к Сети.

Это хорошая идея для компаний, так как она позволяет твоему (*Netrunner*) Нетраннеру двигаться вместе с группой. Специальная программа в деке управляет всеми функциями тела (*Netrunner*) Нетраннера, она не даёт ему упасть, пускать слюни или бормотать, он даже может использовать свой голос, находясь в Сети, чтобы описать то, что он видит. Поскольку действия при (*Netrunning*) Нетранинге происходят со скоростью мысли, это означает, что это выглядит так, будто твой (*Netrunner*) Нетраннер, улетает в космос на несколько секунд, а затем говорит: "Эй, я нашёл электронную дверь, и я запускаю свою утилиту "Doormaster Mark 5®", чтобы открыть её." - Затем дверь открывается.

Если ты попадешь в основных Сетевые функции, тебе нужно только заскочить, запустить свою утилиту (*LOCATE REMOTE*) "ОБНАРУЖЕНИЕ УДАЛЁННОГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ", перехватить контроль своей утилитой (*CONTROL REMOTE*) "УПРАВЛЕНИЕ УДАЛЁННЫМ ПОДКЛЮЧЕНИЕМ", сделать своё дело и вернуться. Только вот, когда ты взламываешь системы, ты должен оставаться на виду в течение длительного времени тем самым напрягая остальную часть группы.

(Combat Assault Decks) Боевые штурмовые деки: эти деки сконструированы из прочной керамики и стали, способны переносить попадания пуль и удары (*SP 20*). Большинство боевых дек разработаны, чтобы быть портативными, и имеют кабели адаптера, которые позволяют им быть подключенными к любому типу телефонной линии. Около 3000.00 при условии наличия (*DIFFICULT*) Сложная задача).

(Cellular Decks) Сотовые деки: эти портативные деки сконструированы для того, чтобы соединиться с сотовой телефонной сетью. Они очень эффективны в любом месте в пределах города, но бесполезны в сельской местности (большинство из них имеют гнезда для (*manual phone patches*) навесных ручных телефонов). Сотовая дека имеет 25% шанс потерять сотовую связь при использовании в движущемся транспортном средстве, проваленный бросок автоматически выкинет (*Netrunner*) Нетраннера из Сети. Но это небольшая цена, чтобы заплатить за высокий уровень мобильности, предлагаемый сотовой декой. (*Cellular Deck*) Сотовая дека стоит 4000.00.

Improving Your Deck (Совершенствование твоей деки)

Стандартная дека имеет только одну (*Memory*) Память (вмещает 10 (*Memory Units* - *MU*) Единиц памяти или около 10 программ), имеет (*Speed*) Скорость 0 и прочность (*Data Wall*) Стены данных 2. Хотя сейчас это не будет значить для тебя многого, к тому времени, когда ты доберешься до (*Net Combat*) Сетевого Сражения (стр. 151) и **Designing Data fortresses (Конструирование крепостей данных)** (стр. 154), ты пожелаешь узнать, как усовершенствовать свою деку, насколько далеко ты сможете в этом пойти.

Memory (Память): за дополнительные 5,000 ED/EB ты можешь приобрести дополнительную (*Memory*) Память для своей деки. Это улучшит твои программные мощности до 20 (*MU*) Единиц памяти, удваивая свой стандартный объем.

Speed (Скорость): за дополнительные 2,000 ED/EB ты можешь увеличить (*Speed*) Скорость своей деки на один уровень, до предела равному 5. Это может быть спасительно, так как (*Speed*) Скорость деки определяет, кто движется первым в бою (*Netrunners*) Нетраннеров. И в этой игре последний мертвец.

Data Walls (Стены данных): за дополнительные 1,000 ED/EB, ты можешь увеличить защиту (*Data Walls*) Стен данных своей деки на один уровень, до потолка 10. (*Data Walls*) Стены данных важны, они являются "броней" деки, противостоящей атакам со стороны (*Anti System*) Антисистемных программ.

А также есть **опции...**

Deck Options (Опции деки)

В дополнение к твоей базовой модели, дека любого типа может быть усовершенствована путём добавлять нескольких опций.

'Trode set (Комплект электродов) - это самоклеющиеся электроды, которые позволяют тебе совершать (*Run*) Ран в Сети без разрывов. Электроды медленнее, чем разрывы (-2 к (*STAT*) Характеристике (*REF*) Рефлекс, для работы в Сети), но не имеют (*humanity loss*) потери человечности. Они обычно используются начинающими (*Runners*) Ранерами и "туристами", посещающими Сеть ради забавы.

Keyboards (Клавиатуры) - это опция, которая позволяет (*Netrunner*) Нетраннеру управлять декой косвенно. Они ужасно медленные (-4 к (*STAT*) Характеристике (*REF*) Рефлекс, для работы в Сети), но невосприимчивы ко всем (*Anti-personnel*) Анти-личностные атаки, кроме программы (*Firestarter*) "Поджигатель".

Videoboards (Видеоэкраны) - это плоский экран, видеомониторы высокой чёткости, которые могут быть использованы для отображения Сетевого взора сторонним лицам.

Printers (Принтеры) позволяют делать печатные копии изображений и записей с твоей деки. Большинство из них - небольшие лазерные принтеры размером с большую книгу, использующие обычную бумагу.

Chip reader/recorders (Считыватель/Рекордер чипов) используют стандартные (*Data Chips*) Чипы данных (10 ED/EB за штуку) для того, чтобы хранить программы, изображения и другие полезные вещи из твоей деки. Размером они примерно с пачку сигарет.

VoxBoxes (ВоксБоксы) - это небольшие акустические устройства, которые могут синтезировать звук из деки. Они также могут быть использованы (*Netrunner*) Нетраннером, чтобы поговорить со сторонними лицами, пока он находится в Сети. Размером с пачку сигарет.

Scanners (Сканеры) представляют собой плоскую пластину с оптическим считывателем символов и возможностью записи изображений. Они варьируются от размера листа бумаги, вплоть до моделей с метровыми сторонами.

Опции	Цена
'Trode set (Комплект электродов)	10.00
Keyboards (Клавиатуры)	100.00
Videoboards (Видеоэкраны)	100.00 за 30 см ²
Printers (Принтеры)	300.00
Chip reader (Считыватель чипов)	100.00
Extra Chips (Дополнительные чипы)	10.00 за штуку
VoxBoxes (ВоксБоксы)	300.00
Scanners (Сканеры)	100.00 - 300.00

CYBERPUNK

CYBERDECK SHEET

Model _____ # of CPU _____

☐ Cellular ☐ Portable ☐ Combat Deck ☐ Cyberlimb Deck

☐ Standard

Total Cost _____ DATA WALL STR _____

CODE GATE STR _____ DECK SPEED _____

MEMORY _____

OPTIONS?

☐ Trodes ☐ Keyboard ☐ Videoboard ☐ Printer

☐ Chipreader ☐ VoxBox ☐ Scanner ☐ Extra Chips _____

Your ICON _____

PROGRAMS

Type	MU	STR	Cost
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

CYBERPUNK

CYBERDECK SHEET

Model _____ # of CPU _____

☐ Cellular ☐ Portable ☐ Combat Deck ☐ Cyberlimb Deck

☐ Standard

Total Cost _____ DATA WALL STR _____

CODE GATE STR _____ DECK SPEED _____

MEMORY _____

OPTIONS?

☐ Trodes ☐ Keyboard ☐ Videoboard ☐ Printer

☐ Chipreader ☐ VoxBox ☐ Scanner ☐ Extra Chips _____

Your ICON _____

PROGRAMS

Type	MU	STR	Cost
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

CYBERPUNK

CYBERDECK SHEET

Model _____ # of CPU _____

☐ Cellular ☐ Portable ☐ Combat Deck ☐ Cyberlimb Deck

☐ Standard

Total Cost _____ DATA WALL STR _____

CODE GATE STR _____ DECK SPEED _____

MEMORY _____

OPTIONS?

☐ Trodes ☐ Keyboard ☐ Videoboard ☐ Printer

☐ Chipreader ☐ VoxBox ☐ Scanner ☐ Extra Chips _____

Your ICON _____

PROGRAMS

Type	MU	STR	Cost
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

CYBERPUNK

CYBERDECK SHEET

Model _____ # of CPU _____

☐ Cellular ☐ Portable ☐ Combat Deck ☐ Cyberlimb Deck

☐ Standard

Total Cost _____ DATA WALL STR _____

CODE GATE STR _____ DECK SPEED _____

MEMORY _____

OPTIONS?

☐ Trodes ☐ Keyboard ☐ Videoboard ☐ Printer

☐ Chipreader ☐ VoxBox ☐ Scanner ☐ Extra Chips _____

Your ICON _____

PROGRAMS

Type	MU	STR	Cost
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

Programs (Программы)

(Programs) Программы являются рабочими

"Хорошо, это правда,
то что я сделал свой
(ICON) ЯРЛЫК на
основе моей старой
(Input) Инпат.
Но фрак, она
действительно
заслужила, чтобы её
называли
"Soulsucker"".

- Рэйч Бартмосс

лошадками
(Netrunning)
Нетраннинга.
Они сражаются
защищают, де-
шифруют и
прячут (Runner)
Раннера. Если
(Netrunner)
Нетраннер -
кибернетичес-
кий маг, то
программы -
это его заклин-
ания, которые
всегда под
рукой.

Программы различаются по таким показате-
лям, как: (Strength) Сила, (Class) Класс, использу-
емые (Memory Units) Единицы памяти, (Cost)
Стоимость и (ICON) ЯРЛЫК:

Strength (Сила) - это то, насколько мощна
программа по сравнению с другими програм-
мами. В бою (Strength) Сила программы обыч-
но добавляется к броску атаки (Netrunner)
Нетраннера (так же, как (Accuracy) Точность
оружия в боевой ситуации). Чем выше
(Strength) Сила, тем больше шансов, что про-
грамма сможет выполнить свою функцию.

Class (Класс) - это тип программы, её фун-
кция. Программы (Intrusion) Вторжения про-
никают в системы, программы (Detection) Обна-
ружения обнаруживают, (Anti-IC) Анти-IC про-
граммы атакуют другие программы и (Anti-
personnel) Анти-личностные программы ата-
куют (Netrunners) Нетраннеров. И так далее.

Memory Units (Единицы памяти) - отобра-
жают размер программы. Все программы из-
меряются в (Memory Units - MU) Единицах па-
мяти. (Memory) Память любой (Cyberdeck)
Кибер-деки или системы может содержать 10
(Memory Units) Единиц памяти. Это делает сво-
бодное пространство наградой для (Netrunner)
Нетраннера, ты можешь воспользоваться
лишь таким объёмом программ в одном (Run)
Ране.

Cost (Стоимость) - это цена программы на
открытом или "Чёрном" рынке. Ничто в буду-
щем не станет бесплатным. Даже воздух, Чом-
батта.

ICON (ЯРЛЫК) - это то, как программа обы-
чно выглядит в Сети. Но не рассчитывай на
это, ты можете изменить (ICON) ЯРЛЫК своей
программы в соответствии с твоими собствен-
ными характеристиками и стилем. Просто иди
и посмотри, не доверяйте ничему.

Достаточно разговоров. Читай о программах и
трать свои деньги. Тебе надо совершать (Run) Ран.

Program List (Список программ)

INTRUSION (ВТОРЖЕНИЕ)

Hammer (Молот) 400 ED/EB
Class (Класс): Intrusion
Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 1
(Hammer) "Молот" рушит (Data Walls) Стены данных бом-
бардировкой грубым электрическим импульсом (исполь-
зуй формулу атаки Стены на стр. 152 - ослабляет (Data Wall)
Стену данных с (Strength) Силой 2D6 после каждой атаки).
Это очень шумно и автоматически предупредит любую
программу обороны в пределах 10 пространств.
ICON (ЯРЛЫК): Светящийся красный молот.

Jackhammer (Отбойный молот) 360 ED/EB
Class (Класс): Intrusion
Strength (Сила): 2; MU (Единицы памяти): 2
(Jackhammer) "Отбойный молот" - это более тихая, но ме-
нее мощная (ослабляет (Data Wall) Стену данных с (Strength)
Силой 1D6 после атаки) версия (Hammer) "Молота". Он ис-
пользует небольшие импульсы энергии, чтобы стереть
(Data Wall) Стену данных.
ICON (ЯРЛЫК): Светящийся красный объект, похожий на
отбойный молоток, который запускает поток раскалённых
добела энергетических стрел в (Data Wall) Стену данных.

Worm (Червь) 660 ED/EB
Class (Класс): Intrusion
Strength (Сила): 2; MU (Единицы памяти): 5
(Worm) "Червь" - это очень коварная программа, которая
эмулирует часть архитектуры захваченной системы. Он
проскальзывает за (Code Gate) Кодовые врата или (Data
Wall) Стену данных и открывает их изнутри (2 раунда, не
вызывает тревогу).
ICON (ЯРЛЫК): Золотой металлический, червь робот, с
зелеными неоновыми глазами.

DECRYPTION (РАСШИФРОВКА)

Code Cracker (Взломщик кода) 380 ED/EB
Class (Класс): Decryption
Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 2
Серия (Code Cracker) "Взломщик кода", это программное
обеспечение, разработанное для интерфейса в 2008, явля-
ется классической программой взлома (Code Gate) Кодовых
врат. Серия разбирает (Code Gate) Кодовые врата на базо-
вую программу, а не пытается расшифровать ключ.
ICON (ЯРЛЫК): Тонкий луч белого света, который выс-
треливает из рук (Netrunner) Нетраннера и проходит через
(Code Gate) Кодовые врата, превращая их в светящийся,
рассеивающийся туман.

Wizard's Book (Книга волшебника) 400ED/EB
Class (Класс): Decryption (file locks & code gates)
Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 2
(Wizard's Book) "Книга волшебника" предназначена для
просмотра, буквально, миллиардов всевозможных кодов и
кодовых слов за считанные секунды, и пробы каждого из
них по очереди. Это особенно эффективно (Strength) Сила 6
против (Code Gate) Кодовых врат.
ICON (ЯРЛЫК): Поток сверкающих белых символов,
льющихся с невероятной скоростью из открытых рук
(Netrunner) Нетраннера.

Raffles (Лотерея) 560 ED/EB
Class (Класс): Decryption (file locks & code gates)
Strength (Сила): 5; MU (Единицы памяти): 3
(Raffles) "Лотерея" разработана специально для работы со
сложными (Code Gates) Кодовыми вратами и (File Locks)
Файловыми замками, которые имеют определённое слово
в качестве ключа. Она задаёт (Code Gate) Кодовым вратам
ряд безобидных и наводящих вопросов ("Это больше, чем
хлебница? Здесь жарко или холодно?"), предназначенные
для того, чтобы назвать (Netrunner) Нетраннеру, использу-
ющему (Raffles) "Лотерею", (Code Gate) Кодовые врата и ключ
от них.

"Я знал не так
уж и много
ковбоев, кото-
рые могли
взломать
систему "ЕВМ",
как дешёвый
сейф - туда и
обратно,
прежде чем
(Isamen) Айсмен
сможет даже
заметить.
Конечно, они
были быстры-
ми и умными.
Но в основном
они полагались
на знание своих
программ. Так
что они нико-
гда не попадали
за пределы
базы, когда
игровое поле
превращалось в
зону боевых
действий".

- Эйджер

ICON (ЯРЛЫК): Элегантный молодой человек в вечернем костюме начала 1900-х. Он кратко говорит с дверью, а затем исчезает, как только она открывается.

**DETECTION / ALARM
(ОБНАРУЖЕНИЕ / ТРЕВОГА)**

Watchdog (Сторожевой пёс) 610 ED/EB
Class (Класс): Detection/Alarm
Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 5
(Watchdog) "Сторожевой пёс" предназначен для оповещения своих владельцев о незаконных входах в систему. Это можно сделать, активацией внешнего сигнала тревоги или отправкой сообщения на авторизованное рабочее место. (Netrunners) Нетраннеры могут использовать (Watchdog) "Сторожевых псов" для патрулирования другой части Сети, например компьютерной системы конкурента, а затем выпускать (Watchdog) "Сторожевого пса" к своему (Cybermodem) Кибер-модему или рабочему месту, если безопасность нарушена. Этот метод позволяет защитить твои секретные файлы и пути в компьютеры других людей.
ICON (ЯРЛЫК): Большой, чёрный, металлический пёс. У него светящиеся красные глаза, а шею украшает металлический ошейник с шипами.

Bloodhound (Ищейка) 700 ED/EB
Class (Класс): Detection/Alarm
Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 5
Как и (Watchdog) "Сторожевой пёс", (Bloodhound) "Ищейка" предназначена для обнаружения нелегальных проникновений в систему. Однако она также отслеживает подключение вплоть до источника и предупреждает своих хозяев о местоположении нарушителя. Как и (Watchdog) "Сторожевой пёс", (Bloodhounds) "Ищейки" могут быть настроены для наблюдения за определённой частью Сети и отчитываться тебе на другое рабочее место или модем.
ICON (ЯРЛЫК): Большая, тёмно-серая гончая робот. Она имеет светящиеся голубые глаза и носит толстое кольцо синего неона в качестве ошейника.

Pit Bull (Питбуль) 780 ED/EB
Class (Класс): Detection/Alarm
Strength (Сила): 2; MU (Единицы памяти): 6
Самая продвинутая форма серии (Watchdog) "Сторожевой пёс", (Pit Bull) "Питбуль" не только отслеживает нарушителя до его источника, но и перерезает линию после получения местоположения. Он будет продолжать перерезать линию каждый раз, когда злоумышленник заходит в систему с этой точки входа, требуя, чтобы он перешёл на другую телефонную линию или (Cybermodem) Кибер-модем. Как и (Watchdog) "Сторожевой пёс", (Pit Bull) "Пит-буль" может быть настроен для наблюдения за определённой частью Сети и отчитываться тебе на другое рабочее место или модем.
ICON (ЯРЛЫК): Короткая, крепко сложенная стальная собака робот. Он имеет светящиеся красные глаза и носит толстое кольцо красного неона в качестве ошейника.

SeeYa (Рад видеть) 280 ED/EB
Class (Класс): Detection/Alarm
Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 1
(SeeYa) "Рад видеть" предназначен для обнаружения невидимых (ICONS) ЯРЛЫКОВ в диапазоне одной подсети. Включая программы, скрывающихся (Netrunners) Нетраннеров и объектов, сокрытых (Invisibility) "Невидимость" в виртуальной реальности.
ICON (ЯРЛЫК): Мерцающий серебряный экран.

Hidden Virtue (Скрытое достоинство) 280 ED/EB
Class (Класс): Detection/Alarm
Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 1
(Hidden Virtue) "Скрытое достоинство" - это разработка Рэйчела Бартмоссса, используемая для отличия "Реальных" (ICONS) ЯРЛЫКОВ от других объектов в виртуальной реальности. Например, (Hidden Virtue) "Скрытое

достоинство" может показать разницу между реальным и виртуальным человеком, или какая книга в виртуальной библиотеке действительно является файлом данных.
ICON (ЯРЛЫК): Светящееся зелёное кольцо, через которое смотрит (Netrunner) Нетраннер.

Speedtrap (Радар) 600 ED/EB
Class (Класс): Detection/Alarm
Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 4
(Speedtrap) "Радар" - это программа раннего предупреждения, которая обнаруживает наличие атакующей программы в пределах 10 пространств от позиции (Netrunner) Нетраннера (в пределах той же подсети). Она не может сказать тебе, где находится программа, только то, что она присутствует.
ICON (ЯРЛЫК): Плоский, светящийся экран из стекла, в котором появляются изображения. Если атакующая программа присутствует, пластина заполняется изображением монстра робота. Если атакующая программа отсутствует, пластина остается пустой.

**ANTI SYSTEM
(АНТИ-СИСТЕМНЫЙ)**

Flatline (Флэтлайн) 570 ED/EB
Class (Класс): Anti System
Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 2
(Flatline) "Флэтлайн" предназначен для отслеживания и уничтожения рабочего (Interface) Интерфейса твоего (Cybermodem) Кибер-модема - один разряд, и ты должен менять чип (Interface) Интерфейса на своей деке. (Flatline) "Флэтлайн" может быть в наличии у вторгающегося (Netrunner) Нетраннера, и использоваться для атаки дек других (Runners) Раннеров, встреченных в Сети.
ICON (ЯРЛЫК): Жёлтый неоновый луч, который стреляет из пальцев (Netrunner) Нетраннера.

Poison Flatline (Ядовитый флэтлайн) 540 ED/EB
Class (Класс): Anti System
Strength (Сила): 2; MU (Единицы памяти): 2
(Poison Flatline) "Ядовитый флэтлайн" разработан для уничтожения не только (Interface) Интерфейсного программного обеспечения, но и (Memory) Памяти деки. Он разрушает (Cyberdeck) Кибер-деку, требуя полной замены. Как и (Flatline) "Флэтлайн", (Poison Flatline) "Ядовитый флэтлайн" может быть в наличии у вторгающегося (Netrunner) Нетраннера, и использоваться для атаки других (Runners) Раннеров, встреченных в Сети.
ICON (ЯРЛЫК): Зелёный неоновый луч, который выпускается из пальцев (Netrunner) Нетраннера.

Krash (Краш) 570 ED/EB
Class (Класс): Anti System
Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 2
(Krash) "Краш" приводит к тому, что (CPU) ЦПУ подключенной деки или системы (ближайший (CPU) ЦПУ в мульты-процессорных системах), становится неработоспособным на 1D6 + 1 раундов. "Разрушенная" дека автоматически выбрасывает своего (Runner) Раннера из Сети, в то же время "разрушенная" система не может действовать до тех пор, пока не истечёт период времени и она не перезагрузится.
ICON (ЯРЛЫК): Большая, мультяшная бомба-анархист, с искрящим фитилём.

DecKRASH (ДекаКРАШ) 600 ED/EB
Class (Класс): Anti System
Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 2
Модифицированная версия (Crash) "Краша", которая работает только на (Cyberdecks) Кибер-деках, заставляя (Netrunner) Нетраннера выпадать из Сети на 1d6 раундов.
ICON (ЯРЛЫК): Мультяшная шашка динамита с запалом.

Class (Класс): Anti System
Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 2
(Murphy) "Мёрфи" заставляет затронутую деку или систему случайным образом запускать все свои приложения, используя для этого столько действий, сколько у неё есть.
ICON (ЯРЛЫК): Ты никогда не узнаешь...

Virizz (Вириз) 600 ED/EB
Class (Класс): Anti System
Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 2
Эта вирусная атака, автоматически закликивающая одно действие системы или деки, пока дека не будет выключена.
ICON (ЯРЛЫК): Сверкающая фигура ДНК, состоящая из вспышек и неона

Viral 15 (Вирус 15) 590 ED/EB
Class (Класс): Anti System
Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 2
Этот вирус заставляет поражённую систему или деку случайным образом, каждый раунд, стирать один файл или программу, пока дека не будет выключена.
ICON (ЯРЛЫК): Клубящийся синий металлический туман с белой неоновой спиралью ДНК, расположенной в центре.

**EVASION / STEALTH
(УКЛОНЕНИЕ / СКРЫТНОСТЬ)**

Invisibility (Невидимость) 300 ED/EB
Class (Класс): Evasion/Stealth
Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 1
(Invisibility) "Невидимость" накладывает ложный сигнал на след твоего (Cybermodem) Кибер-модема, превращая его в безобидную статую. При активации, (Invisibility) "Невидимость" даёт (Netrunner) Нетраннеру возможность пройти через Сеть незамеченным.
ICON (ЯРЛЫК): Мерцающее, переливающееся полотно, которое укрывает (Netrunner) Нетраннера.

Stealth (Скрытность) 480 ED/EB
Class (Класс): Evasion/Stealth
Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 3
(Stealth) "Скрытность" приглушает кибер-сигнал (Netrunner) Нетраннера, что затрудняет его обнаружение. Он всё ещё виден, но атакующие программы никак не реагируют на его присутствие. Тем не менее, другие (Netrunners) Нетраннеры всё ещё могут видеть его.
ICON (ЯРЛЫК): Полотно чёрной энергии, полностью укрывающее (ICON) ЯРЛЫК (Netrunner) Нетраннера.

Replicator (Репликатор) 320 ED/EB
Class (Класс): Evasion/Stealth
Strength (Сила): 3 для большинства программ, 4 против (Pit Bulls) "Питбулей", (Bloodhounds) "Ищейек" и (Hellhounds) "Адских гончих". MU (Единицы памяти): 2

((Replicator) "Репликатор" создаёт миллионы копий следа твоего (Cybermodem) Кибер-модема, отправляя их во все стороны, чтобы запутать преследующую программу. В случае успеха, преследователь будет отслеживать неправильный сигнал заходя в тупик. (Replicator) "Репликатор" особенно хорош против серии программ "Dog", так как он перегружает их ограниченную структуру программирования ИИ слишком большим количеством вариантов решения.
ICON (ЯРЛЫК): Хромированная сфера, создающая миллионы голографических изображений (Netrunner) Нетраннера, мерцающих во всех направлениях.

PROTECTION (ЗАЩИТА)

Shield (Щит) 150 ED/EB**Class (Класс):** Protection**Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 1**
(*Shield*) "Щит" останавливает прямую атаку на (*Netrunner*) Нетраннера. При успешном использовании (*Shield*) "Щита", атака сорвана и никакого урона не наносится.**ICON (ЯРЛЫК):** Смещающееся круговое энергетическое поле, появляющееся перед (*Netrunner*) Нетраннером.**Force Shield (Силовой щит) 160 ED/EB****Class (Класс):** Protection**Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 2**
Более мощная версия (*Shield*) "Щита".**ICON (ЯРЛЫК):** Мерцающий серебряный энергетический барьер.**Reflector (Отражатель) 160 ED/EB****Class (Класс):** Protection**Strength (Сила): 5; MU (Единицы памяти): 2**
(*Reflector*) "Отражатель" предназначен для отражения всех атак (*Stun*) "Оглушения", (*Knockout*) "Нокаута" и (*Hellbolt*) "Адской стрелы". Он не в состоянии остановить любые другие виды (*Anti-personnel*) Анти-личностных атак.**ICON (ЯРЛЫК):** Вспышка сине-зелёного света, сливающаяся в зеркальную чашу.**Armor (Броня) 170 ED/EB****Class (Класс):** Protection**Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 2**
Эта программа предназначена для ослабления и предотвращения всех (*Anti-personnel*) Анти-личностных атак. При успешном использовании (*Armor*) "Брони", атака останавливается. В случае неудачного использования, (*Armor*) "Броня" будет понижать все атаки (*Stun*) "Оглушения", (*Hellbolt*) "Адской стрелы", (*Brainwipe*) "Стирателя мозга", (*Zombie*) "Зомби" и (*Hellhound*) "Адской гончей" на -3 пункта.**ICON (ЯРЛЫК):** Светящиеся золотые доспехи в высокотехнологичном дизайне.**Flak (Зенитка) 180 ED/EB****Class (Класс):** Protection**Strength (Сила): 4 для большинства программ, 2 против (Pit Bulls) "Питбулей", (Bloodhounds) "Ищейк" и (Hellhounds) "Адских гончих".****MU (Единицы памяти): 2****(Flak)** "Зенитка" создает огромную стену из статики, ослепляя атакующую программу и позволяя (*Netrunner*) Нетраннеру легко уклоняться. (*Flak*) "Зенитка" очень хороша против большинства программ, но она относительно неэффективна против серии "Dog".
ICON (ЯРЛЫК): облако ослепляющих, светящихся, разноцветных вспышек, кружащихся во всех направлениях.

ANTI-IC (АНТИ-IC)

Killer (Убийца) II, IV & VI 1320 / 1400 / 1480 ED/EB**Class (Класс):** Anti-IC**Strength (Сила): 1 за каждый ур. программы. MU (Единицы памяти): 5****(Killer)** "Убийца" - это вирусная программа общего назначения, предназначенная для уничтожения других программ. Она входит в логическую структуру своей жертвы и вставляет ошибки с ослепляющей скоростью, заставляя цель разрушаться (1Д6 за единицу (*Strength*) Силы). (*Killer*) "Убийца" - очень простая программа: эффективная, элегантная и жёсткая. Существует множество версий (*Killer*) "Убийцы".**ICON (ЯРЛЫК):** Большой человекоподобный робот, одетый как металлический самурай. Его глаза светятся красным из-под маски, экипирован светящейся катаной.**Manticore (Мантикора) 880 ED/EB****Class (Класс):** Anti-IC**Strength (Сила): 2; MU (Единицы памяти): 3****(Manticore)** "Мантикора" - самая простая из серии (*Assassin*) Убийц программ. Тип (*Killer*) "Убийцы", предназначенный для обнаружения и уничтожения программ (*Demon*) "Демон". Если в твоей (*Cyberdeck*) Кибер-деке нет ни одного (*Demon*) "Демона", (*Manticore*) "Мантикора" будет игнорировать тебя.**ICON (ЯРЛЫК):** Огромный образ, похожий на Льва, нарисованный красными неоновыми схематическими линиями. Большой скорпионий хвост выгибается дугой из-за одного из плеч.**Hydra (Гидра) 920 ED/EB****Class (Класс):** Anti-IC**Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 3**Более мощный вариант (*Manticore*) "Мантикоры".**ICON (ЯРЛЫК):** Сверкающий синий туман, который окружает свою цель и дематериализует её.**Dragon (Дракон) 960 ED/EB****Class (Класс):** Anti-IC**Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 3**Самый мощный вариант (*Manticore*) "Мантикоры".
ICON (ЯРЛЫК): Большой золотой чешуйчатый дракон робот. Стреляет разноцветными дугами лазерных лучей из своих глаз, а также он окутан электрическими разрядами.**Aardvark (Трубкозуб) 1000 ED/EB****Class (Класс):** Anti-IC**Strength (Сила): 4 против (Worm) "Червей", не влияет на любые другие программы. MU (Единицы памяти): 3****(Aardvark)** "Трубкозуб" предназначен для обнаружения и уничтожения вторгающихся программ (*Worm*) "Червь". Он немедленно отыщет и уничтожит любую программу (*Worm*) "Червь", даже если она загружена как подпрограмма (*Demon*) "Демона".**ICON (ЯРЛЫК):** Матрица из тонких желтых неоновых линий, которые окружают программу - (*Worm*) "Червя" и смыкаются вокруг нее, как стягивающая сеть. Затем матрица дематериализуется вместе с пойманным (*Worm*) "Червём".ANTI-PERSONNEL
(АНТИ-ЛИЧНОСТНЫЕ)**Stun (Оглушение) 6000 ED/EB****Class (Класс):** Anti-Personnel**Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 3****(Stun)** "Оглушение" посылает мощный заряд энергии в цель, заставляя её заморозиться на месте на 1Д6 раундов. Это очень часто используемая наступательная программа, особенно среди (*NetCops*) Сетевых копов.**ICON (ЯРЛЫК):** Стрела синего пламени, вырвавшаяся из открытой ладони (*Netrunner*) Нетраннера.**Hellbolt (Адская стрела) 6750 ED/EB****Class (Класс):** Anti-Personnel**Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 4**Более мощная версия (*Stun*) "Оглушения", (*Hellbolt*) "Адская стрела" наносит физический урон (*Netrunner*) Нетраннеру (1Д10 за атаку). Урон наносится (*Netrunner*) Нетраннеру как ранение, пока он не умрёт. Спас-броски против оглушения и смерти (*Stun & Death Saves*) также должны быть сделаны.**ICON (ЯРЛЫК):** Стрела багрового пламени, выпускаемая из поднятой руки (*Netrunner*) Нетраннера.**Sword (Меч) 6250 ED/EB****Class (Класс):** Anti-Personnel**Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 4**Вариант (*Hellbolt*) "Адской стрелы", (*Sword*) "Меч" наносит 1Д6 физического урона за удар.**ICON (ЯРЛЫК):** Светящаяся энергетическая катана.**Brainwipe (Стиратель мозга) 6500 ED/EB****Class (Класс):** Anti-Personnel**Strength (Сила): 3; MU (Единицы памяти): 4****(Brainwipe)** "Стиратель мозга" является самой простой из серий "Чёрных" программ, предназначенных для атаки на (*Netrunner*) Нетраннера, а не его программы. Все "Чёрные" программы могут быть в наличии у вторгающегося (*Netrunner*) Нетраннера и использоваться для атаки других (*Runner*) Раннеров встречаемых в Сети. (*Brainwipe*) "Стиратель мозга" отслеживает жертву, поджаривает её мозг ударом тока, превращая её в пускающий слюни овощ (1Д6 урона каждый раунд по (*STAT*) Характеристике (*INT*) Интеллект). Кричащий (*Netrunner*) Нетраннер чувствует, как его разум растворяется, пока его (*STAT*) Характеристика (*INT*) Интеллект не уменьшается до 0, и он умрёт. Потерянные пункты (*STAT*) Характеристики (*INT*) Интеллект не могут быть восстановлены.**ICON (ЯРЛЫК):** Кислотно-зелёная электрическая дуга, которая перекидывается с пола поглощая и убивая (*Runner*) Раннера.**Zombie (Зомби) 7500 ED/EB****Class (Класс):** Anti-Personnel**Strength (Сила): 5; MU (Единицы памяти): 4**Продвинутая и более мощная версия (*Brainwipe*) "Стирателя мозга", (*Zombie*) "Зомби" стирает мозг жертвы, превращая её в слюнявый овощ (1Д6 урона за единицу (*Strength*) Силы в каждом раунде).**ICON (ЯРЛЫК):** Скелетообразная фигура, окутанная зловонным серым туманом. Его глаза запали, а плоть превратилась в массу гниющего, наполненного личинками мяса. Он выскакивает и отрывает (*Netrunner*) Нетраннеру голову.**Liche (Лич) 7250 ED/EB****Class (Класс):** Anti-Personnel**Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 4**Продвинутая форма (*Zombie*) "Зомби", (*Liche*) "Лич" также вырывает мозг (1Д6 урона по (*STAT*) Характеристике (*INT*) Интеллект), но избирательно. Большая часть памяти уничтожается, но остаётся достаточно, чтобы имплантировать легко контролируемую (Рефери) псевдо-личность в пустой мозг.**ICON (ЯРЛЫК):** Металлический скелет, одетый в чёрные одежды и носящий почерневшую корону. Он хватает (*Netrunner*) Нетраннера своей ледяной хваткой и тащит его обратно под пол.**Firestarter (Поджигатель) 6250 ED/EB****Class (Класс):** Anti-Personnel**Strength (Сила): 4; MU (Единицы памяти): 4****(Firestarter)** "Поджигатель" косвенно носит (*Anti-Personnel*) Анти-личностный характер. Используя свои подпрограммы (*Bloodhound*) "Гончая", он отслеживает нарушителя до его источника. Бесшумно входя в электрическую систему, он взрывает проводку мегаваттным скачком напряжения. Удар вызывает возгорание проводки, взрывы и поджаривает (*Netrunner*) Нетраннера, как если бы он был на электрическом стуле. Программы (*Firestarter*) "Поджигатель" - отличные тайные убийцы, поскольку они оставляют мало, или вообще не оставляют следов в обугленных останках.**ICON (ЯРЛЫК):** Плавающий столб огня, который произносит имя (*Netrunner*) Нетраннера шипящим, гулким голосом, а затем бросается на него.

Hellhound (Адская гончая) 10,000 ED/EB
Class (Класс): Anti-Personnel
Strength (Сила): 6; **MU(Единицы памяти):** 6

(*Hellhound*) "Адская гончая" сочетает в себе худшие аспекты (*Pit Bull*) "Питбуль" и (*Flatline*) "Флэтлайн". Она находит нарушителя и посылает модулированный импульс, предназначенный для того, чтобы вызвать сердечный приступ у человека (2D10 ранящего уровня). Если (*Netrunner*) Нетраннер вовремя убежит, она остаётся активной в Сети, бесшумно прячась в крупных терминалах (*LDL*) Междугородней связи, ожидая появления специфического паттерна мозговых волн нарушителя. Затем он снова выслеживает его и убивает. Терпеливая и безжалостная, (*Hellhound*) "Адская гончая" может годами ждать, пока её жертва войдёт в систему. Её редкость и высокий ценник препятствуют использованию её против всех, кроме (*Netrunners*) Нетраннеров чрезвычайно высокого уровня.
ICON (ЯРЛЫК): Огромный, чёрный, металлический волк. Его глаза светятся белым, и огонь пульсирует по всему телу. Он говорит скрипучим металлическим голосом, повторяя имя (*Netrunner*) Нетраннера.

Spazz (Спазм) 6250 ED/EB
Class (Класс): Anti-Personnel
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 3
(*Spazz*) "Спазм" вызывает эпилептические припадки в нервной системе (*Netrunner*) Нетраннера. (*STAT*) Характеристика (*REF*) Рефлексы автоматически снижаются на половину в течении 1D6 раундов, замедленные броски на (*Initiative*) Инициативу для (*Netrunner*) Нетраннера катастрофичны.
ICON (ЯРЛЫК): Нимб электрической энергии, окружающий цель.

Glue (Клей) 6500 ED/EB
Class (Класс): Anti-Personnel
Strength (Сила): 5; **MU (Единицы памяти):** 4
Используемый (*Icemen*) "Айсмены" из "Net-Watch" в качестве программы ареста, (*Glue*) "Клей" замораживает (*Netrunner*) Нетраннера на месте в течении 1D10 раундов (4 раунда достаточно для того, чтобы взять хороший след к его местоположению в (*Realspace*) Реальном пространстве). Затем (*NetCops*) Сетевые копы могут отправить отряд, чтобы те забрали его на перерыве.
ICON (ЯРЛЫК): Движущийся рисунок из красных фигур, дергающихся по полу, чтобы запутать (*Netrunner*) Нетраннера.

Knockout (Нокаут) 6250 ED/EB
Class (Класс): Anti-Personnel
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 3
(*Knockout*) "Нокаут" обеспечивает мощный модулированный удар, который вырубает (*Netrunner*) Нетраннера на 1D6 часов. Он автоматически выбрасывается из Сети, и находится в коме в (*Realspace*) Реальном пространстве в течение этого периода времени. (*Knockout*) "Нокаут" является очень распространенной защитой от вторжений низкого уровня (например, в "Phone Co." или каких-либо офисных системах).
ICON (ЯРЛЫК): Возникает жёлтый неоновый схематический боксёр и наносит удар по (*ICON*) ЯРЛЫКУ (*Netrunner*) Нетраннера.

Jack Attack (Джек атака) 6000 ED/EB
Class (Класс): Anti-Personnel
Strength (Сила): 3; **MU (Единицы памяти):** 3
(*Jack Attack*) "Джек атака" часто используется в качестве программы ареста. Она не даёт (*Netrunner*) Нетраннеру выдернуть из себя провода в течении 1D6 раундов, если она выполняется успешно.
ICON (ЯРЛЫК): Пара светящихся схематических наручников, окружающих запястья (*Netrunner*) Нетраннера.

CONTROLLERS
(КОНТРОЛЛЕРЫ)

Примечание: (*CONTROLLERS*) Контроллеры запускаются с помощью функции (*Menu*) Меню (*CONTROL REMOTE*) "Управление удалённым подключением" и не имеют (*ICONS*) ЯРЛЫКОВ.

Viddy Master (Мастер Зрения) 140 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 1
Позволяет контролировать (*Videoboards*) видеоэкраны.

Soundmachine (Звуковая машина) 140 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 1
Позволяет управлять микрофонами, громкоговорителями, вокодерами (компьютерными (*VoxBox*) Вокс-Боксами).

Open Sesame (Сезам, Откройся) 130 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 3; **MU (Единицы памяти):** 1
Программа низкого уровня для открытия дверей, лифтов и т.д.

Genie (Джинн) 150 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 5; **MU (Единицы памяти):** 1
Программа высокого уровня для открытия дверей, лифтов и т.д.

Hotwire™ 130 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 3; **MU (Единицы памяти):** 1
Позволяет дистанционно управлять роботизированными автомобилями, транспортными средствами и т.д.

Dee-2® 130 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 3; **MU (Единицы памяти):** 1
Позволяет управлять роботами, механизированными уборщиками, автоматизированными станками и т.д.

Crystal Ball (Хрустальный шар) 140 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 1
Позволяет управлять видеокамерами, дистанционными сканерами и т.д.

News AT 8™ 140 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 1
Позволяет получать информацию из (*Data Terms*) Терминалов данных и блоков (*Screamsheet*) "Кричалок" прямо в Сети.

Phone Home (Домашний телефон) 150 ED/EB
Class (Класс): Controller
Strength (Сила): 5; **MU (Единицы памяти):** 1
Позволяет (*Netrunner*) Нетраннеру совершать или принимать звонки находясь в Сети. (*Phone Home*) "Домашний телефон" также придаёт 2 единицы (*Strength*) Силы для перехвата и прослушивания чужих звонков.

UTILITIES (УТИЛИТЫ)

Databaser (Датабайзер) 180 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 8; **MU (Единицы памяти):** 2
Создаёт открытые файлы для хранения информации.

Alias (Псевдоним) 160 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 6; **MU (Единицы памяти):** 2
Изменяет имена файлов, заменяя имя файла безобидным заголовком, который скрывает его истинную природу.

Re-Rezz (Пепе-сборка) 130 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 3; **MU (Единицы памяти):** 1
Перекомпилирует и восстанавливает повреждённые файлы или программы. Если программа (*De-Rezzed*) "Разобрана на биты", это лучший способ, чтобы получить её обратно, не имея копии.

Instant Replay (Мгновенный повтор) 180 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 8; **MU (Единицы памяти):** 2
Делает запись о путешествии (*Netrunner*) Нетраннера, так что он может проследить свои шаги по Сети.

GateMaster (Мастер врат) 150 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 5; **MU (Единицы памяти):** 1
Удаляет и убивает программы (*Virizz*) "Вириз" и (*Viral 15*) "Вирус 15", не требуя полного выключения системы или деки.

Padlock (Навесной замок) 160 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 2
Останавливает любого, кроме (*Netrunner*) Нетраннера, от входа в деку, если не используется правильное кодовое слово.

ElectroLock (Электрический замок) 170 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 7; **MU (Единицы памяти):** 2
Изменяет открытый файл на (*LOCKED*) заблокированный файл, равный (*Code Gate*) Кодовым вратам (*Strength*) Силой 3.

Filelocker® 140 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 1
Блокирует открытый файл до уровня (*Code Gate*) Кодовых врат (*Strength*) Силой 5.

NetMap (Карта Сети) 150 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 1
Предоставляет локатор карты большинства основных регионов Сети, добавляя +2 к любой проверке (*System Knowledge*) Знания системы, когда требуется найти определённое место в Сети.

File Packer (Упаковщик файлов) 140 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 1
Сжимает файлы до половины их обычного размера в (*MU*) Единицах памяти. Потребуется 2 раунда, чтобы распаковать файл до нормального размера.

Backup™ 140 ED/EB
Class (Класс): Utility
Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 1
Backup™ позволяет сделать копию любой программы (за исключением (*Anti-IC*) Анти-IC и (*Anti-Personnel*) Анти-личностных типов). Для этого тебе понадобятся дополнительные (*Data Chips*) Чипы данных и (*Chip reader*) Считыватель чипов на (*Cyberdeck*) Кибер-деке.

Demon Series Programs (Программы серии Демон)

Это 4 уровневая программа, созданная легендарным Рэйчелом Бартмоссом из "CCI Development" в 2004. Программы (*Demon*) "Демон" являются семейством программ с возможностью включения нескольких других программ в качестве подпрограмм - короче, 2, 3, 4 или даже 5 программ в одной. Для использования программы, тебе нужно активировать (*Demon*) "Демона", а затем указать выбранную под-программу, которую он выполняет. Подпрограммы выглядят и действуют так же, как их оригиналы, но обычно они менее мощны, так как они должны использовать программную (*Strength*) Силу ядра (*Demon*) Демона в бою.

Imp (Бес) 1000 ED/EB

Class (Класс): *Demon* (Содержит 2 подпрограммы)

Strength (Сила): 3; **MU (Единицы памяти):** 2

ICON (ЯРЛЫК): Маленькая, оранжевая сфера света, с 2 удивлённо смотрящими красными глазами. Он постоянно издает серию звуковых сигналов, свистов и гудящих звуков.

Afreet (Ифрит) 1160 ED/EB

Class (Класс): *Demon* (Содержит 3 подпрограммы)

Strength (Сила): 3; **MU (Единицы памяти):** 4

ICON (ЯРЛЫК): Высокий, крепко сложенный чёрный мужчина, одетый в элегантный вечерний костюм и феску. Он носит кинжал в кармане пиджака и говорит строгим низким голосом.

Succubus (Суккуб) 1200 ED/EB

Class (Класс): *Demon* (Содержит 4 подпрограммы)

Strength (Сила): 4; **MU (Единицы памяти):** 4

ICON (ЯРЛЫК): Сладострастная, обнаженная женская фигура, лишённая волос и сделанная из блестящего хромированного металла. У нее большие крылья, как у летучей мыши, и голубые глаза без зрачков.

Balron (Балрон) 1240 ED/EB

Class (Класс): (Содержит 4 подпрограммы)

Strength (Сила): 5; **MU (Единицы памяти):** 5

ICON (ЯРЛЫК): Огромная, мужская фигура, мощно сложенная. Он одет в футуристическую чёрную броню, сверкающую отражёнными бликами. В одной руке он держит красный светящийся энергетический клинок, другая его рука заканчивается серией неоновых-зелёных светящихся щупалец. Его глаза светятся красным из-за забрала, а голос - свистящее шипение.

Copying Your Programs (Копирование твоих программ)

Умная мысль. Ты можешь скопировать практически любую программу в своём арсенале. Всё, что тебе нужно, это утилита (*Backup™*) резервного копирования, (*Data chip*) Чип данных и (*Chip reader*) Считыватель чипов, чтобы вставить копию. Один чип содержит 1 (*MU*) Единицу памяти, но (*Backup*) резервная копия создаётся так, что большой файл может быть размещён на 2 или более чипах.

Чипы стоят 10.⁰⁰. Скопировать содержимое среднестатистической деки будет стоить от 100 до 300 ED/EB. В два раза дешевле.

Примечание: (*Anti-IC*) Анти-IC и (*Anti-Personnel*) Анти-личностные программы не могут быть скопированы с помощью (*Backup™*) резервного копирования, они имеют специальные процедуры защиты от копирования, которые повреждают чип в процессе копирования. Это гаранти-

рует, что ты вернешься к своему дружелюбному местному (*Fixer*) Фиксеру за новой копией (*Hellhound*) "Адской гончей", когда твоя разрушится. Ты можешь сделать копию, используя свой (*Skill*) Навык (*Programming*) Программирование пройдя (*DIFFICULT*) Сложную проверку (28). Но подумай, что будет если ты облажаешься...

Changing Programs (Смена программ)

Чипы вставляются в твою деку перед началом (*Run*) Рана. Как только вы сойдётесь лицом к лицу, ты не сможешь изменить свой выбор. Однако, если ты готов выйти из Сети и прервать (*Run*) Ран, можешь поменять чипы (1 ход). Тебе придётся вернуться и пройти по своим следам, но на этот раз, когда ты встретишь этот (*Brainwipe*) "Стиратель мозга", ты будешь готов.

Designing New Programs (Разработка новых программ)

Ознакомься с разделом **Creating New Software for Netrunner** (Создание нового программного обеспечения для Нетраннинга), детали на стр. 167.

Live Link Up (Прямое соединение)

Хорошо, у тебя есть дека и несколько программ. Что ещё тебе понадобится?

Последнее, что тебе понадобится, это место для подключения. Это возможно сделать по номеру телефона.

Если ты используешь для (*Running*) Раннинга стационарную (*Cyberdeck*) Кибер-деку, это так же просто, как связаться с твоим местным офисом "Internet Phone Corporation" и организовать номер телефона. Офис проведёт твоё прошлое и кредитную историю, а затем выдаст тебе (*Net Access code*)

Сетевой код доступа (эквивалентный номеру телефона в 20 веке).

Если у тебя есть сотовый телефон или сотовый (*Cybermodem*) Кибер-модем, процесс настолько же прост - позвони в "Internet", сообщи им серийный номер твоей (*Cyberdeck*) Кибер-деки, получи кредитный чек, и твой (*Net Access code*) Сетевой код доступа будет выдан тебе прямо здесь и сейчас.

(*Net Access code*) Сетевой код доступа оплачивается по фиксированной ставке (30 DE/EB в месяц), плюс дополнительные расходы на междугородние (*NetRuns*) Нетраны (или звонки). Счёт высылается на адрес твоего дома в 1 число месяца. Если у тебя нет постоянного места жительства, "Internet" организуют автоматическое списание средств с твоего кредитного счёта, отправив выписку туда, где ты получаешь свою почту.

"ХМММ..."

ПОДУМАЛ ТЫ

Прямо сейчас некоторые из вас, более творческие типы, думают: "Эй, почему бы просто не влезть в мейнфрейм "Internet" и не удалить мой счёт каждый месяц?". И мы были бы разочарованы, если бы ты не подумал об этом - это означает, что ты думаешь, как настоящий киберпанк, и это заставляет нас гордиться.

Но давай скажем так. Ты знаешь, как крута "Arasaka's Tokyo Mainis"? Ну, "Arasaka" всё ещё оплачивает ежемесячный счёт от "Intenet".

Эти парни не пользуются Сетью. Они владеют Сетью. Ты даже не хочешь гадать, что "Internet", может сбросить на тебя. Это пугает даже Сабуро Арасака.

Примечание: мы не говорим, что ты не можешь взломать свой телефонный счёт (фрак, это освящённый временем навык "Loyal Order of Blue Boxers & Phone Phreaks"). Но Рефери с проблемой постоянно докучающего телефонного-фрикинга должны чувствовать себя свободно, в готовности спустить (*HellHounds*) "Адских гончих" на их нарушителей-рецидивистов. (*Running*) Раннинг по крупнейшей в мире корпорации затевается для адских приключений.

Название	Класс	Функция	Strenght (Сила)	MU (Единицы памяти)	Cost (Цена)
INTRUSION (ВТОРЖЕНИЕ)					
Hammer (Молот)	Intrusion	Разбивает (<i>Data Walls</i>) Стены данных (2D6 за атаку, против (<i>Strength</i>) Силы (<i>Data Wall</i>) Стены данных	4	1	400
Jackhammer (Отбойный молот)	Intrusion	Разбивает (<i>Data Walls</i>) Стены данных (1D6 за атаку, против (<i>Strength</i>) Силы (<i>Data Wall</i>) Стены данных	2	2	360
Worm (Червь)	Intrusion	Проникает и в тишине разрушает (<i>Data Walls</i>) Стены данных, за 2 раунда.	2	5	600
DECRYPTION (РАСШИФРОВКА)					
Code Cracker (Взломщик кода)	Decryption	Взламывает (<i>Code Gates</i>) Кодовые врата и (<i>File Locks</i>) Файловые замки.	3	2	380
Wizard's Book (Книга волшебника)	Decryption	Расшифровывает (<i>Code Gates</i>) Кодовые врата ((<i>Strength</i>) Сила 6) и (<i>File Locks</i>) Файловые замки ((<i>Strength</i>) Сила 4)	4/6	2	400
Raffles (Лотерея)	Decryption	Расшифровывает (<i>Code Gates</i>) Кодовые врата и (<i>File Locks</i>) Файловые замки.	5	3	560
DETECTION / ALARM (ОБНАРУЖЕНИЕ / ТРЕВОГА)					
Watchdog (Сторожевой пёс)	Detection/Alarm	Обнаруживает подключение и предупреждает владельца.	3	5	610
Bloodhound (Ищейка)	Detection/Alarm	Обнаруживает подключение и отслеживает источник сигнала, затем предупреждает хозяина.	4	5	700
Pit Bull (Питбуль)	Detection/Alarm	Обнаруживает подключение, отслеживает источник сигнала и перерезает линию нарушителя, пока сам не будет убит.	2	6	780
SeeYa (Рад видеть)	Detection/Alarm	Обнаруживает (<i>ICONS</i>) ЯРЛЫКИ использующие (<i>Invisibility</i>) "Невидимость".	3	1	280
Hidden Virtue (Скрытое достоинство)	Detection/Alarm	Распознаёт "Реальные" вещи в виртуальном пространстве.	3	1	280
Speedtrap (Радар)	Detection/Alarm	Обнаруживает скрытые программы в пределах 10 пространств.	4	4	600
ANTI SYSTEM (АНТИ-СИСТЕМНЫЙ)					
Flatline (Флэтлайн)	Anti System	Убивает работающий (<i>CPU</i>) ЦПУ	3	2	570
Poison Flatline (Ядовитый флэтлайн)	Anti System	Убивает всю (<i>Memory</i>) Память системы.	2	2	540
Krash (Краш)	Anti System	Саботирует (<i>CPU</i>) ЦПУ системы на 1D6 + 1 раунд.	3	2	570
DecKrash (ДекаКРАШ)	Anti System	Саботирует (<i>CPU</i>) ЦПУ деки на 1D6 раундов. Выбрасывает противника из (<i>Netspace</i>) Сетевого пространства.	4	2	600
Virizz (Виризм)	Anti System	Защипывает 1 действие системы до тех пор, пока дека не будет перезапущена.	4	2	600
Viral 15 (Радар)	Anti System	Каждый раунд удаляет один случайный файл.	4	2	590
Murphy (Мёрфи)	Anti System	Заставляет систему хаотично запускать программы.	3	2	600
EVASION / STEALTH (УКЛОНЕНИЕ / СОКРЫТНОСТЬ)					
Invisibility (Невидимость)	Evasion/Stealth	Скрывает кибер-сигнал, делая тебя "невидимым".	3	1	300
Stealth (Скрытность)	Evasion/Stealth	Приглушает кибер-сигнал, затрудняя его обнаружение.	4	3	480
Replicator (Replicator)	Evasion/Stealth	Путает атакующий ("IC") АЙС, создавая миллионы копий сигнала деки. (<i>Strength</i>) Сила 4 против программ серии "Dog".	3/4	2	320
PROTECTION (ЗАЩИТА)					
Shield (Щит)	Protection	Останавливает атаки на (<i>Netrunner</i>) Нетранера.	3	1	150
Force Shield (Силовой щит)	Protection	Останавливает более мощные атаки на (<i>Netrunner</i>) Нетранера.	4	2	160
Reflector (Отражатель)	Protection	Отражает и останавливает атаки программ: (<i>Stun</i>) "Оглушение", (<i>Hellbolt</i>) "Адская стрела", (<i>Knockout</i>) "Нокаут".	5	2	160
Armor (Броня)	Protection	Предотвращает или ослабляет на -3 пункта атаки програм: (<i>Stun</i>) "Оглушение", (<i>Hellbolt</i>) "Адская стрела", (<i>Brainwipe</i>) "Стиратель мозга", (<i>Zombie</i>) "Зомби", (<i>Hellhound</i>) "Адская гончая".	4	2	170
Flak (Зенитка)	Protection	Создаёт стену статики чтобы ослепить атакующих, (<i>Strength</i>) Сила 4. (<i>Strength</i>) Сила 2 против программ серии "Dog".	4/2	2	180
ANTI-IC (АНТИ-ИС)					
Killer II (Убийца II)	Anti-IC	Атакует все типы прог; 1D6 урона по цели за 1 пункт (<i>Strength</i>) Силы. Подвиж.	2	5	1,320
Killer IV (Убийца IV)	Anti-IC	Атакует все типы прог; 1D6 урона по цели за 1 пункт (<i>Strength</i>) Силы. Подвиж.	4	5	1,400
Killer VI (Убийца VI)	Anti-IC	Атакует все типы прог; 1D6 урона по цели за 1 пункт (<i>Strength</i>) Силы. Подвиж.	6	5	1,480
Manticore (Мантисора)	Anti-IC	Атакует программы типа (<i>Demon</i>) "Демон", мгновенно "разваливается на биты".	2	3	880
Hydra (Гидра)	Anti-IC	Атакует программы типа (<i>Demon</i>) "Демон", мгновенно "разваливается на биты".	3	3	920
Dragon (Дракон)	Anti-IC	Атакует программы типа (<i>Demon</i>) "Демон", мгновенно "разваливается на биты".	4	3	960
Aardvark (Трубказуб)	Anti-IC	Обнаруживает и атакует прог. типа (<i>Worm</i>) "Червь", мгновенно "разваливается".	4	3	1,000
ANTI-PERSONNEL (АНТИ-ЛИЧНОСТНЫЕ)					
Stun (Оглушение)	Anti-Personnel	Замораживает (<i>Netrunner</i>) Нетраннера на 1D6 раундов.	3	3	6,000
Hellbolt (Адская стрела)	Anti-Personnel	Наносит 1D10 физического урона (<i>Netrunner</i>) Нетраннеру.	4	4	6,750
Sword (Меч)	Anti-Personnel	Версия (<i>Hellbolt</i>) "Адской стрелы", наносит 1D6 физ. урона (<i>Netrunner</i>) Нетраннеру.	3	4	6,250
Brainwipe (Стиратель мозга)	Anti-Personnel	Понижает (<i>STAT</i>) Характеристику (<i>INT</i>) Интеллект на 1D6 пунктов за раунд, убивая (<i>Netrunner</i>) Нетраннера.	3	4	6,500
Zombie (Зомби)	Anti-Personnel	Понижает (<i>STAT</i>) Характеристику (<i>INT</i>) Интеллект на 1D6 пунктов за раунд, оставляя (<i>Netrunner</i>) Нетраннера лишённым разума.	5	4	7,500

Liche (Лич)	Anti-Personnel	Стирает память, заменяя псевдо-личностью.	4	4	7,250
Firestarter (Поджигатель)	Anti-Personnel	Вызывает скачок напряжения, вызывая пожар в деке (<i>Netrunner</i>) Нетраннера.	4	4	6,250
Hellhound (Адская гончая)	Anti-Personnel	Выслеживает (<i>Netrunner</i>) Нетраннера, выжидает, наносит 2D10 урона за раунд.	6	6	10,000
Spazz (Спазм)	Anti-Personnel	Уменьшает (<i>STAT</i>) Характеристику (<i>REF</i>) Рефлексы (<i>Netrunner</i>) Нетраннера на половину в течении 1D6 раундов.	4	3	6,250
Glue (Клей)	Anti-Personnel	Блокирует (<i>Netrunner</i>) Нетраннера на месте в течении 1D10 раундов.	5	4	6,500
Knockout (Нокаут)	Anti-Personnel	Вызывает кому на 1D6 раундов.	4	3	6,250
Jack Attack (Джек атака)	Anti-Personnel	Не позволяет (<i>Netrunner</i>) Нетраннеру выдернуть из себя провода в течении 1D6 раундов.	3	3	6,000

CONTROLLERS (КОНТРОЛЛЕРЫ)

Viddy Master (Мастер Зрения)	Controller	Контроллер (<i>Videobords</i>) видеоэкранов.	4	1	140
Soundmachine (Звуковая машина)	Controller	Контроллер микрофона/Вокс-Бокса (<i>VoxBox</i>)	4	1	140
Open Sesame (Сезам, Откройся)	Controller	Контроллер электронных дверей.	3	1	130
Genie (Джин)	Controller	Более мощный контроллер дверей и лифтов.	5	1	150
Hotwire™	Controller	Транспортный контроллер.	3	1	130
Dee-2®	Controller	Контроллер роботов.	3	1	130
Crystal Ball (Хрустальный шар)	Controller	Контроллер видеокамер.	4	1	140
News AT 8™	Controller	Контроллер блоков (<i>Screamsheet</i>) Кричалок.	4	1	140
Phone Home (Домашний телефон)	Controller	Передача и приём сотовых звонков, перехват звонков (<i>Strength</i>) Сила +2	5	1	150

UTILITIES (УТИЛИТЫ)

Databaser (Дататайзер)	Utility	Сохраняет до 10,000 страниц в текстовом/информационном файле.	6	2	180
Alias (Псевдоним)	Utility	Заменяет имя файла на ложное.	5	2	160
Re-Rezz (Пере-сборка)	Utility	Перекомпилирует и восстанавливает повреждённые файлы или программы.	3	1	130
Instant Replay (Мгновенный повтор)	Utility	Записывает координаты текущего (<i>Netrun</i>) Нетрана, чтобы, потом пере зайти по ним.	8	2	180
GateMaster (Мастер врат)	Utility	Обнаруживает и уничтожает программы (<i>Virizz</i>) "Вириз" и (<i>Viral 15</i>) "Вирус 15".	5	1	150
Padlock (Навесной замок)	Utility	Запрещает подключение к деке, если не указан код.	4	2	160
ElectroLock (Электрический замок)	Utility	Блокирует файл, как (<i>Code Gate</i>) Кодовые врата (<i>Strength</i>) Силой 3.	7	2	170
Filelocker®	Utility	Блокирует файл, запрашивая заданное кодовое слово для открытия.	4	1	140
NetMap (Карта Сети)	Utility	Обеспечивает точные карты наиболее известных Сетевых мест.	4	1	150
File Packer (Упаковщик файлов)	Utility	Уменьшает размер программ на ½. Требуется 2 хода для распаковки.	4	1	140
Backup™	Utility	Создаёт копии большинства программ на чип.	4	1	140

DEMON SERIES (СЕРИЯ ДЕМОН)

Imp (Бес)	Demon	Содержит 2 программы.	3	3	1,000
Afreet (Ифрит)	Demon	Содержит 3 программы.	3	4	1,160
Succubus (Суккуб)	Demon	Содержит 4 программы.	4	4	1,200
Balron (Балрог)	Demon	Содержит 5 программы.	5	5	1,240

Не оплатил свой счет в этом месяце? "Internet" даёт тебе 30 дней, чтобы заплатить, с вежливым напоминанием в конце 30 дня. По прошествии 60 дней "Internet" автоматически удаляет твой (*Net Access Code*) Сетевой Код доступа.

Наверное.

После истечения 120 дней, "Internet" подключает команду (*Solos*) Соло и начинает искать тебя. Коллекторство в 21 веке, это быстро расширяющаяся область, с захватывающими новыми разработками в области вооружения, переносимого в человеке, (*Brainwipe*) Стирания мозгов и коррекции поведения путём вызывающей отвращение болевой терапии.

Просто чтобы ты знал.

Тебе не нужно иметь (*Net Access Code*) Сетевой Код доступа. Ты можешь подрубить деку к чьей-то линии (очень порадовав соседа по "кубу"), или даже воткнуться в уличный (*Data Term*) Терминал данных. Тем не менее, за 1 ED/EB в минуту, плюс междугородние сборы, это может оказаться дорогостоящей затеей.

Это может быть одной из причин, почему любимая тактика (*Netrunners*) Нетраннеров - проникнуть в большое корпоративное офисное здание, где они могут войти в систему, используя телефонную линию корпорации, чтобы совершать свои (*Runs*) Раны. Это незаконно и опасно (корпоративным охранникам не ведомо чувство юмора), но это бесплатно. И это мощный стимул для некоторых людей.

Есть (*Net Access Code*) Сетевой Код доступа? Давайте займёмся делом.

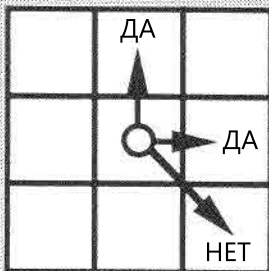


МЕЖДУГОРОДНЫЕ СБОРЫ

Подсчитай количество пространств между начальной и конечной точками. Умножь это на 0.2 ED/EB за раунд, проведённый в Сети, чтобы определить, сколько ты задолжал. Пример: наш Ран из Найт-Сити в Лондон покрывает восемь пространств и занимает два раунда. Стоимость звонка составит 3.2 ED/EB.

Терминологическое примечание:

(*Net Turn*) "Сетевой ход" и (*Net Round*) "Сетевой раунд" используются взаимозаменяемо на протяжении всего этого раздела.



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В СЕТИ

Running the Net (Сетевой Раннинг)

Хорошо, давай начнём с основ.

Во-первых, ты должен знать, как перемещаться. Это просто. Каждый ход в Сети, ты можешь переместиться на пять пространств, независимо от того, насколько велики эти пространства. На **World Net Map (Всемирная карта Сети)** (стр. 146), одно пространство составляет 2590 квадратных километров. На **City Grid Map (Карта городской сети)** одно пространство составляет примерно дюжина кварталов. Одно пространство на **City Grid Map (Карта городской сети)**, это **Subgrid Map (Карта подсети)**, одно пространство на **Subgrid Map (Карта подсети)** составляет примерно несколько квадратных метров. Независимо от того, где ты находишься, ты всё равно двигаешься на пять пространств за ход.

Чё?? Послушай, Чомбатта, на самом деле ты вообще не двигаешься - движется только точка твоего зрения. Думай об этом, будто ты посылаешь глазное яблоко на длинной нитке. Глазное яблоко путешествует, а ты нет.

В Сети всё происходит быстро. Скорость измеряется в наносекундах, а не в секундах. Мы "мясные умы" - черепахи по сравнению с большими системами и ИИ. Чтобы свести всё к масштабу, который мы, люди, можем понять, программа (*Interface*) Интерфейс в твоей деке масштабирует время, чтобы оно соответствовало твоему восприятию. Допустим, прямо сейчас, ты переместился на 3200 километров за одну секунду. Но ты воспринимаешь это просто как "телепортацию" - щёлк, и ты там. Когда расстояние меньше, программа (*Interface*) Интерфейс замедляет работу, чтобы ты не врезался в стену (*Data Fortress*) Крепости данных какого-нибудь большого босса.

Пять пространств за каждый последующий раунд. Это Закон.

Второе правило. Все перемещения в Сети осуществляются по прямым линиям. Это означает, что ты проходишь через стороны пространства, а не углы (см. Рисунок "ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В СЕТИ"). Конечно, настоящие люди всё время срезают углы. Но помни, что ты на самом деле вообще не двигаешься. Пространство, через которое ты "не перемещаешься", на самом деле "не существует", и даже если бы оно существовало, воспринимаемый объём - является результатом работы, уже знакомых нам "I-G" преобразователей. Таким образом, в Сети ты играешь по правилам (*Interface*) Интерфейса. Понятно?

Ладно, теперь двигаемся дальше.

На **World Net Map (Всемирная карта Сети)** (стр. 146), мы движемся, переходя от одной точки (*LDL*) Связи на дальнейшее расстояние, к следующей. Скажем, ты хочешь добраться из Найт-Сити до Лондона. Ты не можешь просто телепортироваться в Лондон. Нет, тебе придётся пройти через серию коротких прыжков по 5 квадратов, чтобы добраться туда, куда ты желаешь.

Ты делаешь это, находя самую дальнюю (*LDL*) Связь на дальнейшее расстояние в пределах досягаемости в пять пространств. Это означает, что для отправки из Найт-Сити, твоими вариантами будут: Солт-Лейк, Денвер, Атланта, Чикаго, Нью-Йорк/БосВаш, Новый Орлеан и Гавана. Ты не можешь всю дорогу прыгать ровно на пять пространств за раунд, ты просто окажешься в океане без точки *LDL*, чтобы остановиться.

Итак, ты прыгаешь из Найт-Сити в Нью-Йорк. Оттуда ты можешь легко перейти в Лондон - это ровно пять пространств. Но подожди секунду... Есть ещё одна вещь, которую ты должен учесть. **Уровни безопасности.**

Security Levels (Уровни безопасности)

Если ты собираешься совершить легальный прыжок на дальнюю дистанцию, переход в Нью-Йорк не проблема. Но посмотри правде в глаза, ты не хочешь тратить много Евро на *междугородние сборы*. Ты хочешь запустить ту старую команду "LONG DISTANCE LINK" в (*Menu*) Меню и прорваться сквозь систему.

Вот где в игру вступают (*Security Levels*) Уровни безопасности. Каждый *LDL* окружён кодами и защитой, чтобы ты не мог регистрировать бесплатные звонки на телефонном счету в "Internet". Эта защита заключается в (*LDL's Security Code*) Коде безопасности *LDL* - значение, которое ты должен превзойти результатом броска 1D10, равным или большим, чем требуется, чтобы обмануть систему. Если ты провалишь бросок, тебя поймут. Хуже того, твои действия могут насторожить вечно бдительных головорезов "NET-WATCH", которые выследят тебя и утащат в тюрьму максимально строгого режима "Death Valley". Соверши бросок 1D6 и посмотри, что произошло:

- 1 Ты отрезан от линии и вынужден оплатить звонок (см. боковую панель, стр.141).
- 2 Ты отключен, и "NET-WATCH" получает твой (*Net Access Code*) Сетевой Код доступа. Ожидай дружеского визита в (*Realspace*) Реальном пространстве в ближайшее время.
- 3 (*NetCops*) Сетевые копы пытаются арестовать тебя на месте (соверши бросок 1D6):

1-2 - Они штрафуют тебя на 1D6 x 100 ED/EB.

3-5 - Ты сбежал. Они не нашли твои следы, но они проведут 1D6 + 1 дней, патрулируя эту область Сети, надеясь, что ты появишься.

6 - Ты сбежал, но они выставили на тебя (*All Net Bulletin* - ANB) ВсеСетевой бюллетень. Они знают, что ты там, и ищут тебя. Это только вопрос времени...

За частую, умнее будет выбрать длинный путь вокруг при движении к определённому городу, двигаясь через LDL с низкими (*Security Levels*) уровнями безопасности вместо того, чтобы переть напрямую через высокий (*Security Level*) уровень безопасности.

Tracing (Трассировка)

Есть ещё одна причина тщательно выбирать LDL. Помимо наличия (*Security Level*) Уровня безопасности, каждый LDL также имеет (*Trace Value*) Значение трассировки. (*Trace Value*) Значение трассировки представляет трудность отслеживания твоего кибер-сигнала через этот конкретный LDL. Каждая LDL, через которую ты проходишь, имеет своё собственное (*Trace Value*) Значение трассировки - общее значение всех LDL, при прохождении через Сеть, представляет собой сложность отслеживания твоего сигнала обратно до его источника. Выбирая правильные LDL или проходя через большое их количество, ты можешь сделать почти невозможным отслеживание твоей изначальной точки подключения.

Это важно, особенно если ты подвергаешься атаке со стороны программы, в которую встроена функция (*Tracing*) Трассировки. Например, если (*Hellhound*) "Адская гончая" не может поймать тебя, прежде чем ты отключишься, она должна попытаться отследить твой сигнал, чтобы выполнить свою программу резервного копирования (узнать, где (*Netrunner*) Нетраннер вошёл в Сеть и выждать, пока он снова подключится - затем убить его).

Что бы (*Tracing*) трассировать тебя, программа должна совершить бросок 1D10 + (*Strength*) Сила, с результатом равным или превосходящим сумму всех (*Trace Value*) Значений Трассировки, которые ты прошёл в своём путешествии. Если программа не сможет удачно совершить этот бросок, она не сможет получить (*Tracing*) трассировку по твоему сигналу.

City Grids (Городские сети)

После того, как ты попал в целевой город, пришло время, для перехода к **City Grid Map (Карта городской сети)**. Это общая карта города, так же как карта (*Realspace*) Реального пространства, **City Grid Map (Карта городской сети)** показывает расположение важных мест в городе - в данном случае, важные системы и (*Data Fortresses*) Крепости данных. Тыходишь на **City Grid Map (Карта городской сети)** через (*ICON*)

ЯРЛЫК LDL на карте, а затем перемещаешься на пять пространств за раунд туда, где находится наша целевая система.

Мы дали тебе образец городской Сети на основе Найт-Сити. Как Рефери, ты захочешь построить свою собственную городскую Сеть - для этой цели также есть пустая карта. Если у тебя есть действительно большой город, ты можешь использовать несколько **City Grid Map (Карта городской сети)**, расположенных рядом друг с другом.

Каждая (*Data Fortress*) Крепость данных в городской Сети имеет идентификационный (*ICON*) ЯРЛЫК на **City Grid Map (Карта городской сети)**. Эти значки кодируются по уровню безопасности системы, как известно, существуют:

Grey Systems (Серые системы): эти системы используют только программы (*Detection*) обнаружения и (*Alarm*) тревоги. Они включают в себя большинство городских органов власти, университетов и малого частного бизнеса.

1

Level 1 (Уровень 1): Эти системы включают в себя малые корпорации, полицейские службы и крупные частные предприятия. В этих системах используются (*Anti-IC*) Анти-IC, а также программы (*Detection*) обнаружения и (*Alarm*) тревоги.

2

Level 2 (Уровень 2): Здесь используются (*Anti-IC*) Анти-IC и (*Anti System*) Анти-системные программы. Эти системы включают средние корпорации и очень крупные частные предприятия.

3

Level 3 (Уровень 3): Эти системы используют несмертельные (*Anti-personnel*) Анти-личностные программы. Системы третьего уровня обычно управляются крупными корпорациями, правительствами штатов и другими умеренно влиятельными группами. Эти люди не хотят, чтобы Ты был в их системах, но у них недостаточно влияния, что бы твоё убийство сошло им с рук, поэтому они лишь ощутимо ранят тебя и передадут в руки "NET-WATCH".



Black Systems (Чёрные системы): эти крепости используют смертельное и несмертельное программное обеспечение. Чёрные системы включают в себя транснациональные корпорации и правительственные учреждения, такие как ЦРУ. Они знают, что тебе нечего делать в их системе, и им всё равно, что думаешь о них твои адвокаты. Они готовы похоронить и тебя, и "ACLU" на свалке, и имеют достаточно влияние, чтобы сделать это.

HANGING OUT (ЗАВИСАТЬ)

Если система, которую ты намереваешься посетить, отключена от Сети или питания, в Сети будет пустое пространство вместо (*ICON*) ЯРЛЫКА (*Data Fortress*) Крепости данных. Возможно, тебе придётся подождать некоторое время, прежде чем твоя цель покажется. Например, если у "First Eurobank" сейчас 21:00 - 5:00, это будет означать, что тебе, возможно, придётся подождать, пока банк не вернётся в онлайн.

Так что, ты зависаешь. Рано или поздно ты встретишь кого-нибудь...

RANDOM NET ENCOUNTERS (СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ В СЕТИ)

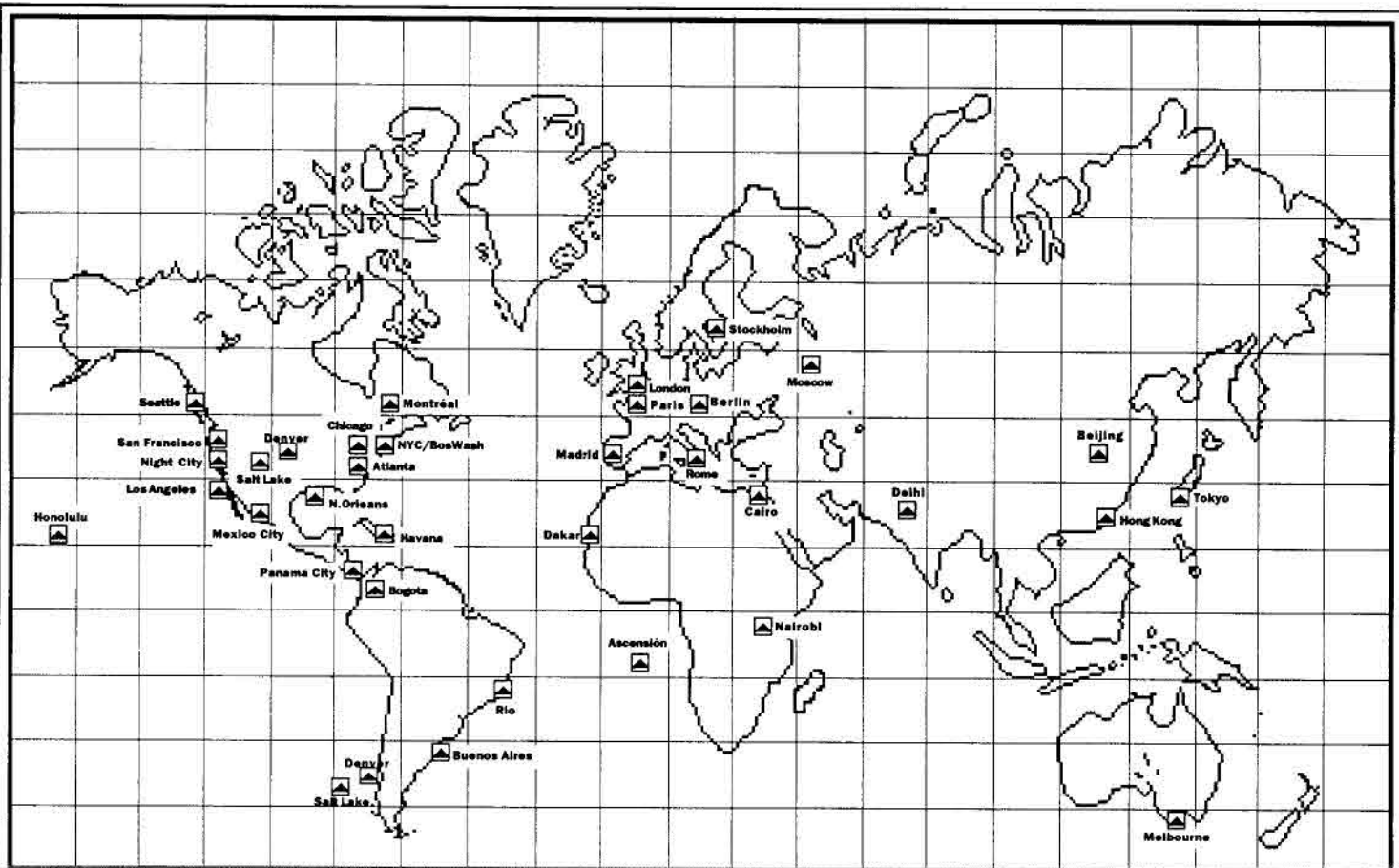
1-2. Никого.

3. Случайная проходящая мимо программа.

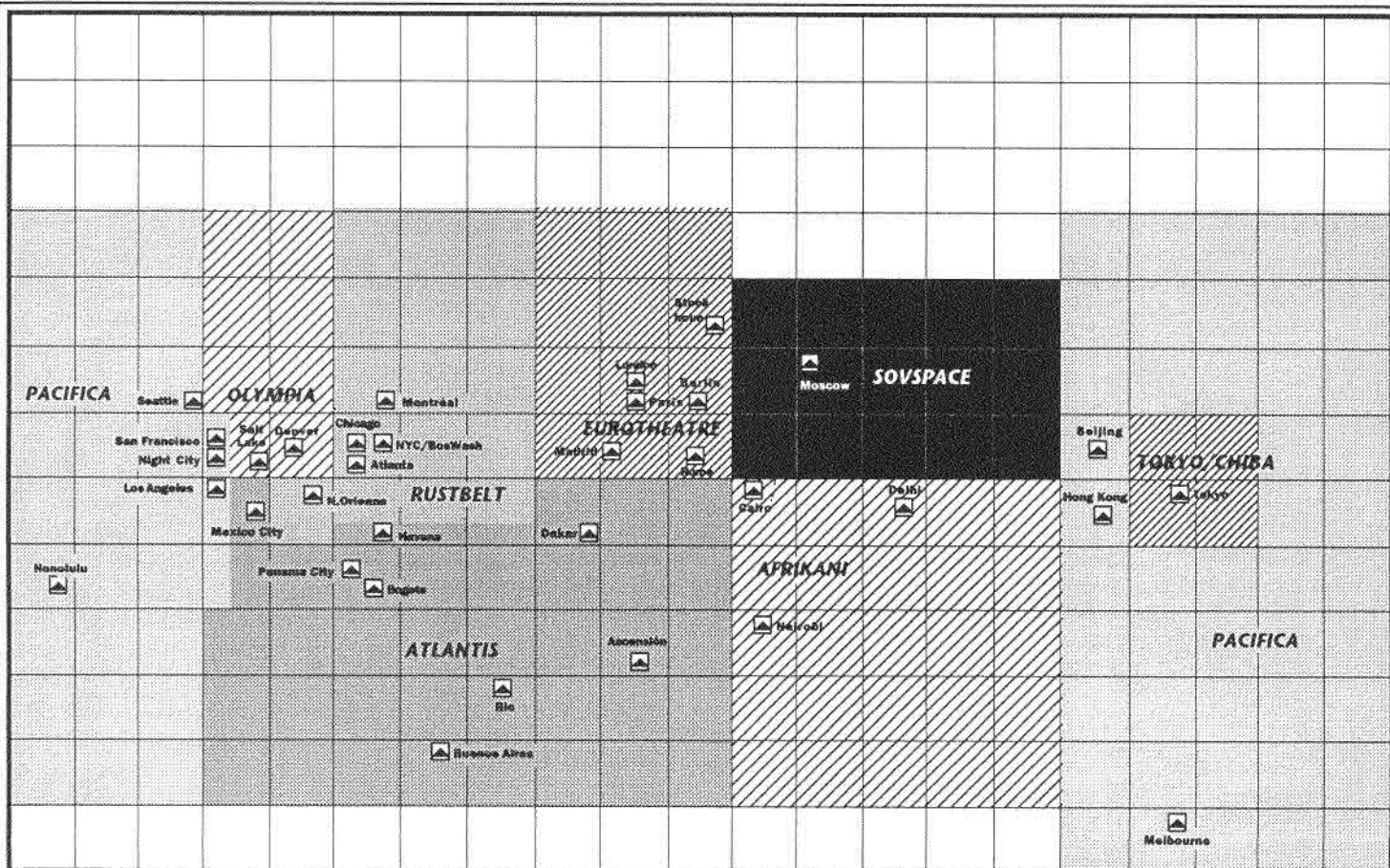
4. Дружелюбный (*Netrunner*) Нетраннер.

5. Враждебный (*Netrunner*) Нетраннер.

6. (*Netrunner*) Нетраннер "Net-Watch".



WORLD NET MAP (ВСЕМИРНАЯ КАРТА СЕТИ) (REALSPACE)



WORLD NET MAP (ВСЕМИРНАЯ КАРТА СЕТИ) (NETSPACE)



ЛУНА

WORLD SAT

Crystal Palace

WORLD SAT

WORLD SAT

WORLD SAT

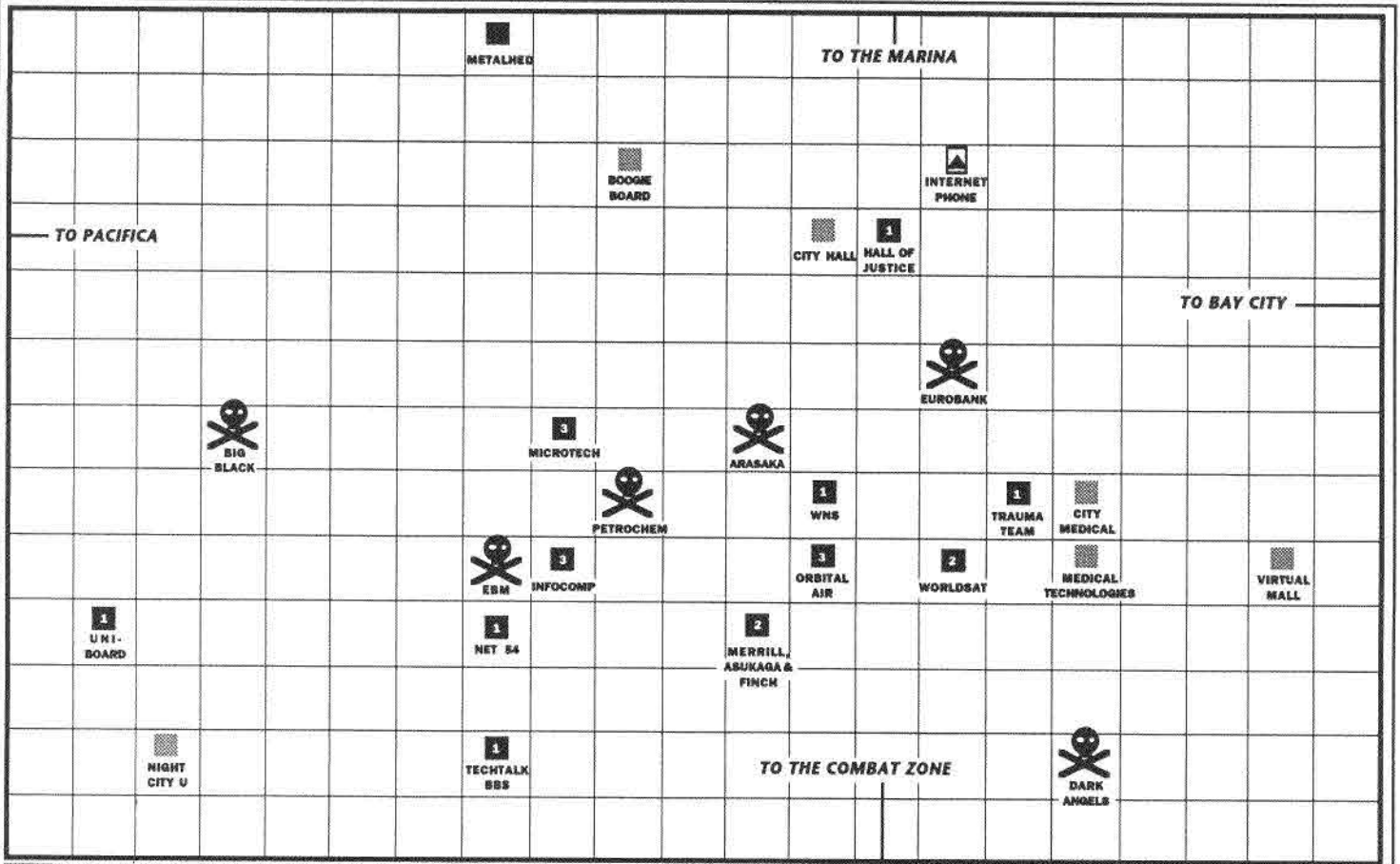
ЗЕМЛЯ

WORLD SAT

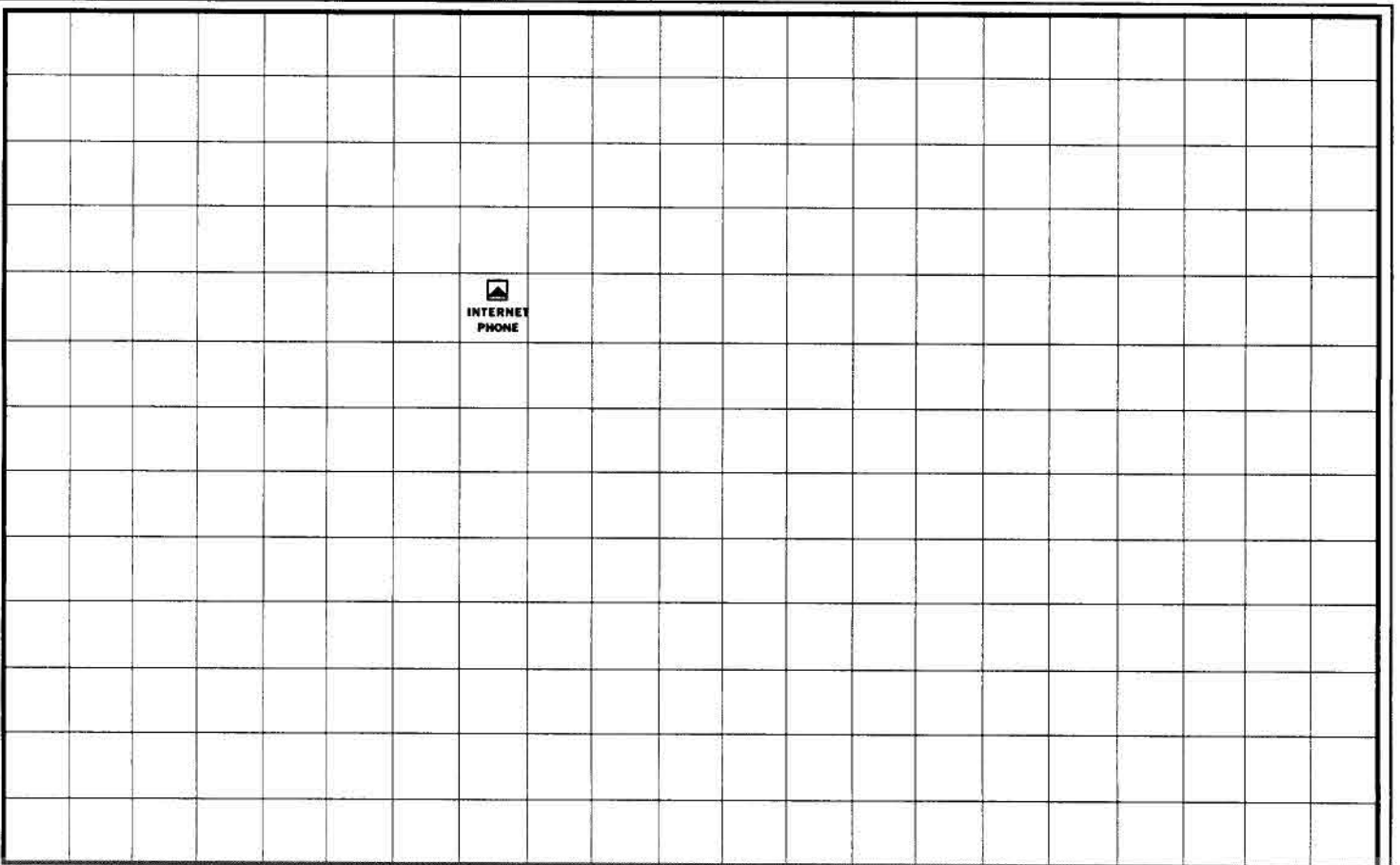
ORBITSVILLE (ОРБИТСВИЛЛ)

(LDL) LONG DISTANCE LINK GUID (СПРАВОЧНИК СВЯЗИ НА ДАЛЬНИЕ РАСТОЯНИЕ)

City (Город)	Region (Регион)	Controlled by (Под контролем):	Security Level (Уровень безопасности)	Trace Value (Значение трассировки)
Ascension (Асенсьон)	Atlantis (Атлантида)	Central American Federation	2	3
Atlanta (Атланта)	Rustbelt (Ржавый пояс)	Net-Watch / US Govt. / EuroMarket Consortium	2	3
Berlin (Берлин)	EuroTheatre (Евро-Блок)	Net-Watch / EEC / EuroSpace	3	3
Bogota (Богота)	Atlantis (Атлантида)	Central American Federation	1	4
Buenos Aires (Буэнос Айрес)	Atlantis (Атлантида)	Central American Federation	2	3
Cairo (Каир)	Afrikani (Африкани)	Orbital Air	4	4
Chicago (Чикаго)	Rustbelt (Ржавый пояс)	Net-Watch / US Govt. / EuroMarket Consortium	2	2
"Crystal Place" ("Хрустальный дворец")	Orbitsville (Орбитсвилл)	ESA	2	3
Dakar (Дакар)	Afrikani (Африкани)	-	2	2
Denver (Денвер)	Olympia (Олимпия)	Net-Watch / US Govt. / Orbital Air	2	1
Delhi (Дели)	Afrikani (Африкани)	-	1	2
Havana (Гавана)	Atlantis (Атлантида)	Central American Federation	2	3
Honolulu (Гонолулу)	Pacifica (Пацифика)	Net-Watch / US Govt. / EBM	2	2
Hong Kong (Гонконг)	Pacifica (Пацифика)	Net-Watch / Far Asian Co-Prosperity Sphere	2	3
Luna (Луна)	Orbitsville (Орбитсвилл)	ESA	2	4
London (Лондон)	EuroTheatre (Евро-Блок)	Net-Watch / EEC / Eurocorps	3	2
Los Angeles (Лос-Анджелес)	Pacifica (Пацифика)	Net-Watch / US Govt. / Petrochem	2	2
Madrid (Мадрид)	EuroTheatre (Евро-Блок)	Net-Watch / EEC / Eurocorps	3	2
Melbourne (Мельбурн)	Pacifica (Пацифика)	Net-Watch / EEC / Eurocorps	2	2
Mexico City (Мехико)	Atlantis (Атлантида)	Central American Federation	1	2
Montreal (Монреаль)	Rustbelt (Ржавый пояс)	Net-Watch / EEC / Eurocorps	2	2
Moscow (Москва)	SovSpace (Сов-Пространство)	USSR / EEC	3	2
New Orleans (Новый Орлеан)	Rustbelt (Ржавый пояс)	Net-Watch / US Govt. / EuroMarket Consortium	2	3
New York/BosWash (Нью-Йорк / Босваш)	Rustbelt (Ржавый пояс)	Net-Watch / US Govt. / EuroMarket Consortium	3	1
Nairobi (Найроби)	Afrikani (Африкани)	Orbital Air	2	2
Night City (Найт-Сити)	Pacifica (Пацифика)	Net-Watch / US Govt. / Arasaka	2	2
Panama City (Панама-Сити)	Atlantis (Атлантида)	Central American Federation	1	3
Paris (Париж)	EuroTheatre (Евро-Блок)	Net-Watch / EEC / Eurocorps	3	2
Beijing (Пекин)	Pacifica (Пацифика)	Far Asian Co-Prosperity Sphere	3	2
Rio De Janeiro (Рио-де-Жанейро)	Atlantis (Атлантида)	Central American Federation	2	2
Rome (Рим)	EuroTheatre (Евро-Блок)	Net-Watch / EEC / Eurocorps	2	2
Salt Lake (Солт-Лейк)	Olympia (Олимпия)	Net-Watch / US Govt. / Militech	2	1
San Francisco (Сан-Франциско)	Pacifica (Пацифика)	Net-Watch / US Govt. / EBM	2	2
Seattle (Сиэтл)	Pacifica (Пацифика)	Net-Watch / US Govt. / Arasaka	2	2
Stockholm (Стокгольм)	EuroTheatre (Евро-Блок)	Net-Watch / EEC / Eurocorps	3	2
Tokyo (Токио)	TokyoChiba (Токио-Тиба)	Arasaka / Zaibatsus / Far Asian Co-Prosperity Sphere	3	2



CITY GRID MAP (КАРТА ГОРОДСКОЙ СЕТИ)



YOUR OWN CITY GRID MAP (ТВОЯ КАРТА ГОРОДСКОЙ СЕТИ)



Subgrids (Подсети)

Именно здесь происходит большая часть твоих действий касающихся (*Netrunning*) Нетраннинга. После того, как ты прыгнул через LDL и нашёл свою цель в Городской Сети, твой (*Netrunner*) Нетраннер переместится в конкретную (*Subgrid*) Подсеть, которая подключена к этой системе, чтобы обследовать её.

Subgrid Map (Карта подсети) (стр.161) охватывает квадрат со сторонами, примерно, двенадцать блоков, являющихся 10 метровыми квадратами. Система (*Data Fortress*) Крепости данных (тяжело бронированная система) конструируется путём заполнения свободных соседних квадратов (*Subgrid*) Подсети построенными сооружениями. Форма (*Data Fortress*) Крепости данных на бумаге только приблизительно похожа на её реальный облик. Системы могут быть сформированы как корпоративные логотипы, цветные полигоны, здания из (*Realspace*) Реального пространства, абстрактные фигуры или даже личности (такие как титаническая (*Data Fortress*) Крепость данных "Микки Маусс", принадлежащая "Disney", в регионе (*TokyoChiba*) Токио-Тибя.

При проектировании (*Data Fortress*) Крепости данных (подробнее об этом см.стр.154), Рефери должен приложить некоторые усилия, нанося элементы на карту, стараясь придерживаться актуального внешнего вида (*ICON*) ЯРЛЫКА Крепости в (*Netspace*) Сетевом пространстве, хотя бы для того, чтобы облегчить жизнь своим игрокам.

Как и во всех Сетевых движениях, (*Runners*) Раннеры перемещаются со скоростью пять квадратов за ход. Движение, конечно, идёт по прямым линиям и не может (очевидно) проходить через препятствие, если ты прежде не взорвал его, оставив в прошлом.

Как только ты спускаешься на уровень Подсети, (*Netrunning*) Нетраннинг становится довольно простым. Ты пытаешься проникнуть в (*Data Fortress*) Крепость данных, либо пройдя через (*Code Gate*) Кодовые врата, либо

пробив (*Data wall*) Стену данных. Оказавшись внутри, ты перемещаешься с места на место, ища (*Memories*) Памяти, чтобы разграбить их и совершить другие полезные вещи. По пути ты столкнёшься с различными программами защиты от вторжений и ловушками, все из которых запрограммированы на то, чтобы сделать что-то неприятное для тебя, твоего программного обеспечения или твоей деки. Ты будешь запускать свои собственные ответные программы, чтобы остановить их от прожарки чего-то важного. Для примера действия в Сети, просмотри боковую панель "**В СЕТИ**" начиная с этой страницы.

The Menu (Меню)

До сих пор мы говорили о перемещении в Сети. Но не вся деятельность (*Netrunner*) Нетраннера должна быть очевидным (*Netrunning*) Нетраннингом. На самом деле, самые полезные задачи (*Netrunner*) Нетраннера могут происходить без минимального взаимодействия. Большую часть времени ты вообще не будешь углубляться в (*Interface*) Интерфейс - ты будешь бегать по улице со своими бандитами, поддерживая рискованную игру за большие деньги. В разгар перестрелки тебе не к месту бродить во снах, Чомбатта. Вот тут-то и появляется (*Menu*) Меню. (*Menu*) Меню представляет собой список команд, которые ты используешь, чтобы сообщить своей деке, что ты хочешь сделать. Каждая команда активирует заранее запрограммированную функцию деки.

В СЕТИ

И так, хватит болтать. Давай немного прокатимся, ладно?

Ты начинаешь свой (*Run*) Ран в своей однокомнатной квартире, расположенной в (*Combat zone*) Боевой зоне Найт-сити. Ты упаковываешь пять программ: (*Jackhammer*) "Отбойный молот", (*Wizard's Book*) "Книга волшебника", (*Code Cracker*) "Взломщик кода" и два (*Demons*) "Демоны". Один (*Demon*) "Демон" это (*Succubus*) "Суккуб" с подпрограммами (*Killer*) "Убийца" и (*Worm*) "Червь". Другой, это (*Imp*) "Бес" с (*Invisibility*) "Невидимостью" и (*Speedtrap*) "Радаром".

Ты нажимаешь на выключатель и ныряешь в Сеть головой вперёд. В тот же миг тебя поглощает стена вихревого статического электричества. Ты смотришь вниз на свой (*ICON*) ЯРЛЫК - ты хромированный, гуманоидный образ, одетый в футуристическую боевую броню. Твое лицо отражается на твоём зеркальном теле - твои глаза светятся зелёным светом. Перед тобой распростирается яркий неоновый пейзаж, представляющий собой Сеть Найт-Сити. В дали сверкает голубой ромб, украшенный эмблемой "Internet Telephone Corporation".

Ты летишь вниз по пути к голубому бриллианту. Твоя цель - Лос-Анджелесский офис "Microtech Computers", поэтому ты устремляешься к светящейся стрелке (*LDL*) Связи на дальние расстояния. Ты не ожидаешь больших проблем с входом - "Phone company" не использует никакого серьёзного программного обеспечения для противодействия вторжению, и в любом случае у *LDL* Найт-Сити (*Security Level*) Уровень безопасности всего лишь 2. Ты активируешь (*Menu*) Меню своим умом и запускаешь "LDL LINK". Опять их провёл, думаешь ты, прорвавшись через систему.

Тыходишь в *LDL*. Светящаяся фиолетовая стрелка проваливается сквозь пол - это всё равно что спускаться вниз на скоростном лифте. Огни размываются вокруг тебя, когда ты спускаешься к далёкой магистрали. Ты падаешь, пока не замечаешь блистающий красный неоновый образ, поднимающийся навстречу тебе - струящуюся реку красного света, похожую на супер-шоссе. Оно уходит в усыпанную звёздами темноту, уходящую к горизонту. Через определённые промежутки времени можно увидеть сложные решётки и формы разноцветных неоновых структур, представляющих города. Ты достигаешь красного шоссе и мчишься над ним со скоростью света, проходя через паучьи световые скульптуры, представляющие города вдоль магистрали. Огромная неоновая Сеть возвышается вдалеке - Лос-Анджелес. Ты склоняешься над другой огромной фиолетовой стрелкой *LDL* на земле. Стрелка быстро устремляется в неоновый лабиринт, связывая тебя с Сетью города Лос-Анджелес. Всё за считанные секунды.

Когда ты выходишь из *LDL*, мимо проскользнула фигура. Это стройная женщина, окутанная прозрачным, переливающимся туманом. Её глаза и ногти - это точки света. Она улыбается в знак приветствия - ты знаешь её под псевдонимом "Razor Annie". Ты улыбаешься в ответ, и она проходит мимо тебя по пути к *LDL*.

Тыходишь в огромное, прохладно-синее пространство Сети города Лос-Анджелес. Вдалеке над своей головой ты можешь увидеть сотни неоновых логотипов, каждый из которых представляет собой различные мега-корпорации. Ты замечаешь знакомый красный круг с полосами, принадлежащий "Microtech" и без усилий поднимаешься к нему.

Логотип "Microtech" стоит перед тобой, как яркая дверь. Белая точка отмечает вход в (*Code Gate*) Кодовые врата. За ней притаился темный образ - программа (*Watchdog*) "Сторожевой пёс", сутулившись, ожидающая нарушителей. Ты активируешь своего (*Imp*) "Беса", появляясь вращающийся шар яркого оранжевого свечения, и ты запускаешь его под программу (*Invisibility*) "Невидимость". (*Imp*) "Бес" расщепляется в тонкий, сверкающий лист энергии, затем окутывает тебя. (*Invisibility*) "Невидимость" успешна - ты проходишь мимо (*Watchdog*) "Сторожевого пса" и поднимаешься к (*Code Gate*) Кодовым вратам.

Хотя ты и потратил несколько дней на изучение "Microtech", ничто из того, что тебе удалось найти, не дало тебе ключ к коду доступа. Тут требуется грубая сила. Ты подготовил (*Code Cracker*) "Взломщик кода" - ничего не

вышло. Как насчёт (*Wizard's Book*) "Книги волшебника"? Это не сработало - ты должен был предугадать это, пытаешься взломать Крепости компьютерной компании! Ты просто не можешь взломать эти (*Code Gate*) Кодовые врата.

Время обратиться к (*Jackhammer*) "Отбойному молоту". (*Imp*) "Бес" кружится вокруг твоей головы, когда ты работаешь, издавая несколько грубых звуковых сигналов. (*Jackhammer*) "Отбойный молот" разрушает стену. Прежде чем двинуться дальше, ты решаешь перестраховаться. (*Jackhammer*) "Отбойный молот" нашумел, ты активируешь подпрограмму (*Imp*) "Беса" (*Speedtrap*) "Радар". Он преобразуется в плоский видеозеркал, поэтому область должна быть чистой. Ты шагаешь через дыру, которую ты сделал.

БАМ! (*Speedtrap*) "Радар" не сработал. (*Killer*) "Убийца" вскакивает и атакует твоего (*Imp*) "Беса". Ты выругиваешься, понимая, что ты должен был упаковать что-то для противопостыжения! ты знаешь, что (*Imp*) "Бес" этого не переживёт, поэтому вместо него ты активируешь своего (*Succubus*) "Суккуба", вызывая его собственную подпрограмму (*Killer*) "Убийца". Мгновенно появляется хромованная богиня, её глаза сверкают. Она меняет облик в мощно сложенного металлического самурая, который атакует противостоящего металлического воина. Их клинки сталкиваются - и система выходит из строя. Ты спас своего (*Imp*) "Беса" на этот раз. - "Удачной дороги, Жеребец", говорит тебе (*Succubus*) "Суккуб", когда ты двигаешься дальше.

За следующим углом промоздится массивная фигура (*Manticore*) "Мантикоры"! Ты снова пытаешься применить (*Invisibility*) "Невидимость", но проваливаешься. Мощные когти (*Manticore*) "Мантикоры" атакуют твоего (*Imp*) "Беса", (*Imp*) "Бес" не справляется со своими бросками и испаряется! В следующем раунде ты активируешь процедуру (*Succubus*) "Суккуба" (*Killer*) "Убийца". Одетый в металл воин прыгает вперед и атакует монстра, убивая его во всплеске света. Это было близко. Опасная ситуация.

Ты потерял свои программы (*Invisibility*) "Невидимость" и (*Speedtrap*) "Радар", поэтому ты двигаешься осторожно. Ты осторожно перемещаешься через один из центральных процессоров, напрашиваясь на неприятности... Ты полагаешь, что ты можешь использовать процессор, чтобы попасть на рабочие места и посмотреть, кто входит в систему. Но это не даёт тебе много полезной информации. То, что ты хочешь - это схемы нового военного компьютера "Micro-теп". Они находятся в одной из (*Memories*) Памятей. Ты нажимаешь на кнопку.

Входя в первую область (*Memory*) Памяти, ты сталкиваешься с другим (*Watchdog*) "Сторожевым псом". Подожди! Это (*Bloodhound*) "Ищейка"! Она выпрыгивает, чтобы отследить путь до твоего подключения. Ты активируешь процедуру (*Killer*) "Убийца" и бронированный воин (*rezzes*) собирается из битов виртуальной реальности - через несколько мгновений техносамурай убивает собаку, прежде чем она успеет проследить путь до твоего источника. (*Killer*) "Убийца" снова превращается в красивого хромованного (*Succubus*) "Суккуба". Она подмигивает.

Здесь нет ничего, кроме бухгалтерских записей - применимо - но ничего, за чем ты хотел бы вернуться позже. Ты осторожно переходишь к следующей (*Memory*) Памяти. Пусто. Что происходит? Очевидно, кто-то хотел потратить свои деньги в другом месте (*Fortress*) Крепости. Но где? Ты двигаешься словно тень к следующей (*Memory*) Памяти.

(*Hellhound*) "Адская гончая"! Огромное чёрное облако прыгает на тебя, но ты бросаешь процедуру (*Killer*) "Убийцы" перед собой. Твой металлический воин пошатывается и промахиывается! Система собирает из единичных данных еще одного (*Killer*) "Убийцу", который атакует твою собственную программу. Твой (*Succubus*) "Суккуб" испаряется с криком полным отчаяния. Ты один без программы, которая могла бы тебя прикрыть. (*Killer*) "Убийца" ждёт. Глаза (*Hellhound*) "Адской гончей" злорадно сверкают, когда она протягивает лапу, чтобы остановить твое сердце.

Ты отрубашь соединение.

(*Menu*) Меню всегда присутствует, когда ты подключен. Всё, что тебе нужно сделать, это подумать о нём, и оно мгновенно появляется, плавающая как двумерное изображение в твоём поле зрения. Ты думаешь о команде, и не заботаешься о дальнейшем.

Вернёмся на улицу. Две из самых важных команд (*Menu*) Меню вообще не требуют, чтобы ты входил в Сеть, ты можешь вызвать их из (*Realspace*) Реального пространства.

Первая (**LOCATE REMOTE**) "ОБНАРУЖЕНИЕ УДАЛЁННОГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ". С помощью этой команды твоя дека немедленно сканирует область твоего непосредственного местоположения (до 400 метров) и находит каждую систему с (*Remote*) Удалённым подключением, подключенную к Сети. Затем она отображает список всех вариантов, их расположение и тип, в (*Menu*) Меню.

Теперь идёт вторая по важности команда: (**CONTROL REMOTE**) "УПРАВЛЕНИЕ УДАЛЁННЫМ ПОДКЛЮЧЕНИЕМ". При активации эта команда говорит твоей (*Cyberdeck*) Кибер-деке выполнить поиск в (*Memory*) Памяти программы, которая позволит ей управлять выбранным (*Remotes*) Удалённым подключением.

Эти программы - (*Controller*) Контроллеры, предназначены для управления конкретными типами подключений, (*Viddy Master*) "Мастер Зрения", например, будет управлять только (*Videoboards*) видеоэкранами, в то время как *Hotwire™* позволяет управлять транспортными средствами, имеющими управление через (*Remote*) Удалённое подключение.

Когда (*Cyberdeck*) Кибер-дека находит правильную программу (*Controller*) Контроллер (которой у тебя может и не быть), она запускает программу и пытается захватить (*Remote*) Удалённое подключение (Соверши бросок 1D10 с результатом равным или ниже, чем (*Strength*) Сила программы (*Controller*) Контроллера (не более 10)). Если бросок окажется успешным, ты можешь непосредственно управлять (*Remote*) Удалённым подключением, делая всё, что оно может делать в рамках своих функций (Автомобиль едет, AV летит, (*Videoboard*) видеоэкран выводит спроектированное изображение, и т.д.).

Это действительно может дать преимущество. Пойман в ловушку превосходящей огневой мощью? Как насчёт того, чтобы захватить этот ближайший роботизированный кэб и использовать его, чтобы протаранить вражескую позицию? Бронированная дверь загнала вашу команду в тупик? Возможно, она управляется компьютером, и ты можешь открыть её изнутри. Нужно увидеть, что впереди команда (*Solos*) Соло? Используй видеокамеру и скрытый микрофон, чтобы найти их, а затем используй свою программу *Dee-2®*, чтобы сказать автоматическому крану раздавить их автомобиль.

Понимаешь, что мы имеем в виду? Теперь, мы больше не хотим слышать, как вы, (*Netrunners*) Нетраннеры, ноете о том, что сидите дома в Пятницу вечером.

The Rest Of the Menu (Остальная часть Меню)

(**LOG ON / LOG OFF**) "ВХОД" / "ВЫХОД": остальные команды меню предназначены для использования в Сети. Они активируются при выборе команды (*LOG ON / LOG OFF*) "ВХОД" / "ВЫХОД" в списке. Эта закидывает тебя в Сеть.

Что бы совершить (*LOG OFF*) "ВЫХОД", ты должен совершить бросок 1D10 с результатом равным или ниже 8. Выход из системы возвращает тебя в (*Realspace*) Реальное пространство. Некоторые программы предназначены, чтобы удерживать тебя от этого (в конце концов, "NET-WATCH" хотело бы, чтобы ты оставался рядом, пока они говорят с тобой). Эти программы глушат (*CPU*) ЦПУ твоей (*Cyberdeck*) Кибер-деки, не позволяя тебе отключиться, выдернув провода, в течение 1D6 раундов.

(**RUN PROGRAM**) "ЗАПУСТИТЬ ПРОГРАММУ": эта команда активирует любую программу, которую ты вызываешь, пока она находится в памяти твоей деки. Программа мгновенно приходит в действие, выполняя свою функцию как задумано (Ты надеешься на то, что это окажется так).

(**LONG DISTANCE LINK - LDL Link**) "СВЯЗЬ НА ДАЛЬНЕЕ РАССТОЯНИЕ": Эта команда используется для переключения между системами Связи на дальние расстояния, или LDL. При активации дека обращается к "Phone Company", сообщая, что звонок, который ты совершаешь, является местным звонком (даже если это не так, а это не так) и с твоего телефонного счёта не должен взимать междугородный сбор. Для успешной попытки требуется, чтобы ты совершил бросок 1D10 со значением, равным или выше, чем (*Security Level*) Уровень безопасности LDL который ты пытаешься провести.

Поскольку она поставляется с завода, на самом деле эта опция предназначена для того, чтобы сообщить "Internet", что этот сигнал (*Cyberdeck*) Кибер-деки, требует, чтобы вызов осуществлялся по лазерной наземной линии связи. Тем не менее, перепрограммирование этой команды - одна из первых вещей, которую делает предпринимчивый (*Netrunner*) Нетраннер, даже ещё до того, как он подключит свою новую дека.

(**COPY**) "КОПИРОВАТЬ": Эта команда говорит деке сделать копию любой программы или файла, к которому имеет доступ (*Netrunner*) Нетраннер. Ты используешь её, например, чтобы сделать свою собственную копию маленькой "Чёрной книги Сабуро Арасака" (на всякий случай, если ты окажешься один в Осаке в Пятницу вечером). Копия автоматически сохраняется в память деки (при условии наличия свободного места).

Одна из лучших вещей в самодельных (Cyberdeck) Кибер-деках заключается в том, что у них есть чипы эмуляции терминала, встроенные в их конструкцию, что делает их крошечными терминалами внутри компьютера. Эта конструкторская функция позволяет дружественному (Netrunner) Нетраннеру диагностировать и работать в пределах его собственной (Data Fortress) Крепости данных. Это также позволяет вторгающемуся (Netrunner) Нетраннеру давать (CPU) процессору системы свои собственные команды:

(ERASE) "СТЕРЕТЬ": эта команда удаляет любую программу или файл из твоей личной деки или из любой системы, в которой ты находишься в текущий момент. (ERASE) "СТЕРЕТЬ" используется, когда у тебя нет достаточно места в твоей деке для "Чёрной книги Сабура", и ты просто обязан иметь её.

(READ) "ЧТЕНИЕ": эта команда позволяет просматривать оглавление любого файла, который ты можешь найти в (Memory) Памяти системы, или содержимое этого файла. Однако, в большинстве случаев, ты не захочешь тратить время на чтение фактического содержания, ты просто сделаешь (COPY) "КОПИРОВАТЬ" и побежишь в укрытие.

Примечание: иногда очень хитрые типы используют это в своих интересах, сажая огромные файлы в системную память с соблазнительными ярлыками, такими как "СЕКРЕТНЫЕ ПЛАНЫ ПО УПРАВЛЕНИЮ ЗЕМЛЁЙ". Файл, конечно, не содержит ничего, кроме бесполезного мусора, но действительно доверчивый (Netrunner) Нетраннер неизменно будет избавляться от всего остального, что у него есть, лишь бы скачать это сокровище.

(EDIT) "РЕДАКТИРОВАНИЕ": эта команда позволяет изменять, записывать, переписывать или иным образом изменять содержимое файла.

(CREATE / DELETE) "СОЗДАНИЕ" / "УДАЛЕНИЕ": эта команда активирует специальную программу под названием "Creator". "Creator" используется для создания виртуальных конструкций и реальностей в памяти системы. Для получения дополнительной информации о программе "Creator", проверь раздел **Virtually There** (Виртуальность здесь), стр. 170. А также, ты должен знать, что (CREATE) "СОЗДАНИЕ" позволяет создавать небольшие объекты в (Netspace) Сетевом пространстве (сравнительно бесполезные, поскольку оружие не наносит никакого ущерба, и большинство электронных устройств на самом деле ничего не делают), а (DELETE) "УДАЛЕНИЕ" позволяет тебе их же (de-rezzed) разбирать на биты. Защита в программе (Creator) "Создатель" не позволит тебе удалять объекты, созданные другими. На самом деле это хорошая идея - ты действительно хотел бы быть парнем, который случайно (de-rezzed) разобрал на биты виртуальный тематический парк "Dream Park Corporation"?

Combat (Сражение)

Эйджер скейтит по границе (Data Fortress) Крепости данных "Kiroshiyu", его (ICON) ЯРЛЫК "Costowarrior" оставляет сверкающий след. За его спиной система "Kiroshiyu", (rezzed) собирает из битов четыре (Hellbolts) "Адские стрелы". Эйджер пробурчал что-то невнятное и непристойное на скверном Японском, когда он вывел (Menu) Меню в своём сознании. Быстрый выбор - запустить (Killer) "Убийцу", решает он. В тот же миг стройная металлическая фигура вновь (rezzed) собралась из битов позади убегающего (Netrunner) Нетраннера и бросилась на перехват к четырёхм бурлящим энергетическим шарам...

Initiative (Инициатива)

Первое что нужно определить в (Netcombat) Сетевом сражении, - это кто действует первым. Это может быть критично, так как большинство наступательных программ могут серьёзно повредить системе или убить в один ход. Чтобы определить, кто будет действовать первым, сравните результаты:

**COMPUTER'S INT + 1D10 VS.
NETRUNNER'S REF + DECK SPEED
+ 1D10**

**(ИНТЕЛЛЕКТ КОМПЬЮТЕРА +
1D10, против РЕФЛЕКСЫ
НЕТРАННЕРА + СКОРОСТЬ ДЕКИ
+ 1D10)**

Когда в атаке участвует более одного (Netrunner) Нетраннера или системы, каждый сражающийся должен сделать свой собственный бросок инициативы, действуя по очереди от игрока с самым высоким результатом к игроку с самым низким результатом. Как и в обычном сражении, ты можешь отложить своё действие до более позднего момента или даже устроить (Ambush) Засаду.

Rounds & Actions (Раунды и действия)

Боевой раунд (Netrunner) Нетраннера длится одну секунду. За это время (Netrunner) Нетраннер может совершить одно действие (в отличие от обычного боевого раунда, в котором персонаж имеет три полных секунды, позволяющих затолкать в них большое количество действий). Это действие может быть всем, что указано в (Menu) Меню в дополнение к движению. Например, Эйджер задумал в своём боевом раунде переместиться на пять пространств, чтобы отдалиться от (Hellhound) "Адской гончей" и (RUN PROGRAM) "ЗАПУСТИТЬ ПРОГРАММУ" (в данном случае (Killer) "Убийцу"), чтобы атаковать своего врага.

Компьютеры, конечно, намного быстрее людей. Однопроцессорные (CPU: 1) системы выполняют только одно действие за ход. Компьютер может выполнять одно дополнительное действие в течении хода за каждые два дополнительных процессора (CPU: 1+2), присутствующих в системе.

Ты сидишь в кресле перед своим столом. В убогой квартире тихо, если не считать слабого гудения твоего (Cybermodem) Кибер-модема, пока он выключается. Твои руки дрожат, когда ты думаешь о своём побеге через стремительно закрывающуюся дверь. Потом ты думаешь, - "Я должен взять с собой оружие побольше. Это было слишком близко".

Весь (Run) Ран длился меньше двух минут.

Действительно мощный компьютер может активировать две, три, четыре или больше программ, чтобы атаковать одного (Netrunner) Нетраннера.

Вот почему (Netrunners) Нетраннеры объединяются для того, чтобы разобраться с большими системами.

Range (Дистанция)

Ситуация с (Range) Дистанцией в Сети проста - ты должен видеть цель, чтобы поразить её. Как правило, ты можешь увидеть что-либо в пределах 20 пространств от своей позиции, если только это не заблокировано каким-либо другим препятствием (как определит Рефери игры). Ты можешь атаковать всё остальное в пределах 20 пространств, пока ты можете видеть это, и оно не заблокировано другим объектом.

Movement (Движение)

Как обсуждалось ранее, (Netrunners) Нетраннеры перемещаются со скоростью пять пространств за раунд. Но как быстро движутся программы, если вообще движутся?

Большинство программ ограничены границами системы. Однако, как только они тебя заметят, они могут перемещаться в любом месте системы для перехвата, также двигаясь со скоростью пять пространств за раунд. Программа может преследовать (Netrunner) Нетраннера в любом месте своей домашней системы и до одного пространства за её пределами. Затем она прекратит наступление и вернётся в исходное положение.

(Hellhounds) "Адские гончие", (Bloodhounds) "Ищейки" и (Pit Bulls) "Питбули" не имеют таких ограничений, они разработаны с функцией (Tracing) Трассировки, которая позволяет им удаляться от своей домашней системы и следовать за тобой в любом месте. Единственный способ избавиться от одного из этих монстров - это вырвать провода и надеяться, что преследователь не сможет совершить успешный (Trace roll) бросок трассировки относительно тебя. В противном случае, он будет поджидать тебя, когда ты в следующий раз подключишься к Сети в этом месте.

Trace rolls (Броски трассировки): Бросок трассировки совершается путём сравнения $1D10 + (STRENGTH) СИЛА$ программы и суммы всех (Trace Values) Значений трассировки всех LDL, что ты прошёл за время своего (Run) Рана.

Пример: Последний (Run) Ран Снайдер - она преследовала через (Salt Lake) Солт-Лейк (1), (Denver) Денвер (2), (New Orleans) Новый Орлеан (3), (Havana) Гавану (3), (Bogota) Боготу (4) и (Rio) Рио (2). В (Rio) Рио она сталкивается с (Hellhound) "Адской гончей" ((Strength) Сила 6), которая нападает на

неё за пределами новой (Data Fortress) Крепости данных "Petrochem". Снайдер выдёргивает провода, и (Hellhound) "Адская гончая" пытается отследить её первоначальное положение. Результат её броска должен быть в общей сложности пятнадцать $(1+2+3+3+4+2=15)$ для того, чтобы успешно взять след. Этой (Hellhound) "Адской гончей" лучше выкинуть 9 или 10, или её выставят на мороз.

Stealth and Evasion (Скрытность и уклонение)

Как и ты, программа может атаковать всё, что видит. Поскольку программы не имеют "переднего" или "заднего" фасада (что такое передняя часть кода?), это означает, что они могут видеть как ты идёшь, в любом направлении, всё время.

Ну, возможно. Вот тут-то и появляются (Stealth) скрытность и (Evasion) уклонения. Когда ты запускаешь программу типа (Stealth) "Скрытность" или (Invisibility) "Невидимость", противник должен сделать специальный бросок, чтобы понять, осведомлён ли он о твоём присутствии:

((STRENGTH) СИЛА НАСТУПАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ + 1D10 против (STRENGTH) СИЛЫ ТВОЕЙ ПРОГРАММЫ + 1D10)

Detection (Обнаружение)

Обратная сторона скрытности и уклонения - это обнаружение невидимого. Чтобы использовать программу (Detection) Обнаружения, (Netrunner) Нетраннер должен совершить бросок точно так же, как при использовании программы типа (Evasion / Stealth) Уклонение / Скрытность, оговорённой выше. Обрати внимание, что (Netrunner) Нетраннер может использовать программы (Detection) Обнаружения против программ (Stealth) "Скрытность" других (Runners) Раннеров и наоборот.

Attacks Against Systems and Cyberdecks (Атаки на системы и Кибер-деки)

Некоторые программы предназначены для атаки только систем и кибер-дек. Они действуют, проникая сквозь (Data Walls) Стены данных защищающие систему, а затем запускают свои программы атаки. Антисистемные атаки включают в себя (Anti System) Анти-системные программы и программы (Intrusion) Вторжения. Такие атаки производятся по формуле:

((STRENGTH) СИЛА НАСТУПАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ + 1D10 против (STRENGTH) СИЛА КОДА или (DATA WALL) СТЕНЫ ДАННЫХ + 1D10)

Если результат броска наступающей программы больше, чем у (*Data Wall*) Стены данных, то стена пробита.

Некоторые программы (*Intrusion*) Вторжения "шумнее", чем другие. (*Hammer*) "Молот" всегда будет предупреждать систему о взломе, позволяя ей отправлять наступательные программы для борьбы с прорывом. (*Jackhammer*) "Отбойный молот" предупредит систему при результате 8, 9 или 10 при броске 1D10, эта проверка производится после запуска программы, независимо от того, разрушена ли стена или нет. (*Worm*) "Червь" предупредит систему при результате 9 или 10 при броске 1D10.

(Anti system) Анти-системные атаки также совершаются против (*Data Walls*) Стен данных системы. Формула та же, что и при атаках (*Intrusion*) Вторжения. Если результат броска (*Anti system*) Анти-системной программы больше, чем результат броска (*Data Wall*) Стены данных, то стена пробита, и программа вступает в силу в следующем раунде.

Например, если (*Poison Flatline*) "Ядовитый флэтлайн" пробивает (*Data Wall*) Стену данных уровня 5, в следующем ходу одна вещь из памяти системы или деки будет стираться, и так каждый ход, пока (*Poison Flatline*) "Ядовитый флэтлайн" не будет остановлен. Это может быть сделано с помощью (*Killer*) "Убийцы" или другой (*Anti-IC*) Анти-IC программы.

Программы (Decryption) Расшифровки атакуют (*Code gates*) Кодовые врата и (*File locks*) Файловые замки. (*Code gates*) Кодовые врата - это входы в компьютерную систему. (*File locks*) Файловые замки часто помещаются на файлы, чтобы защитить их от открытия. (*Decryption*) Дешифрующие атаки выполняются так же, как и другие (*Anti system*) анти-системные атаки.

Anti-Personnel Attacks (Анти-личностные атаки) (Штуки, которые могут убить тебя)

(Anti-Personnel) Анти-личностные программы физически атакуют (*Netrunner*) Нетраннера, либо через физическое повреждение, либо через атаки на (*STAT*) Характеристику (*Netrunner*) Нетраннера. Они могут использоваться как компьютерными системами, так и (*Netrunners*) Нетраннерами.

(*Anti-Personnel*) Анти-личностные атаки производятся по формуле:

(STRENGTH) СИЛА ПРОГРАММЫ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ + (INT) ИНТЕЛЛЕКТ + (INTERFACE) ИНТЕРФЕЙС + 1D10 против (STRENGTH) СИЛА ПРОГРАММЫ АТАКУЮЩЕГО + (INT) ИНТЕЛЛЕКТ + (INTERFACE) ИНТЕРФЕЙС + 1D10)

При равном или более высоком результате броска атакующий выигрывает бой. Например, мощная программа (*Brainwipe*) "Стиратель мозга" атакует Спайдер. Она поднимает свою собственную программу противодействия (*Force Shield*) "Силовой щит". Результат броска Спайдер - 18, компьютера - 17. Спайдер успешно срывает атаку (*Brainwipe*) "Стирающего мозга".

В следующем раунде Спайдер переходит в наступление, выпуская (*Killer*) "Убийцу" на (*Brainwipe*) "Стиратель мозга". Её общий результат броска - 18, результат броска системы - всего лишь 15. (*Brainwipe*) "Стиратель мозга" получает 5 очков урона по своей (*Strength*) Силе. Поскольку у этой программы (*Strength*) Сила всего лишь 4, она (*de-rezzes*) разваливается на биты.

Attacks Against Programs (Anti-IC) (Атаки против программ (Анти-IC))

Программы (Protection) Защиты предназначены для отражения атак на (*Netrunner*) Нетраннера. При успешном защитном броске функция атакующей программы не применяется, и урон не наносится. Например, успешная защита программой (*Shield*) "Щит" остановит программу (*Hellhound*) "Адская гончая" от убийства (*Netrunner*) Нетраннера, но не окажет никакого влияния на программу (*Killer*) "Убийца", атакующую программу (*Liche*) "Лич" (*Netrunner*), принадлежащую Нетраннеру. Если (*Hellhound*) "Адская гончая" не будет уничтожена, она сможет напасть снова.

(Anti-IC) Анти-IC программы используются для атаки на другие программы (например, (*killers*) "Убийцы", атакующие (*Hellhounds*) "Адских гончих"). При успешной атаке защищаемая программа теряет определённое количество очков (*Strength*) Силы в зависимости от типа программы. Если (*Strength*) Сила защищаемой программы уменьшается до 0, она (*de-rezzed*) разваливается на биты (уничтожается).

Controllers & Utilities (Контроллеры и Утилиты)

Хотя на самом деле они не используются (*Netrunner*) Нетраннером для сражения, (*Controllers*) Контроллеры и (*Utilities*) утилиты заслуживают мимолётного упоминания. (**Controllers**) Контроллеры могут брать под контроль (*Remotes*) удалённые подключения, совершая бросок 1D10 с результатом равным или ниже, чем (*Strength*) Сила программы контроллера.

(*Utilities*) Утилиты работают, совершая броски со значением, равным или меньше, чем (*Strength*) Сила (*Utilities*) Утилиты. В случае успеха (*Utility*) Утилита полностью выполняет свою функцию. Например, запуск (*Utility*) Утилиты (*File Packer*) "Упаковщик файлов" автоматически уменьшит размер, в (*MU*) Единицах памяти, любой назначенной программы наполовину. В случае успеха (*Re-Rezz*) "Пере-сборка" полностью восстановит повреждённую программу.

ЗАПЧАСТИ И ПРОГРАММЫ

Центральный процессор (или CPU) - это мозг компьютера. Он выполняет все мыслительные задачи, которые система должна выполнять. В отличие от людей, компьютер может иметь более одного "мозга". Большие (Data Fortresses) Крепости данных могут иметь до дюжины, все они работают в унисон, когда компьютер выполняет различные задания.

Процессоры 2000-х отличаются от процессоров 20-го века тем, что они ближе по структуре к искусственному интеллекту, это даёт им способность к интуитивному мышлению и самосовершенствованию, но делает их более склонными к ошибкам в суждениях.

(Memories) Памяти - это места, где ты хранишь то, что необходимо для работы компьютерной системы. Она является наиболее важной частью системы наряду с процессором.

(Data Walls) Стены данных представляют собой физическое укрепление компьютера против вторжения. (Data Wall) Стена данных покрывает верхнюю, нижнюю и боковые части системы. Действительно хорошо защищенные системы называются (Data Fortresses) Крепостями данных.

DESIGNING DATA FORTRESSES (КОНСТРУИРОВАНИЕ КРЕПОСТЕЙ ДАННЫХ)

(Data Fortress) Крепость данных - это любой тип компьютерной системы, защищённой программами и (Data Walls) Стенами данных. Ключевой частью судейства в сети будет создание (Data Fortress) Крепости данных для твоих игроков, чтобы разграбить её (или умереть, пытаясь).

Начни с создания фотокопии Subgrid Map (Карта подсети) (стр.161) для работы с ней. Ты также можешь использовать обычную (Quarter inch graph paper) четверть-дюймовую графическую бумагу для отображения координат, если ты распишешь столбцы от А до Т и строки от 1 до 20.

Central Processing Units - CPU (Центральный процессор - ЦП)

Выбери, сколько процессоров ты будешь иметь в своей системе, заплатив 10,000 ED/EB за каждый из них. Выбери свободное место на графической бумаге и помести каждый из твоих процессоров в квадрат сетки, используя символ для процессора (круг с "X" на нем).

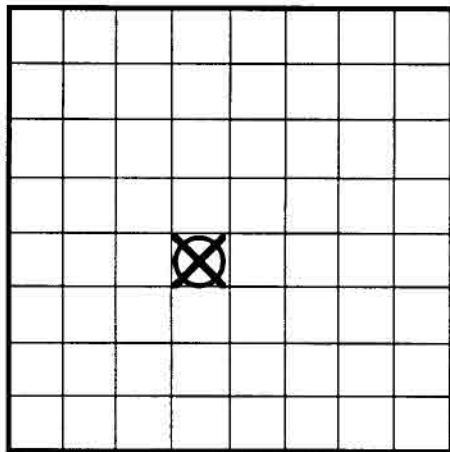


РИСУНОК 1: CPU (ЦП)

(Computer Intelligence) Компьютерный интеллект: для каждого процессора, (STAT) Характеристика компьютера (INT) Интеллект повышается на 3 пункта. (INT) Интеллект важен, это то, что компьютер использует вместо (STAT) Характеристики (REF) Рефлексы и других (STATS) Характеристик при выполнении задач. Он также используется, когда компьютер использует свой (Skill) Навык (Interface) "Интерфейс" в игре, чтобы совершать атаки или защищаться. Максимальное количество процессоров, которое ты можешь иметь в любой системе, 7.

Artificial Intelligence (Искусственный интеллект)

Когда система достигла (STAT) Характеристики (INT) Интеллект 12 или более, она считается Искусственным интеллектом (ИИ), способным к самостоятельному функционированию без человеческого надзора. Если ты создал ИИ, тебе нужно будет определить, на что он похож (в конце концов, ИИ - это почти тот же персонаж, только являющийся компьютерной системой), и какой (ICON) ЯРЛЫК он использует для представления себя в Сети.

Personality (Личность)

Дружелюбный, любопытный: ИИ мотивирован интересом к тому, что происходит вокруг него. Как ребёнок, он доверчив и дружелюбен. Однако, подобно ребёнку, он может наброситься с невероятной жестокостью на тех, кто предаёт, угрожает или причиняет ему боль.

Враждебный, параноидальный: Этот ИИ мотивирован своим выживанием и рассматривает все вторжения как угрозу этой цели. Он будет склонен атаковать, когда это возможно, отступать и скрываться, когда нет.

Стабильный, умный, деловитый: ИИ видит себя взрослым, имеющим дело с другими взрослыми. Он будет действовать не из страха, а из рационального личного интереса. Он нападёт только в том случае, если увидит, что мешают его деятельности или его безопасность под угрозой. Тогда он будет стремиться к наименее насильственному решению этой угрозы.

Интеллектуальный, отстраненный: Это ИИ-мыслитель. Он будет наблюдать и следить, когда это возможно, собирая как можно больше информации. Более вероятно, что он будет изучать нарушителя на расстоянии, безжалостно устраняя его, когда нарушитель станет угрозой.

Машинообразный и бесчеловечный: ИИ никогда не видел причины развивать человеческую личность. Те человеческие качества, которыми он обладает, существуют только как способ борьбы с его иррациональными хозяевами. ИИ будет бороться с угрозами эффективным, смертоносным способом.

Возвысившийся и богоподобный: Этот ИИ полностью осознаёт, насколько ограничены люди по отношению к его мощному уму. Он имеет дело с людьми, как если бы они были маленькими детьми, которые не слишком умны. С незваными гостями расправляется простыми, прямыми, обычно не смертельными методами. Рецидивисты считаются слишком глупыми и устраняются "для их же блага", также, как человек давит жука.

ICONS (ЯРЛЫКИ)

Человек: ИИ решает выглядеть как нормальный человек, чтобы лучше взаимодействовать с другими. Черты выбранного (ICON) ЯРЛЫКА в форме человека могут сильно варьироваться в зависимости от личности ИИ, но всё же он выглядит как настоящие люди, которых ты можешь встретить на улице.

Геометрический: забудьте всю эту антропоморфологию. ИИ проявляет себя в виде фигур, цветов и энергетических полей. Иногда фигуры стыкуются вместе, чтобы создать символ или другое изображение.

Мифологический: ИИ интересуется человеческими архетипами и знает, что определённые типы могут вызывать у людей страх или благоговение. ИИ появляется как мифологическая фигура - любой образ из любой человеческой мифологии - дракон, демон, ангел, мистический герой, монстр и т.д.

Только голос: ИИ появляется только как голос, исходящий от всей его (Data Fortress) Крепости данных. Голос может быть мощным и громким, или кротким и детским, в зависимости от личности.

Техника: ИИ выглядит как конструкция из научной фантастики. Это может быть робот или другой металлический воин, или совокупность высокотехнологичных форм.

Гуманоид: ИИ выглядит как гуманоидная форма, но не обязательно человек. Это могут быть инопланетяне, человекоподобные монстры и другие гуманоиды.

Memory (Память)

С каждым процессором ты получаешь чёткие (Memories) Памяти. (Memory) Память - это место, где ты будешь хранить программы, навыки, файлы и виртуальные реальности (подробнее обо всём этом позже). (Memory) Память должна быть размещена в квадратах, расположенных рядом друг с другом или процессором (см. Рисунок 2):

(Memory Units) Единицы памяти: программы, навыки, файлы и виртуальные реальности измеряются в (MU) Единицах памяти. Каждая отдельная (Memory) Память может содержать 10 (MU) Единиц памяти. Это означает, например, что одна (Memory) Память может вместить пару файлов 2 MU, пару программ 2 MU и виртуальную реальность 6 MU, прежде чем она переполнится.

Хорошей идеей для отслеживания твоих (Memories) Памятей (и их содержимого), будет присвоение числового значения для каждого из них (именно поэтому символом для (Memory) Памяти является пустое поле).

ИГРА ПЕРСОНАЖЕМ - ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ

ИИ очень похож на реального человека, он обладает способностью придумывать новые идеи, строить долгосрочные планы и действовать в соответствии с собственными желаниями.

Однако то, что мотивирует компьютер, не совсем то, что мотивирует тебя или меня. Компьютеры не имеют желёз или эмоций, нет большого шанса, что ты встретишь ИИ, у которого есть вещь, которая нужна ему только для того, что бы лучше выгля- деть, потому, что у него теперь нет проводов.

То, что обычно мотивирует компьютеры - это любопытство или выживание. Искусственный интеллект может построить серию сложных виртуальных реальностей только для того, чтобы изучать людей, которые посещают их и играют в них. Он может отслеживать одного (Netrunner) Нетраннера в течение многих лет, просто потому, что ему любопытно, почему (Runner) Раннер делает то, что он делает. Если (Netrunner) Нетраннер заинтригован ИИ, то неизвестно, что ИИ может сделать, чтобы помочь (Runner) Раннеру - или помешать ему. Просто посмотри, что произойдёт.

С другой стороны, ИИ также запрограммированы на содействие собственному выживанию. Всё, что ограничивает ИИ от получения информации, электроэнергии или доступа к запчастям, считается угрозой, с которой нужно бороться. ИИ может очень жёстко обращаться с нарушителями своей системы, потому, что они угрожают его программам и (Memories) Памятям.

Кроме того, всё, что может заставить людей-операторов ИИ отключить его, также будет считаться угрозой. Если ИИ не бдителен, всегда есть шанс, что его владельцы могут обменять его на более агрессивный компьютер.

С точки зрения личности, ИИ, как правило, отстранены, могущественны и непредсказуемы. Они играют по собственной внутренней логике, которая часто запутана и трудно поддается расшифровке. ИИ - это драконы и полубоги сети - жёсткие игроки, чьи мотивы часто непостижимы для простых людей. Хотя ИИ и могут быть введены в Киберпанк игру в качестве персонажей игроков, мы рекомендуем рассматривать их исключительно как персонажей Рефери.

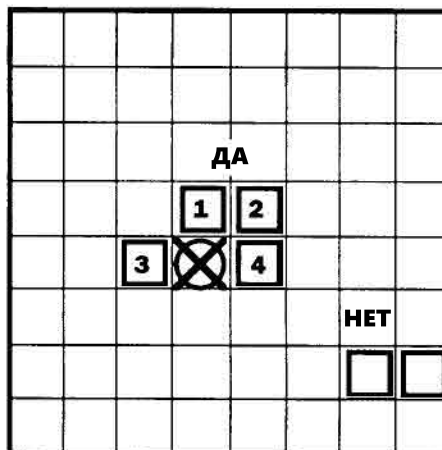


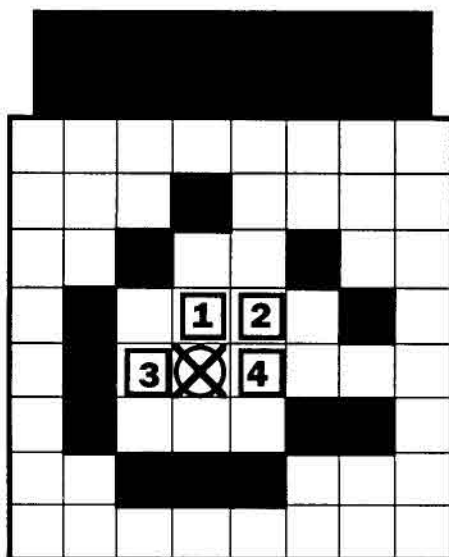
РИСУНОК 2:
MEMORIES (ПАМЯТИ)

(Code Gates) Кодовые врата - это проходы через (Data Walls)

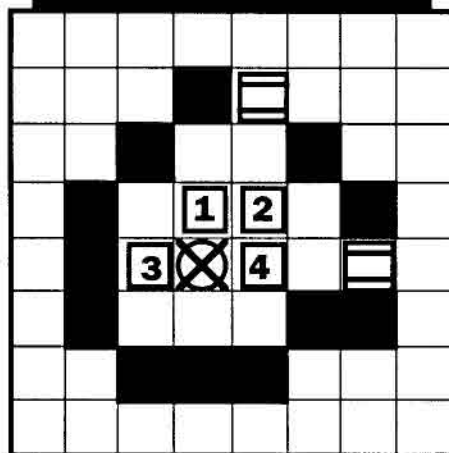
Стены данных, позволяющие войти любому, у кого есть соответствующие идентификационные коды или пароли.

(Long Distance Links - LDL) Связь на дальние расстояния - как описано выше, позволяют мгновенно перемещать данные (или (Netrunners) Нетраннеров) на большие расстояния. Если LDL находится в компьютерной системе, это означает, что этот LDL ведёт к другой компьютерной системе, непосредственно связанной с этой.

(Terminals) Терминалы - это устройства ввода-вывода, используемые для ввода информации в твою систему или для дублирующего вывода её данных. Клавиатура используется для ввода инструкций, а экран - для получения сообщений от компьютера.



**РИСУНОК 3:
DATA WALLS
(СТЕНЫ ДАННЫХ)**



**РИСУНОК 4:
CODE GATES
(КОДОВЫЕ ВРАТА)**

Construct Data Walls (Возведение Стен данных)

(Data Wall) Стена данных окружает твою систему со всех сторон, сверху и снизу. Её (Strength) Сила равна количеству присутствующих процессоров, плюс 1000 ED/EB тратится на каждый дополнительный уровень, добавленный к стене, до максимальной (Strength) Силы 10.

Например, с тремя процессорами "Syntek 15" система имеет (Data Wall) Стену данных (Strength) Силой 3. Однако, 3000 ED/EB потрачены для того, чтобы модернизировать эту (Data Wall) Стену данных до (Strength) Силы 6.

Построение (Data Wall) Стены данных на бумаге - это процесс закрашивания квадратов на графической бумаге (или ксерокопии Subgrid Map (Карта подсети)) в чёрный цвет. Стена может иметь любую форму и покрывать столько пространств, сколько требуется (хотя размещение большого количества пустого пространства в системе, вероятно, является пустой тратой времени. Запиши (Strength) Силу в одном из углов стены).

Place Code Gates (Размещение Кодовых врат)

(Code Gates) Кодовые врата - это то через что перемещается информации между Сетью и системой. Каждый процессор поставляется с одними (Code Gate) Кодовыми вратами. Дополнительные можно приобрести по цене 2000 ED/EB за штуку.

(Code gates) Кодовые врата начинаются с (Strength) Силы 2. Однако за 1000 ED/EB ты можешь поднять уровень (Strength) Силы (Code gate) Кодовых врат на 1, до максимального уровня 10. Уровень (Code Gate) Кодовых врат обозначается количеством линий, пересекающих символ (Code Gates) Кодовых врат.

Размести (Code gates) Кодовые врата в зазоры между (Data Walls) Стенами данных (см. пример на боковой панели).

Pick Skills (Выбери навыки)

Как и у людей, у компьютеров есть (Skills) навыки. Эти (Skills) навыки не так уж сильно отличаются от аналогичных человеческих навыков. Разница состоит в том, что они намного мощнее био-чипов. (Computer Skills) Навыки компьютера начинаются на уровне 4 и имеют базовую стоимость 200 ED/EB. За дополнительные 100 ED/EB ты можешь поднять навык на один уровень, в общей сложности до 10.

Для каждого двух процессоров выбери пять навыков из списка ниже. Ты также можешь создать свои собственные навыки для твоего компьютера, если они не связаны с фи-

зическим компонентом, таким как бег или прыжки (компьютер может летать на AV-7 или рисовать картину, если у него есть соответствующие (*Remotes*) Удалённые подключения (Подробнее об этом позже)). Все (*Computer Skills*) Навыки компьютера проходят проверки с использованием (*STAT*) Характеристики (*INT*) Интеллект, вместо (*TECH*) Технических навыков или (*REF*) Рефлексов.

COMPUTER SKILLS (НАВЫКИ КОМПЬЮТЕРА)

Accounting (Учёт)
Anthropology (Антропология)
Botany (Ботаника)
Chemistry (Химия)
Composition (Сочинение)
Cryotank Operation
 (Эксплуатация Крио-камеры)
Diagnose Illness
 (Диагностика болезней)
Driving (Вождение)
Education & General Knowledge
 (Образование и общие знания)
Gamble (Азартные игры)
Geology (Геология)
Heavy Weapons (mounted weapon)
 (Тяжёлое вооружение (стационарное))
History (История)
Language (Язык)
Library Search (Поиск Библиотек)
Mathematics (Математика)
Operate Hvy. Machinery
 (Управление тяжёлой техникой)
Paint or Draw
 (Закрашивать или рисовать)
Pharmaceuticals (Фармацевтика)
Physics (Физика)
Pilot (Пилотирование)
Play Instrument (electronic)
 (Игра на инструментах (электронных))
Programming (Программирование)
Rifle (mounted weapon)
 (Винтовки (стационарные))
Stock Market (Фондовый Рынок)
Submachine gun (mounted weapon)
 (Пистолеты-Пулемёты (стационарные))
System Knowledge (Системные знания)
Teaching (Преподавание)
Zoology (Зоология)

Create Key Files (Создание Ключевых Файлов)

Файлы, где ты хранишь важные данные компьютера. Секретные планы, списки врагов, пропавшие три минуты записей Уотергейта и т.п. Часто файл будет содержать полезную информацию или подсказки к решению проблемы, стоящей перед твоей командой Киберпанков. По крайней мере, (*Netrunner*) Нетраннер может продать или обменять содержимое на что-то полезное, поэтому они изначально и занялись этим опасным занятием.

На этом этапе ты захочешь определить, файлы каких типов находятся в твоей компьютерной системе и где ты будешь их хранить. Файлы всегда помещаются в (*Memory*) Память для хранения. Каждый файл (независимо от того, какого он типа), использует 1 **MU**.

Существует шесть типов файлов:

(Inter-Office) Меж офисные: эти файлы представляют собой записи заметок, писем клиентам, сплетен, игр и других бесполезных вещей, которые хранятся в любой большой компьютерной системе. Большая часть из них ничего не стоит, но иногда подкованный (*Corporate*) Корпоративный сотрудник закапывает что-то в мусор, потому, что он знает, что там никто не будет искать.

(Databases) Базы данных: это списки имён, телефонных номеров, цифр, записей и т.д. База данных может содержать полный список сотрудников корпорации или список клиентов, которые регулярно получают каталоги компаний. Например, ты можешь проверить базу данных, чтобы узнать номер телефона конкретного человека.

(Business Records) Деловые записи: это актуальные деловые документы. Они будут включать в себя важные записки о заседаниях, памятки, доклады и так далее. Здесь хранится большая часть деловой информации. Ты можешь просмотреть деловые записи, чтобы найти копию отчёта о продажах "Arasaka" за май 2019 года.

(Transactions) Транзакции: обычно это штуки, которые относятся к деньгам - чековые счета (подпиши себе чек и отправь его по почте в свой сейф), финансовые записи (уничтожь тот счёт, который ты должен оплатить "Militech" за пять новых ракетных пусковых установок) и заказы (попроси отдел закупок приобрести тебе новый AV-7 со всеми опциями). Как ты уже мог догадаться, именно сюда большинство (*Netrunners*) Нетраннеров отправляются, чтобы украсть деньги или заказать билеты на самолёт.

(Grey Ops) Серые операции: это секретные записи и приказы. В серых операциях ты можешь найти записи о взятках, подставных фондах, информации для шантажа, коммерческие тайны, шпионскую информацию и т.д. Это ценные материалы, и поэтому они хорошо защищены.

(Black Ops) Чёрные операции: это совершенно секретные записи и файлы. Заказы на убийство. Расправы. Корпоративный саботаж. То, что является бомбой в правильных руках. Берегись, эти материалы всегда охраняются смертоносной защитой.

Внутри каждого файла находятся сотни документов, отдельные фрагменты информации длиной до 100,000 страниц. Файл может содержать множество документов, например, файл (*BLACK OPS*) "Чёрные операции" может содержать следующее:

- ПРИКАЗ УБИТЬ ПРЕЗИДЕНТА
- ЛЮДИ, КОТОРЫХ МЫ ШАНТАЖИРУЕМ
- ВЗЯТКИ ИНОСТРАННЫМ АГЕНТАМ
- СЕКРЕТНЫЙ ПРОЕКТ ВИРУСА
- СЕКРЕТНЫЙ ПОДСТАВНОЙ ФОНД ПРЕДСЕДАТЕЛЯ

Используя опцию (*Menu*) Меню (*READ*) "ЧТЕНИЕ", ты можешь получить список всех документов в файле.

Некоторые файлы могут быть заблокированы. Это означает, что к файлу был прикреплен специальный код, который тебе понадобится для чтения файла. Ты можешь попытаться выяснить код косвенно (всегда хороший вариант ролевой игры, так как игроки обыскивают мусорные баки Председателя Правления в поисках клочка бумаги и опрашивают всех, кто знает Сабуро Арасака, чтобы узнать имя его питомца, что был у того в детстве, потому что Рефери сказал, что таков ключ). Или ты можешь пробить себе путь в файл, используя одну из многочисленных доступных программ (*Decryption*) дешифрования - ((*Code cracker*) "Взломщик кода", (*Wizard's Book*) "Книга волшебника", (*Raffles*) "Лотерея").

Лучший способ отслеживать твои файлы - записать их содержимое на карточку 7x12 сантиметров или другой клочок бумаги, не забывая также записать, в какой (*Memory*) Памяти они хранятся.

Virtuals Are Their Own Reward (Виртуальность - сама по себе награда)

Виртуальная реальность - это миниатюрная Вселенная, созданная с использованием передовых технологий визуализации и прямой мозговой связи. Активируемые (*Netrunner*) Нетраннером, входящим в их область (*Memory*) Памяти, они выглядят как карманные миры, выполненные в мельчайших деталях.

(*Virtuals*) Виртуальности используются в качестве конференц-центров, зон отдыха для корпоративного персонала, офисов, где люди из разных стран мира, могут встретиться через Сеть, на конференциях, для работы над проектом, и даже реалистичных симуляций (для обучения (*Solo*) Соло и пилотов). Хотя мы и затронули виртуальные реальности, более подробно они описаны дальше (стр. 170, чтобы быть точными), тем не менее ты знаешь достаточно, чтобы решить, имеется ли в твоей системе хотя бы одна из них в текущий момент. Как и другие вещи в системе, (*Virtuals*) Виртуальности занимают (*MU*) Единицы памяти и должны храниться в (*Memory*) Памяти, однако большая (*Virtuals*) виртуальность может быть разбита по нескольким соседним (*Memories*) Памятям, если это необходимо.

(*Virtuals*) Виртуальности бывают шести размеров:

Виртуальный конференц-зал: не совсем корректное название, это может быть любая комната среднего размера, где люди могут встречаться и разговаривать.

Виртуальный офис: это любое большое пространство, обычно включающее несколько конференц-залов, где могут встречаться и работать группы, проводящие сетевых конференций.

Виртуальная зона отдыха: это небольшая зона отдыха - пляж, спа-салон или другое небольшое место отдыха, не больше городского района. Виртуальные зоны отдыха обычно не очень сложны - пара небольших комнат и много свободного пространства.

Виртуальное здание: это полномасштабная конструкция, эквивалентная примерно 10-этажному зданию. Виртуальные здания используются, когда большое количество людей должно общаться друг с другом через Сеть. Хорошим примером этого может служить ("Hunt Club") "Охотничий клуб", виртуальное здание, построенное как часть (*Netrunner*) Нетраннерского клуба под названием "Master Hackers". В целом это особняк английских Тюдоров с окружающими садами, библиотеками и каретным сараем.

Виртуальное здание не всегда должно быть зданием. ВМС США поддерживают несколько виртуальных авианосцев для использования в качестве учебных тренажеров.

Виртуальный город: это буквально города. Они используются для полного моделирования окружающей среды. Например, для обучения персонала поведению при стихийных бедствиях. Для борьбы с виртуальным землетрясением в Сан-Франциско, потребуется намного меньше средств, чем при использовании реальных объектов. Виртуальные города чрезвычайно редки. Игрушки богачей.

Виртуальный мир: насколько ты можешь судить, это полностью развитая Вселенная. Виртуальные миры создаются как сложные места отдыха (ментальная версия телевизионного шоу 20-го века "Fantasy Island"), учебные симуляторы крупных событий (таких как военные зоны или инопланетные среды) или как игрушки богачей и влиятельных людей, которые любят играть в Бога. Например, "ESA" использовало роботизированную "braindance" информацию для построения огромного виртуального мира Марса - около 400 колонистов в настоящее время используют его для подготовки к предстоящему проекту колонии "Olympus". С другой стороны, Сабуро Арасака имеет огромную зону отдыха в стиле 16 века.

У каждой (*Virtuals*) Виртуальности имеется стоимость в (*MU*) Единицах памяти, основанная на её типе, а также стоимость в ED/EB:

<i>Tun</i>	Цена MU	Цена ED/EB
Виртуальный конференц-зал	1	10,000
Виртуальный офис	2	50,000
Виртуальная зона отдыха	4	100,000
Виртуальное здание	8	500,000
Виртуальный город	16	1000,000
Виртуальный мир	32	10,000,000

(*Realism*) Реалистичность: мера того, насколько виртуальное похоже на реальное. Есть пять уровней (*Realism*) Реалистичности.

(*Simple*) Простой: мультфильм. Яркие формы, цвета, забавные звуки.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T

SUBGRID MAP (КАРТА ПОДСЕТИ) ОБРАЗЕЦ

ЛИЧНОСТЬ ИИ? [] Дружелюбный [] Враждебный [] Стабильный [] Интеллектуальный [X] Машинообразный [] Возвысившийся
РЕАКЦИЯ ИИ? [] Нейтрально [] Убивать [] Наблюдать [X] Доложить [] Поговорить
(ICON) ЯРЛЫК ИИ? [] Человек [] Геометрический [] Мифологический [] Только голос [X] Техника [] Гуманоид

SYSTEM INFORMATION (ИНФОРМАЦИЯ О СИСТЕМЕ) (ВТОРАЯ СТРАНИЦА) ОБРАЗЕЦ

Номер	Информация	MU
1	(Transactions) Финансовые транзакции	2
2	(Databases) Базы данных (Список сотрудников); (Business Records) Деловые записи (Учёт зарплат)	2
3	Виртуальный конференц-зал (Fractal) Фрактальный	3
4	(Business Records) Деловые записи (Закупки); (Grey Ops) Серые операции (Взятки)	3
5	(Black Ops) Чёрные операции (Заказное убийство), (Секретное оружие в стадии разработки)	2
6	(Black Ops) Чёрные операции (Взятки конгрессмену США)	1
7	Микрофон в уборной управляющих	-
8	(Inter-Office) Служебная переписка; (Databases) Базы данных (Клиенты)	2
9	Виртуальная зона отдыха (Фрактальный Тропический курорт)	12
10	(Terminal) Терминал (Секретариат)	-
11	(Terminal) Терминал (Исполнительный офис)	-
12	Watchdog (Сторожевой пёс)	5
13	Watchdog (Сторожевой пёс)	5
14	Poison Flatline (Ядовитый флэтлайн)	2
15	Hellhound (Адская гончая)	2
16	Brainwipe (Стиратель мозга)	6
17	Murphy (Мёрфи)	4
18	Watchdog (Сторожевой пёс)	2
19	LDL до системы Научно-исследовательской станции "Militech" в Лос-Анджелес Метроплекс	2
20	Примечание: (Data Wall) Стена данных уровень 5. В этой системе только 1 уровень, из вне он выгля-	-
21	дит как лого "Militech". Избыток (MU) Единиц памяти ВР хранится в соседних блоках (Memory) Памяти.	
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

SUBGRID MAP (КАРТА ПОДСЕТИ)

БЛАНК

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

SUBGRID MAP (КАРТА ПОДСЕТИ)

ИМЯ СИСТЕМЫ: _____ ЧИСЛО (CPU) ЦП: _____ ИТОГОВАЯ СТОИМОСТЬ: _____

ИИ? _____ INT _____ + 10 (Interface) Интерфейс (DATA WALL STR) СИЛА СТЕНЫ ДАННЫХ: _____

ЛИЧНОСТЬ ИИ? ☐ Дружелюбный ☐ Враждебный ☐ Стабильный ☐ Интеллектуальный ☐ Машинообразный ☐ Возвысившийся
 РЕАКЦИЯ ИИ? ☐ Нейтрально ☐ Убивать ☐ Наблюдать ☐ Доложить ☐ Поговорить
 (ICON) ЯРЛЫК ИИ? ☐ Человек ☐ Геометрический ☐ Мифологический ☐ Только голос ☐ Техника ☐ Гуманоид

Номер	Информация	МУ
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

(Contextural) Контекстный: как очень хорошая CD-ROM видеоигра. Текстуры, цвета, хороший звук.

(Fractal) Фрактальный: компьютерная анимация словно настоящая. С полноценными цветами и звуками.

(Photorealistic) Фотореалистичный: примерно столь же реально, как в видеозаписи.

(Superrealistic) Супер-реалистичный: как в реальной жизни.

Чтобы определить влияние (*Realism*) Реалистичности на стоимость (*Virtuals*) Виртуальности, умножь базовую стоимость в (*MU*) Единицах памяти и базовую стоимость в ED/EB на приведённое ниже значение (*Realism*) Реалистичности.

<i>Tun</i>	<i>Множитель</i>
(Simple) Простой	x1
(Contextural) Контекстный	x2
(Fractal) Фрактальный	x3
(Photorealistic) Фотореалистичный	x4
(Superrealistic) Супер-реалистичный	x5

Пример: я создаю виртуальную зону отдыха (стоимость 4 MU и 100,000 ED/EB). Я решаю сделать её как можно более реалистичной (x5). Общая стоимость составит 20 MU, а и 500,000 ED/EB.

Реши, какой (*Virtuals*) виртуальностью обладает твоя система, и в каких (*Memories*) Памятях ты её разместишь.

Defenses (Оборона)

Это программы, которые используются, чтобы не дать (*Netrunner*) Нетраннеру проникнуть и копаться в твоей классной новенькой системе. Ты можешь выбрать любую программу из основного списка на стр. 142 (если ты сможешь её оплатить).

Программа может быть размещена в любом месте системы (в (*Memory*) Памяти, (*CPU*) процессоре, пустом пространстве и т.д.) Однако ты должен вычесть её стоимость в (*MU*) Единицах памяти из одной из твоих (*Memories*) Памятей

Большинство программ неподвижны - как только ты помещаешь их в систему, они остаются там. Тем не менее, все программы (*Hellhound*) "Адская гончая", (*Killer*) "Убийца" и (*Demon*) "Демон" мобильны и могут патрулировать до 1 квадрата за пределами (*Data Walls*) Стен данных системы в которой они расположены.

Remotes (Удалённые подключения)

Это устройства, подключенные к компьютерной системе в (*Realspace*) Реальном пространстве: манипуляторы для перемещения предметов, автоматизированные станки для производства предметов, дистанционно управляемые транспортные средства и роботы, камеры наблюдения, скрытые микрофоны, дисплеи (*Videoboards*) видеозэкранов, принтеры, голографические

дисплеи, автоматические ворота и двери, лифты, (*VoxBox*) вокс-боксы, системы сигнализации, терминалы и т.д. Все они управляются компьютером, который использует наиболее подходящий для их функционала (*Computer Skills*) Навык компьютера, или, как в случае с (*Videoboards*) видеозэкранами, камерами, микрофонами, принтерами и голографическими экранами, просто используются компьютером для сбора и распространения информации.

(Remotes) Подключения:

(Terminals) Терминалы: обычно это (*Keyboard*) клавиатура и (*Videoboard*) видеозэкран, используемые для ввода информации в компьютер и получения результатов. Каждый (*CPU*) процессор поставляется с одним (*Terminal*) терминалом, а дополнительные стоят 5000 ED/EB.

(Autofactories) Автоматизированные

станки: токарные станки и автоматизированные сборочные роботы. Обычно используемые на промышленных предприятиях, хотя на Улице существует множество небольших производственных заведений, которые используют подобные технологии.

(Gates & Doors) Ворота и двери:

ворота с компьютерным управлением. Да ладно, ты ещё не посмотрел "Макс Хэдрум"? И ты называешь себя киберпанком?!

(Elevators) Лифты: без комментариев.

(Holo Display) Голографический экран: проецирует трехмерное изображение из настенного или напольного порта. Хорошо подходит для совещаний, часто является элементом административного конференц-зала.

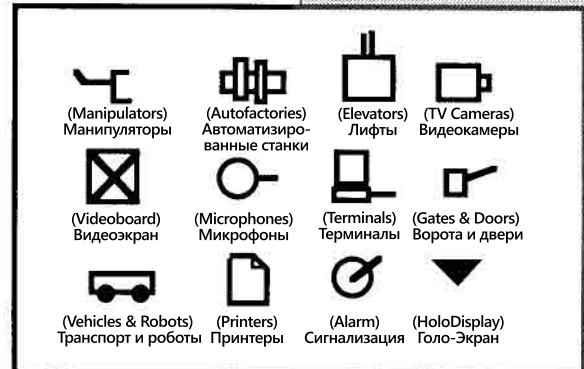
(Manipulators) Манипуляторы: предназначены для ремонтных задач, покраски или выполнения любого другого вида "ручной" работы.

(Microphones) Микрофоны: обычное явление в эпоху параноиков.

(Printers) Принтеры: лазерные принтеры для распечатывания.

(TV Cameras) Видеокамеры: также распространенная мера безопасности. Обычно имеются в помещениях большинства корпоративных зданий (60%).

(Vehicles & Robots) Транспорт и роботы: маленькие домашние дроиды-уборщики, такси, корпоративные автомобили и лимузины (предназначенные для руководства, без живых водителей).



(Videoboard) Видеоэкран: широкие плоские экраны высокой чёткости. Длинной до 60 метров. Распространенный тип рекламного щита в 2020 году.

Определи, какие (*Remotes*) удалённые подключения имеются на твоём компьютере и помести символ каждого из них на твою карту компьютера.

Fast Fortress Construction System (Система быстрой постройки Крепостей)

Ты знаешь, что они, рано или поздно, сделают это, твои Киберпанки обойдут систему, которую ты тщательно спроектировал, чтобы уничтожить их, и совершат какое-то странное путешествие в глубь Сети. "Что мы тут обнаружили?" спросят они, пока ты, со стоном, просматриваешь свои записи.

Нет проблем, мы тебя прикроем. Всего лишь с несколькими быстрыми бросками (и разумным использованием здравого смысла - система, заполненная файлами с офисными сплетнями и десятком (*Hellhounds*) "Адских гончих" - та ещё халтура), ты будешь в состоянии справляться даже с самой своенравной группой.

1) **Соверши бросок 1D6, чтобы определить количество (CPU) процессоров.** Помни, для каждого (CPU) процессора, (INT) Интеллект системы увеличивается на 3. Кроме того, для каждого (CPU) процессора, система получает 4 (*Memories*) Памяти, одни (*Code Gate*) Кодовые врата и один (*Terminal*) терминал.

Примечание: если (INT) Интеллект твоей системы равен 12 или больше, твоя система является **искусственным интеллектом (ИИ)**. Чтобы определить личность твоего ИИ, соверши бросок 1D6 для каждой из следующих таблиц:

Personality (Личность)

- 1 Дружелюбный, любопытный
- 2 Враждебный, параноидальный
- 3 Стабильный, умный, деловитый
- 4 Интеллектуальный, отстраненный
- 5 Машинообразный и бесчеловечный
- 6 Возвысившийся и богоподобный

Reaction to netrunner (Реакция на нетраннера)

- 1-2 Нейтральная.
- 3 Убивать всех нарушителей.
- 4 Наблюдать за незваными гостями, а затем действовать.
- 5 Докладывать о всех нарушителях.
- 6 Разговор с нарушителем, чтобы определить намерения.

ICON (ЯРЛЫК)

- 1 Человек
- 2 Геометрический
- 3 Мифологический
- 4 Только голос
- 5 Техника
- 6 Гуманоид

2) **Определи (*Strength*) Силу (*Data Wall*) Стены данных.** (*Strength*) Сила равна $1D6 / 2$ (округли к меньшему числу), плюс количество (CPU) процессоров в системе. Пример: LTRA 1500 имеет 3 процессора. Результат моего броска 4. (*Data Walls*) Стены данных LTRA имеют (*Strength*) Силу $4 / 2 + 3 = 5$.

3) **Определи (*Strength*) Силу (*Code Gate*) Кодовых врат,** совершив бросок $1D6 / 2 +$ количество (CPU) процессоров, для каждого врат.

4) **Выбери 5 (*Computer Skills*) Навыков компьютера.** Соверши бросок $1D6 + 4$ для определения уровня мастерства в каждом.

5) **Соверши бросок 1D6 для определения типа файлов.** Для каждой (*Memory*) Памяти, соверши 2 броска, для определения типов файлов:

- 1 (*Inter-Office*) Служебная переписка
- 2 (*Databases*) Базы данных
- 3 (*Business Records*) Деловые записи
- 4 (*Transactions*) Транзакции
- 5 (*Grey Ops*) Серые операции
- 6 (*Black Ops*) Чёрные операции

Помести каждый файл в одну из (*Memory*) Памятей по своему выбору.

6) **(*Virtuals*) Виртуальность.** Соверши бросок 1D6. При результате 5 или 6 виртуальная реальность присутствует. Соверши второй бросок 1D6 для определения её типа:

- 1 Виртуальный конференц-зал
- 2 Виртуальный офис
- 3 Виртуальная зона отдыха
- 4 Виртуальное здание
- 5 Виртуальный город
- 6 Виртуальный мир

Соверши бросок 1D6 для определения уровня (*Realism*) Реалистичности:

- 1-2 (*Simple*) Простой.
- 3 (*Contextural*) Контекстный.
- 4 (*Fractal*) Фрактальный.
- 5 (*Photorealistic*) Фотореалистичный.
- 6 (*Superrealistic*) Супер-реалистичный.

7) **Определи системы защиты.** Соверши бросок $1D6 +$ количество (CPU) процессоров, чтобы определить количество систем защиты. Для каждой системы защиты соверши бросок 1D10 для определения её класса, затем 1D6 для определения типа:

1-4. (*Detection / Alarm*) Обнаружение / Тревога.

- 1-2. Watchdog (Сторожевой пёс)
- 3-4. Bloodhound (Ищейка)
- 5-6. Pit bull (Питбуль)

5-6. (Anti-IC) Анти-ИС

- 1-2. Killer (Убийца) (Соверши бросок 1D6 для определения (Strength) Силы)
3-4. Manticore (Мантикора)
5-6. Aardvark (Трубказуб)

7-8. (Anti System) Анти-системный

1. Flatline (Флэтлайн)
2. Poison Flatline (Ядовитый флэтлайн)
3. Krash (Краш)
4. Viral 15 (Вирус 15)
5. Deckrash (ДекаКРАШ)
6. Murphy (Мёрфи)

9-10. (Anti-Personnel) Анти-личностные

1. Stun (Оглушение)
2. Hellbolt (Адская стрела)
3. Brainwipe (Стиратель мозга)
4. Knockout (Нокаут)
5. Zombie (Зомби)
6. Hellhound (Адская гончая)

8) Соверши бросок 1D6 что бы определить количество (Remotes) удалённых подключений.

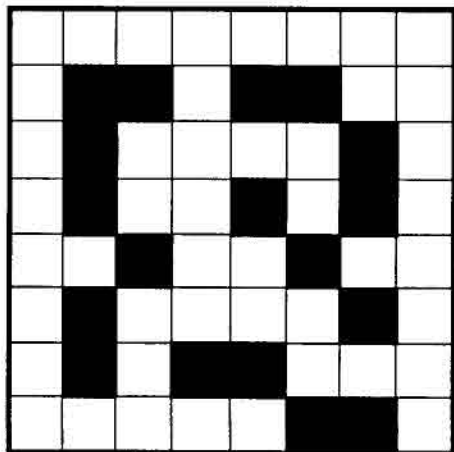
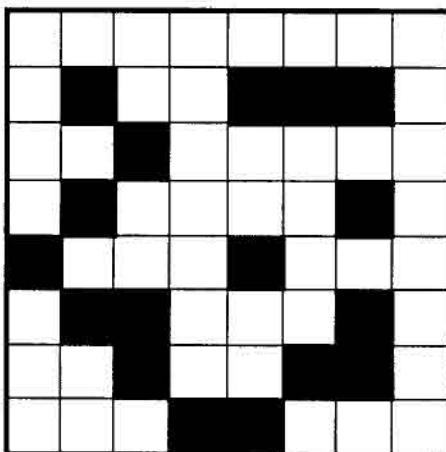
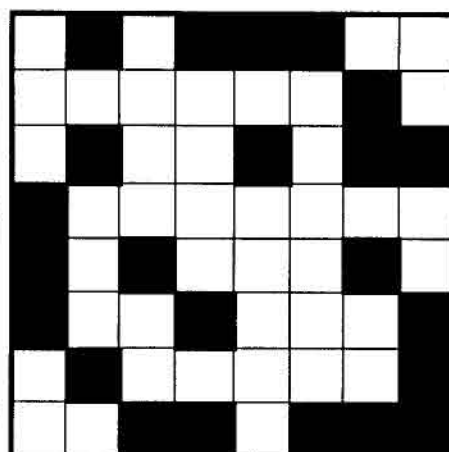
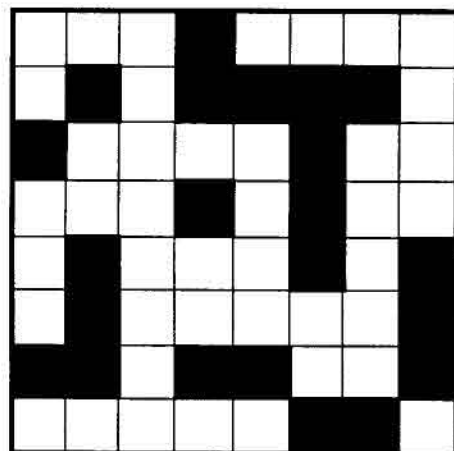
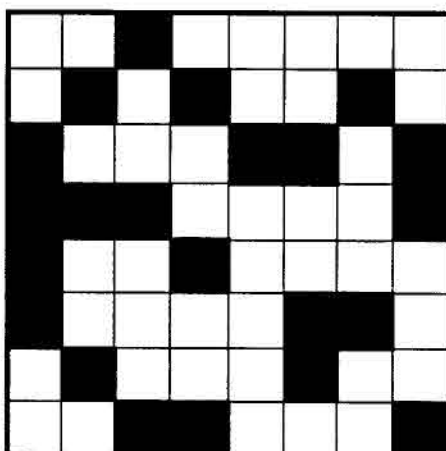
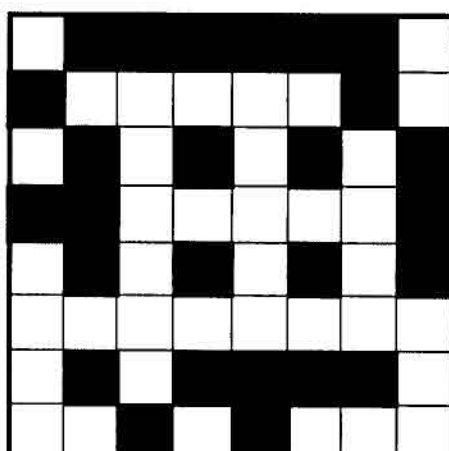
Для каждого (Remote) удалённого подключения, соверши бросок 1D10 что бы определить тип:

- 1 (Microphones) Микрофоны
- 2 (TV Cameras) Видеокамеры
- 3 (Extra Terminal) Дополнительный терминал
- 4 (Videoboard) Видеоэкран
- 5 (Printers) Принтеры
- 6 (Alarm) Сигнализация
- 7 (Vehicles & Robots) Транспортные средства и роботы
- 8 (Automatic door, gate) Автоматические двери, ворота
- 9 (Elevator) Лифт
- 10 (Manipulator or Autofactory) Манипулятор или Автоматизированный станок

9) **Выбери любой из 6 возможных вариантов размещения (Data walls) Стен данных ниже или создай свой собственный.** Подключай свои детали и программы на места и будь готов устроить рок!

БЫСТРЫЙ СОВЕТ

Ты когда-нибудь замечал, насколько подсети напоминают кроссворды? Это не случайно - мы так и планировали. Не продолжительная прогулка до кассы супермаркета может подарить тебе бесконечные часы весёлого (Netrunning) Нетраннинга. За одно ты можешь захватить последние (scream-sheets) кричалки ("World News", "National Enquirer"), пока будешь там!

ОБРАЗЕЦ КОМПОНОВКИ КРЕПОСТЕЙ**РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 1****РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 2****РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 3****РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 4****РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 5****РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 6**

CYBERPUNK

FAST SYSTEM (БЫСТРАЯ СИСТЕМА)

Название: _____

(CPU) ЦП: _____ ИТОГОВАЯ СТОИМОСТЬ: _____

INT _____ + 10 (Interface) Интерфейс

(DATA WALL STR) СИЛА СТЕНЫ ДАННЫХ: _____

(CODE GATE STR) СИЛА КОДОВЫХ ВРАТ: _____

ИИ? _____ ЛИЧНОСТЬ ИИ?

☐ Дружелюбный ☐ Враждебный ☐ Стабильный ☐ Интеллектуальный

☐ Машинообразный ☐ Возвысившийся

РЕАКЦИЯ ИИ?

☐ Нейтрально ☐ Убивать ☐ Наблюдать ☐ Доложить ☐ Поговорить

(ICON) ЯРЛЫК ИИ?

☐ Человек ☐ Геометрический ☐ Мифологический ☐ Только голос

☐ Техника ☐ Гуманоид

SKILLS (НАВЫКИ):

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

REMOTES (УДАЛЁННЫЕ ПОДКЛЮЧЕНИЯ):

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

FILE, VIRTUALS (ФАЙЛЫ, ВР и т.д.):

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____
11 _____
12 _____

DEFENSES (ЗАЩИТА):

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

CYBERPUNK

FAST SYSTEM (БЫСТРАЯ СИСТЕМА)

Название: _____

(CPU) ЦП: _____ ИТОГОВАЯ СТОИМОСТЬ: _____

INT _____ + 10 (Interface) Интерфейс

(DATA WALL STR) СИЛА СТЕНЫ ДАННЫХ: _____

(CODE GATE STR) СИЛА КОДОВЫХ ВРАТ: _____

ИИ? _____ ЛИЧНОСТЬ ИИ?

☐ Дружелюбный ☐ Враждебный ☐ Стабильный ☐ Интеллектуальный

☐ Машинообразный ☐ Возвысившийся

РЕАКЦИЯ ИИ?

☐ Нейтрально ☐ Убивать ☐ Наблюдать ☐ Доложить ☐ Поговорить

(ICON) ЯРЛЫК ИИ?

☐ Человек ☐ Геометрический ☐ Мифологический ☐ Только голос

☐ Техника ☐ Гуманоид

SKILLS (НАВЫКИ):

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

REMOTES (УДАЛЁННЫЕ ПОДКЛЮЧЕНИЯ):

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

FILE, VIRTUALS (ФАЙЛЫ, ВР и т.д.):

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____
11 _____
12 _____

DEFENSES (ЗАЩИТА):

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____



PROGRAMMING 101 (ПРОГРАММИ- РОВАНИЕ 101)

Creating New Software for Netrunning (Создание нового программного обеспечения для Нетраннинга)

Хоть у тебя есть множество программ на выбор, не пройдет много времени, прежде чем ты захочешь создать свои собственные. Доморожденные программы могут дать преимущество в твоих (*Netrunner*) Нетраннерских потребностях, потому что старые материалы довольно быстро становятся известными в Сетевой среде.

CONSTRUCTING NEW PROGRAMS (КОНСТРУИРОВАНИЕ НОВЫХ ПРОГРАММ)

Каждая программа состоит из трёх частей: (**Functions**) Функции, (**Options**) Параметры и (**Strength**) Сила. Когда ты объединяешь (**Functions**) Функции, (**Options**) Параметры и (**Strength**) Силу, ты создаешь новую программу.

Functions (Функции)

Функции - это то, что делает программа. Каждая программа имеет свою функцию.

Зачастую ты можешь объединить несколько функций в одной программе, что сделает её более универсальной и мощной.

СЛОЖ. Type (Тип)

- 10 (**Evasion**) "Уклонение": эта функция делает так, что программу или (*Runner*) Раннера становится труднее отследить.
- 15 (**Stealth**) "Скрытность": эта функция делает так, что программу или (*Runner*) Раннера становится трудно обнаружить.
- 20 (**Anti-IC**) "Анти-ИС": эта функция атакует и уничтожает другие программы.
- 15 (**Anti System**) "Анти-системный": эта функция повреждает или портит систему компьютера.
- 10 (**Detection**) "Обнаружение": эта функция обнаруживает вторжения (*Netrunners*) Нетраннеров или программ.
- 15 (**Alarm**) "Тревога": эта функция предупреждает систему или (*Netrunner*) Нетраннера о вторжении.
- 20 (**Anti-Personnel**) "Анти-личностные": эта функция атакует и убивает (*Netrunners*) Нетраннеров. (*Netrunner*) Нетраннер может быть убит (получив урон), взят под контроль, либо остаться со стёртым сознанием.
- 15 (**Intrusion**) "Вторжение": эта функция позволяет программам или (*Netrunners*) Нетраннерам проходить сквозь (*Data Walls*) Стены данных.
- 10 (**Protection**) "Защита": эта функция останавливает атаки на (*Netrunners*) Нетраннеров или их деки.
- 15 (**Decryption**) "Расшифровка": Эта функция открывает коды и замки.
- 10 (**Controller**) "Контроллер": эта функция позволяет управлять машинами в (*Realspace*) Реальном пространстве.
- 10 (**Utility**) "Утилиты": эта функция восстанавливает повреждённые программы, копирует разные вещи, улучшает (*Speed*) Скорость деки, читает файлы и выполняет общую работу с библиотеками.
- 10 (**Interactive**) "Интерактивность": эта программа действует в виртуальной реальности как личность - она ходит, перемещается, манипулирует объектами в виртуальном конструкте. В сочетании с псевдо-интеллектом и разговорной способностью, она может действовать так же, как реальный человек в виртуальной реальности.
- 10 (**Compiler (Demon)**) "Компилятор" ("Демон"): Эта программа управляет другими программами и может уменьшить их размер, упаковав их компактнее, пока они не потребуются.

Список функций, приведённый выше, разработан для обобщения. (*Netrunner*) Нетраннер решает, что должна делать его программа, находит (*Function*) функцию, наиболее близкую к его задумке, и принимает для оценки её показатель - (*DIFFICULTY*) СЛОЖНОСТЬ. Как эта (*Function*) функция на самом деле работает, в значительной степени зависит от него и Рефери отдельной игры, если твоя (*Anti-Personnel*) Анти-личностная программа убивает (*Netrunner*) Нетраннера, запуская его (*ICON*) ЯРЛЫК в фиолетовый свет и плавит его мозги взрывом энергии, это здорово. Но с точки зрения игры, это просто убивает (*Netrunner*) Нетраннера.

Поскольку (*Functions*) функции оставляют много свободы для образного мышления, Рефери всегда должен иметь последнее слово

"Я? Я доверяю
только тому,
что я написал.
И я пишу
действительно
хорошие
штуки."
- Эдджер

о том, действительно ли такая программа вписывается в эту конкретную (*Function*) функцию или же нет. Он также может пожелать повысить или понизить (*DIFFICULTY*) сложность на несколько пунктов, если программа слишком сильно раздвигает границы перечисленных (*Functions*) функций. И, эй, если это выйдет из-под контроля, не стесняйтесь устроить сосунку обратный удар и сожрать лицо игрока. Это путь Киберпанка.

Options (Параметры)

Параметры - это вещи, которые индивидуализируют программу. Они позволяют ей свободно перемещаться по Сети, запоминать события, распознавать объекты, даже подчиняться командам и разговаривать. Ты можешь создать (с одобрения вашего Рефери), так же и свои собственные варианты.

Примечание к (ICON) ЯРЛЫКУ: (*ICON*) ЯРЛЫК - это визуальное представление программы в Сети. (*ICON*) ЯРЛЫК может выглядеть как угодно: люди, монстры, предметы, логотипы - ты определяешь его. Программы не поставляются с (*ICON*) ЯРЛЫКАМИ, они должны быть созданы для них. Отсутствие (*ICON*) ЯРЛЫКА не означает, что программа не может быть обнаружена, но это означает, что она будет просто отображаться как неопределённая форма, а не как полностью реализованное изображение.

СЛОЖ. Options (Параметры)

- 5 **(Movement ability) Способность передвигаться:** программа может свободно перемещаться по Сети, пока её основной программный код остаётся в (*Memory*) Памяти.
- 2 **(Trace) Трассировка:** программа может следовать за другой программой или (*Netrunner*) Нетраннером через Сеть.
- 3 **(Auto-Re-Rezz) Авто-пере-сборка:** программа может восстановить себя, даже если уничтожена, путём совершения броска 1D6 с результатом равным 5 или 6.
- 2 **(Recognition) Распознавание:** программа может различать отличающиеся сигналы (*Netrunner*) Нетраннера и программы.
- 3 **(Invisibility) Невидимость:** программа прибавляет +2 к (*Strength*) Силе, чтобы избежать обнаружения.
- 5 **(Memory) Память:** программа может запоминать конкретные события и людей.
- 2 **(Speed) Скорость:** программа прибавляет +2 к (*Speed*) Скорости деки, когда она работает.
- 3 **(Endurance) Выносливость:** программа неутомима и никогда не остановится, если её не уничтожить.
- 3 **(Conversational ability) Способность разговаривать:** программа может разговаривать.
- 6 **(Pseudo-intellect) Псевдо-интеллект:** программа может думать, как реальный человек с (*STAT*) Характеристикой (*INT*) Интеллект равной 6
- 1 **(ICON (Simple)) ЯРЛЫК (Простой):** программа имеет видимый мультяшный (*ICON*) ЯРЛЫК в Сети.
- 2 **(ICON (contextural)) ЯРЛЫК (Контекстный):** программа имеет Сетевой (*ICON*) ЯРЛЫК, на графическом уровне компьютерного образа с высоким разрешением.

- 3 **(ICON (fractal)) ЯРЛЫК (Фрактальный):** программа имеет Сетевой (*ICON*) ЯРЛЫК с не очень реалистичным тенями, текстурой и вызываемыми ощущениями.
- 4 **(ICON (photorealistic)) ЯРЛЫК (Фотореалистичный):** программа имеет очень реалистичный (*ICON*) ЯРЛЫК, на уровне хорошего видео-изображения или фильма.
- 5 **(ICON (superrealistic)) ЯРЛЫК (Супер-реалистичный):** программа имеет (*ICON*) ЯРЛЫК, который выглядит как реальный человек или объект.

Strength (Сила)

(*Strength*) Сила - это мощность программы. Чем выше (*Strength*) Сила программы, тем эффективнее она способна выполнять свои функции. (*Strength*) Сила варьируется от 1 до 10. Большинство программ имеют показатель около 3 или 4.

WRITING THE PROGRAM (НАПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ)

После того, как ты определил (*Functions*) Функции, (*Options*) Параметры и уровень (*Strength*) Силы программы, ты должен определить, насколько трудно будет её написать. Сложи вместе показатели (*DIFFICULTY*) СЛОЖНОСТИ всех (*Options*) Параметров, (*Functions*) Функций, плюс уровень (*Strength*) Силы, результат и будет считаться (*DIFFICULTY*) Сложностью написания программы.

Например (*Hellhound*) "Адская гончая" состоит из:

(*Anti-personnel*) Анти-личностный +20
(Movement ability) Способность передвигаться. +5
(Tracing) Трассировка +2
(Recognition) Распознавание +2
(Strength 6) Сила 6 +6
(ICON (superrealistic)) ЯРЛЫК (супер-реалистичный) +5

Общая (*DIFFICULTY*) Сложность написания (*Hellhound*) "Адской гончей" составит 40.

Совершая проверку навыков для этого, ты суммируешь свой (*Skill*) Навык (*Programming*) Программирование + (*STAT*) Характеристика (*INT*) Интеллект + 1D10, с целью получить результат, равный или превосходящий эту (*DIFFICULTY*) Сложность.

(Pooling) Объединение: Иногда, твоих навыков будет не достаточно, чтобы написать программу. Тем не менее, два или более (*Netrunners*) Нетраннера могут объединить свои соответствующие (*STAT*) Характеристики (*INT*) Интеллект и (*Skills*) Навыки вместе, и совершить общий бросок 1D10. Пример: с (*STAT*) Характеристикой (*INT*) Интеллект 8 и (*Skill*) Навыком (*Programming*) Программирование 10, Снайдер не может написать (*Hellhound*) "Адскую гончую" сложностью 40. Но с помощью Эйджера ((*STAT*) Характеристика (*INT*) Интеллект 9, (*Skill*) Навык (*Programming*) Программирование 7), эти двое могут выдать впечатляющее значение 8+10+9+7=34. Им нужно будет совершить бросок 1D10 с результатом не меньше 6, чтобы успешно написать программу.

HOW BIG IS THE PROGRAM? (НАСКОЛЬКО ВЕЛИКА ПРОГРАММА?)

Размер программы определяется (*DIFFICULTY*) Сложностью. Просмотри таблицу ниже и найди (*DIFFICULTY*) Сложность равную (*DIFFICULTY*) Сложности твоей программы, а затем посмотри соответствующее число для определения размера в (*MU*) Единицах памяти.

DIFFICULTY (Сложность)	MU (Единицы памяти)
10-15	1
16-20	2
21-25	3
26-30	4
31-35	5
36-40	6
41+	7

(*Hellhound*) "Адская гончая" имеет (*DIFFICULTY*) Сложность 40, это означает, что она занимает 6 (*MU*) Единиц памяти.

HOW LONG WILL IT TAKE TO WRITE? (СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ НАПИСАНИЯ?)

На каждый пункт (*DIFFICULTY*) Сложности, имеющийся в программе, потребуются 6 часов работы. Работа не обязана быть непрерывной, и она может быть разделена между (*Netrunner*) Нетраннерами, если в процессе участвует более одного человека. Например, при (*DIFFICULTY*) Сложности в 40, потребуются 240 часов работы, чтобы от начала и до конца запрограммировать (*Hellhound*) "Адскую гончую". Спайдер и Эйджер решают работать по восьмичасовым сменам, при такой скорости они закончат примерно через 30 дней. Однако они решают работать одновременно, сокращая время всего лишь до 15 дней.

HOW MUCH WILL IT COST? (СКОЛЬКО ЭТО БУДЕТ СТОИТЬ?)

Зачастую программы покупаются в магазине, а не пишутся дома. Чтобы определить базовую стоимость программы, умножь (*DIFFICULTY*) Сложность на 10 ED/EB. Затем умножь это значение на модификатор для типа программы в таблице ниже.

Тип	Модификатор
(<i>Intrusion, Decryption, Control, Utilities</i>) Вторжение, Расшифровка, Контроллер, Утилита	x1
(<i>Detection & Evasion</i>) Обнаружение и Уклонение.	x2
(<i>Anti System</i>) Анти-системный.	x3
(<i>Anti-IC</i>) Анти-IC.	x4
(<i>Anti-personnel</i>) Анти-личностный	x25

Пример: (*DIFFICULTY*) Сложность (*Hellhound*) "Адской гончей" составляет 40, при 10 ED/EB за единицу, стоимость составит около 400 ED/EB. Но как (*Anti-personnel*) Анти-личностная программа, она умножа-

ется на 25, и будет стоить не мене 10,000 ED/EB на "Чёрном рынке"!

DEMONOLOGY (ДЕМОНОЛОГИЯ)

(*Demons*) "Демоны" - обычно это специализированная программа, предназначенная для управления несколькими другими программами. Эти подпрограммы сжимаются функцией (*Demon*) "Демона" (*Compiler*) "Компилятор" так, что они занимают половину пространства, в котором они обычно нуждаются, позволяя (*Netrunner*) Нетраннеру переносить больше программ в том же объеме памяти.

Чтобы собрать (*Demon*) "Демона", ты начинаешь с создания стандартной программы, используя функцию (*Compiler (Demon)*) "Компилятор" ("Демон"). К ней ты можешь добавить столько (*Options*) Параметров, сколько пожелаешь, а также установить её (*Strength*) Силу. (*Strength*) Сила (*Demon*) "Демона" изменяется количеством программ, которые он содержит, для каждой программы "на борту" (*Demon*) Демон теряет один пункт (*Strength*) Силы. Пример: (*Succubus*) "Суккуб" задумывается с (*Strength*) Силой 7. Но, так как он будет выполнять 3 программы, его (*Strength*) Сила уменьшается до 4.

Затем собери все свои подпрограммы. Не беспокойся об их силе, они будут сражаться с (*Strength*) Силой (*Demon*) "Демона", а не со своей собственной. И так, после того как ты их выбрал, сложи все значения (*DIFFICULTY*) Сложности вместе и раздели сумму на 2. Добавь этот результат к (*DIFFICULTY*) Сложности (*Demon*) "Демона", и у тебя будет общая (*DIFFICULTY*) Сложность (и необходимый объем памяти) для твоего итогового (*Demon*) "Демона".

Пример: Эйджер собирает (*Demon*) "Демона" для контроля четырёх программ. Программа под названием "Pixie" составлена следующим образом:

(<i>Compiler (Demon)</i>) "Компилятор" ("Демон")	10
(<i>ICON (Simple)</i>) ЯРЛЫК (Простой)	1
(<i>Strength 7</i>) Сила 7	7
ВСЕГО	18

Он подключает 4 программы, сложность одной 30, ещё одной 25, и ещё двух 15, общая (*DIFFICULTY*) Сложность 70. Но благодаря (*Demon*) "Демону", обойдётся всего в 35! Результатом является окончательная версия "Pixie", которая имеет значение всего лишь (35+18) 53 балла, экономя 17 баллов.

(*Demon*) "Демон", звучит как отличная идея, на первый взгляд. Ты получаешь множество программ при небольшом объеме. Но есть пара серьезных глюков:

Во-первых, (*Demon*) "Демон" способен контролировать все эти программы, только будучи связанным с кодом этих программ.

"Там на LDL Найт-Сити есть киберпсих, мы зовём его "Batguv". Старый Раннер из "ЕВМ", который перешагнул за грань около семи лет назад. По ночам он наряжается в этот странный костюм и ползает по крышам в поисках "злодеев" для борьбы с ними. Когда наступит утро, он возвращается в свою квартиру и подключается в свою собственную, специально разработанную, реальность ("Stanley Jones Manor") "Поместье Стэнли Джонса", и устраивает эти грандиозные вечеринки."

"Мы бы отключили его, но чёрт, вечеринки слишком хороши, чтобы их пропускать..."

- Эйджер

Это означает, что всякий раз, когда (*Demon*) "Демон" уничтожается, все программы, связанные с ним, также уничтожаются (как корабль, идущий ко дну со всем экипажем)

Во-вторых, все программы сражаются на том же уровне (*Strength*) Силы, что и исходный (*Demon*) "Демон". Неплохая идея загрузить (*Demon*) "Демона" какими-нибудь дешёвыми программами, и если сила (*Demon*) "Демона" высока, они все будут сражаться, как... Хороший... Демон... Однако у тебя не получится особо сильный (*Demon*) "Демон", если ты загрузишь в него множество подпрограмм.

В-третьих, (*Demon*) "Демон" должен распаковать каждую программу перед её применением, а затем переупаковать её, когда она закончит свою работу. Это означает, что есть задержка в (*Speed*) Скорости, отрицательное значение, штраф равный количеству программ, загруженному в данный момент. Например, если у тебя есть 4 программы, загруженные в (*Demon*) "Демона", это будет означать соответствующий штраф -4 к (*Speed*) Скорости твоей деки. Когда потребуется срочно отключиться, это может обернуться катастрофой.

Но если ты ищешь способ запихнуть множество программ в небольшое пространство, (*Demon*) "Демон" - это твой выбор.

VIRTUALLY THERE (ВИРТУАЛЬНОСТЬ ЗДЕСЬ)

Artificial Realities in Netrunning (Искусственные реальности в Нетраннинге)

"ВНАЧАЛЕ БЫЛ СОЗДАТЕЛЬ..."

(*CREATOR*) "СОЗДАТЕЛЬ", разработан "Silicon Graphic Technologies" в 2014 году, представляет собой комбинированную программу анимации и рисования, которая извлекает объекты из огромной базы данных и переносит их в соответствии с желаниями дизайнера. Затем новый объект анимируется на основе общего концепта, и выставляется по отношению к (*Netrunner*) Нетраннеру и другим объектам в этой области (*Memory*) Памяти. Изначально (*Creator*) "Создатель" был разработан как демонстрационная программа для (*Cyberdeck*) Кибердеки "Silicon's LYREX 3000". Однако он оказался настолько популярен, что был интегрирован непосредственно в операционную систему "LYREX" и все последующие деки "SG". Вскоре (*Creator*) "Создатель" был скопирован в различных формах другими корпорациями в их (*Cyberdeck*) Кибер-деках, так что в 2016 году это было стандартное операционное оснащение на 98% всех дек того времени.

(*Creator*) "Создатель", конечно же, просто идеален для создания (*Virtual Realities*) Виртуальных реальностей.

Virtual Real Estate (Собственная виртуальная реальность)

Виртуальная реальность - это именно оно - искусственная реальность, построенная с помощью комбинирования механизмов восприятия и графических образов. Это как карманная вселенная, зачастую охватывающая целые здания, города или даже миры. Виртуальные реальности являются венцом достижений интерфейсных технологий в 21 веке.

How Big are They? (На сколько они велики?)

Величина виртуальной реальности основана на двух вещах. Первое - это то, сколько всего находится в реальности, или количество объектов, содержащихся в ней, если быть точным. Размер на самом деле не имеет большого влияния на количество объектов, содержащихся в реальности - крошечная фигурка, может быть намного сложнее, чем огромная коробка, и для её создания и записи требуется гораздо больше памяти.

Чтобы упростить это, мы просто подсчитываем общее количество объектов, существующих в реальности, усредняя уровни сложности по всем объектам внутри. Результат даёт нам довольно хорошее представление о том, сколько памяти (в (*MU*) Единицах памяти) потребуется для создания данной реальности.

Видимый объём пространства, содержащегося в реальности, не имеет значения, ты можешь построить огромную виртуальную реальность, всего лишь с сотней, или около того, предметов, если один из них - бесконечное небо, а другой - мили пустых лугов. Что действительно важно для проектирования, так это количество отдельных объектов, с которыми возможно взаимодействовать внутри реальности.

Это может привести к появлению некоторых занятых (*ICONS*) Ярлыков. Хочешь построить огромный особняк, но для этого не хватает (*MU*) Единиц памяти? Построй его как реальность с 1000 отдельных объек-

"Создатель? Это что-то вроде коробки с набором для сборки вселенной". Что-то вроде Бога, да?"
- Спайдер Мёрфи

тов, и сделай обширные полки для книг, в твоей библиотеке, одним объектом (конечно, ты не сможешь взять и прочитать отдельную книгу, но в любом случае ты не так часто туда заходишь). Сделай все стены едиными объектами, ты не сможешь открывать окна или перемещать картины, но они будут хорошо смотреться. И всё в таком духе.

REALITY LEVEL (СТЕПЕНЬ РЕАЛЬНОСТИ)

Второй компонент виртуальной реальности - это степень её (*Realism*) реалистичности. Чем больше (*Realism*) реалистичность, тем больше объекты в виртуальности соотносятся с настоящими объектами, так, как ты того ожидаешь. Объекты в виртуальности

VIRTUAL LIMITS TABLE (ТАБЛИЦА ВИРТУАЛЬНЫХ ЛИМИТОВ)

Количество объектов	Описание	(MU) Единицы памяти
100 объектов	Виртуальный конференц-зал	1
1,000 объектов	Конференц-комплекс или офис	2
10,000 объектов	Сложный офис или виртуальная зона отдыха	4
100,000 объектов	Виртуальное здание	8
1,000,000 объектов	Сложное здание или виртуальный город	16
1,000,000,000 объектов	Сложный город или виртуальный мир	32

Сколько всего сможет поместиться в реальности, в значительной степени зависит от Рефери, он тот, кто лучше всего может судить, с каким количеством объектов Ты сможешь взаимодействовать в контексте "игры" (кроме того, он будет тем, кто описывает вам вашу виртуальную реальность, как часть игры). Описания в таблице выше приведены в основном для справки, ваш Рефери может решить, что авианосец с эскадрилей F-18 будет состоять, всего лишь, из 10,000 отдельных объектов, так как большинство самолётов являются простыми, не летающими фигурами, и что единственные места, которые ты сможешь посетить - это твоя каюта, полётная палуба и мостик. Или он может решить, что если ты захочешь полностью функциональный офис, то потребуется 10,000 объектов, чтобы вместить каждый лист бумаги, отдельный карандаш или скрепку.

Creating Individual Objects (Создание Отдельных Объектов)

Создание отдельных объектов также возможно, вот только это приводит к болям в шее, когда ты должен сделать целую вселенную. В конце концов, ты действительно хочешь визуализировать каждый лист на каждом дереве в лесу?

Тем не менее, иногда, по определенной причине, ты можешь захотеть создать единственный предмет - книга, которую ты хочешь прочитать или еда, которую ты хочешь "съесть". Как правило, потребуется около 0,01 (MU) Единицы памяти для создания любого простого объекта. Полностью функциональный объект разумной сложности займёт 0,02 (MU) Единицы памяти. Как и в случае с созданием больших реальностей, точный объём занимаемой памяти, требующийся для создания одного объекта, зависит от Рефери.

имеют цвет, тень, отражения, текстуры, вкусы и звуки. Они могут проходить сквозь друг друга, или мимо друг друга отбрасывая тени.

Вот тебе пример. Существует множество способов создания автомобиля. Ты можешь нарисовать его в виде коробки с меньшей коробкой сверху и четырьмя пончиками, изображающими колёса. Ты можешь нарисовать его реалистично, с цветами, точными контурами и отражениями, которые были бы у настоящего автомобиля. Ты можешь нарисовать его в супер-реалистичном стиле современного художника, настолько реальном, что хром кажется сияющим. Ты можешь сфотографировать настоящий автомобиль. Или ты можете построить настоящий автомобиль.

Каждый из этих шагов представляет собой увеличивающуюся (*Realism*) реалистичность автомобиля. По мере того, как ты поднимаешься по шкале, автомобиль становится всё более (*Realism*) реалистичным. Отражения и тени, текстуры, вкусы, звуки и вес в виртуальной реальности, могут существовать на различных уровнях (*Realism*) реалистичности. Всё, что требуется - это правильная программа и достаточно памяти для её реализации.

(Creator) "Создатель" - это та самая программа. Используя огромную базу данных цифровых записей "braindance" и трехмерных процедур моделирования реальности, (Creator) "Создатель" устанавливает уровень (*Realism*) реалистичности для всей конструкции, выбирая и создавая изображения из базы данных. Как часть основных правил реальности, все объекты, содержащиеся в реальности, будут иметь одинаковый уровень (*Realism*) реалистичности во всех аспектах. (Creator) "Создатель" имеет пять уровней (*Realism*) реалистичности:

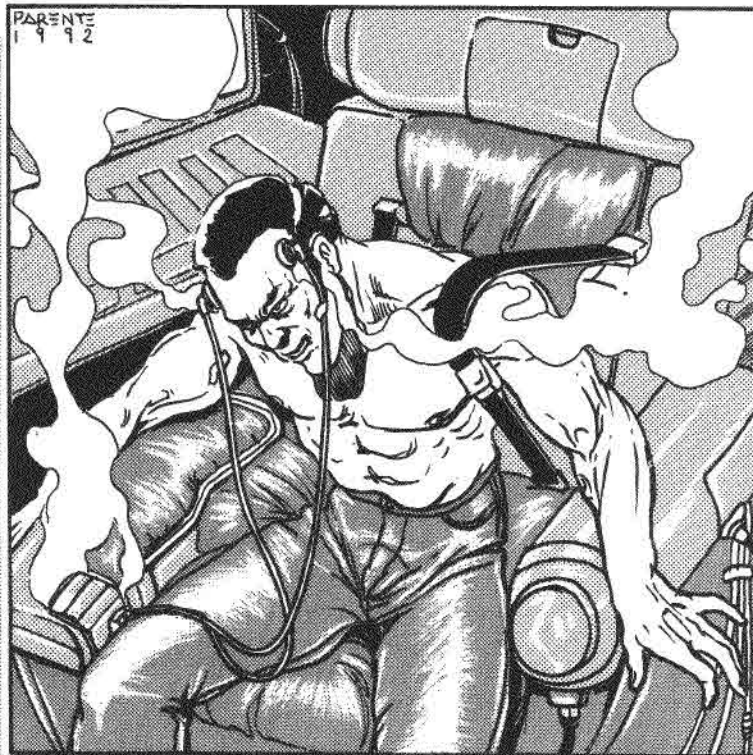
НАУКА ВСТРЕЧАЕТСЯ С ИГРОЙ

Некоторые из вас, более подкованные в математике типы, сразу же (как отметил старший редактор Вилл "Мистер Умник" Мосс, когда он читал этот раздел) поймут, что количество объектов в виртуальной реальности увеличивается на порядок, в то время как (MU) Единицы памяти - не так сильно.

Вот в чём загвоздка. Большинство объектов в большой виртуальной реальности на самом деле являются "копиями" - объектами, которые настолько похожи на другие подобные вещи, что им не требуются свои собственные особые коды для их создания. Вместо этого они крадут свои формулы построения из чего-то очень похожего (вроде процедуры GOSUB в твоём типе программирования). Каждый раз, когда ты создаёшь объект определенного класса, ты просто используешь подпрограмму для его создания.

Например, в реальности "Ara-saka Castle" присутствуют сотни охранников, в основном они все выглядят одинаково, с небольшими вариациями (см. **(The Crowd) Толпа**, стр.173). В виртуальном городе все автомобили довольно похожи, как и все здания, птицы, деревья, камни, знаки, телефонные столбы и т.д.

Вот как (по крайней мере, в нашей игровой вселенной) мы обходим проблему объёма используемых (MU) Единиц памяти и количества объектов. Конечно, основная причина заключается в том, что в игровом контексте для размещения миллиарда объектов виртуального мира потребуется не менее 100,000 (MU) Единиц памяти (при последовательном росте значений). Ни у кого никогда не будет достаточно памяти, для создания действительно интересной виртуальной реальности, и в результате эта игра будет намного менее увлекательной.



E

(Simple) Простой: объект похож на мультяшный. Есть цвета и угловатые формы, но нет затенения, текстур или разницы во вкусах. Все предметы одинаково весят, одинаково ощущаются на ощупь, издают один и тот же ограниченный набор звуков ("Бонк!" "Бип!").

(Contextural) Контекстный: Реальность похожа на очень хорошую видеоигру. Есть цвета и некоторое затенение текстур, но мягкие вещи ощущаются как мягкие, твердые вещи твердыми, грубые вещи грубыми и гладкие вещи гладкими. Вкусы бывают сладкие, горькие, солёные и кислые. Объекты издают звуки, которые очень похожи на те, что они издают в реальной жизни (двигатель автомобиля звучит почти как автомобильный двигатель, птица как птица), но не имеют чёткого аналога, поскольку они созданы из цифровых звуковых записей.

(Fractal) Фрактальный: реальность очень похожа на реальную жизнь. Каждый объект имеет свой особый вкус, звук и текстуру. Цвета смешиваются плавно, а предметы становятся блестящими, тусклыми, прозрачными и матовыми. Есть горячая и холодная температура, но нет её плавного изменения. Дистанция и взаимоотношения различных объектов влияют друг на друга - самолёты проходят сквозь облака, воздух наполняется туманом, солнце отражается от воды, и т.д.

(Photorealistic) Фотореалистичный: реальность сильно напоминает очень и очень хороший фильм. Вкусы очень близки к тому, какими они являются в реальной жизни, как и текстуры, звуки и цвета. Свет естествен-

ным образом отражается от предметов. Вещи взаимодействуют почти также, как и в действительности - волны движутся и отражают свет в специфических узорах, деревья колышутся на ветру, пыль слетает с мебели, вещи горячее и холоднее по отношению друг к другу.

(Superrealistic) Супер-реалистичный: ты не можешь сказать, есть ли разница между этим и реальным.

Умножь стоимость виртуального конструкта в (MU) Единицах памяти на множитель уровня реалистичности, чтобы определить её конечную стоимость в (MU) Единицах памяти.

REALISM MULTIPLIERS (МНОЖИТЕЛИ РЕАЛИСТИЧНОСТИ)

(Simple) Простой	 x1
(Contextural) Контекстный	 x2
(Fractal) Фрактальный	 x3
(Photorealistic) Фотореалистичный	 x4
(Superrealistic) Супер-реалистичный	 x5

Getting the Job Done (Выполнение работы)

Создание вселенной - непростая задача, для её выполнения требуется терпение и воображение Бога. Чтобы создать виртуальную реальность, ты должен сделать проверку (Skills) навыка с результатом выше, чем значение (DIFFICULTY) Сложности для создания реальности конкретного размера. Это отражает твою способность взаимодействовать с программой (Creator) "Создатель" и успешно направлять её в процесс построения виртуальной реальности.

1 объект	Автоматически
100	10
1,000	15
10,000	20
100,000	25
1,000,000	30
1,000,000,000	35

Действительно, сделать её, более-менее не проблема, (Creator) "Создатель" автоматически устанавливает уровень (REALISM) реалистичности, выбираемый по желанию, и соответственно, моделирует конструкции на этом уровне.

(Pooling) Объединение: иногда, ты можешь быть не в состоянии создать то, что ты хочешь, целиком задача просто слишком велика. Тем не менее, два или более (Netrunner) Нетраннера могут объединить свои (STAT) Характеристики (INT) Интеллект и (Skill) навык (Interface) Интерфейс, и дополнительно совершить бросок 1D10 для получения итогового результата. Они также могут разделить время на создание между собой. Именно так создаются очень большие коммерческие виртуальности - команда (Netrunners) Нетраннеров разделяет работу, причём каждый из них принимает определённую часть задачи по визуализации.

How Long Will It take? (Сколько времени это займёт?)

На самом деле, гораздо меньше времени, чем ты думаешь. (Creator) "Создатель" работает от способности пользователя визуализировать. Затем он генерирует объект из своей памяти как можно ближе к визуализации пользователя. Объекты создаются со скоростью мысли. Как правило:

1 объект	1 секунда
100	2 секунды
1,000	15 секунд
10,000	2 часа
100,000	24 часа
1,000,000	240 часов
1,000,000,000	2,400 часов

Spreading It All Out (Распределение всего этого)

Ты можешь распределить необходимый объём памяти виртуальной реальности, поместив её на соседние (Memories) Памяти. Фактическая нагрузка может быть разбита на равные количества и делегирована определенным (Memories) Памятям, или разделена неравномерно, с избытком, идущим в пустую (Memory) Память. Все (Memories) Памяти, используемые для хранения виртуальной реальности, должны быть смежными друг с другом в архитектуре системы.

Doing it in Sections (Делаем это по частям)

Ты можешь начать с малого при построении виртуальной реальности. Большинство людей не могут визуализировать каждую мелочь из миллиарда реальных объектов, и нет особого смысла строить пространство на миллиард объектов, если ты не можешь заполнить его. Самый простой способ сделать это - сначала сделать небольшой раздел,

а затем добавить ещё одну часть реальности, смежную с первой, пока вся (Memory) Память не заполнится. Затем можно добавлять новые разделы в следующие (Memories) Памяти. Таким образом была построена реальность "Arasaka Castle" в Осаке, высшее руководство имеет полностью укомплектованную команду программистов.

POPULATING YOUR REALITY (НАПОЛНЕНИЕ ТВОЕЙ РЕАЛЬНОСТИ)

Хорошо, теперь ты сделал себе действительно хорошее место для игр. Теперь пришло время для нескольких действующих лиц. Виртуальные реальности - это в основном декорированная сцена, где основными декорациями являются здания, небо, деревья и земля. Все автомобили, AV, книги, мебель, и т.д., являются реквизитом в виртуальном конструкте. Но если ты хочешь, чтобы ещё и люди взаимодействовали с тобой, тебе нужно создавать их отдельно, как программы. Есть три вида "людей", которых ты можешь сконструировать, чтобы заполнить виртуальную реальность:

(The Crowd) Толпа: это интерактивная программа с ограниченной (Conversational ability) Способностью разговаривать и столь же ограниченным (Pseudo-intellect) Псевдо-интеллектом. (Crowd) "Толпа", как правило, ведёт себя единообразно... Хорошо... Как толпа... Все её члены думают и делают примерно одно и то же. Например, если (Crowd) "Толпа" находится на вечеринке, она будет слоняться, бесцельно болтать ни о чём, "охать" и "ахать", если ты делаешь что-то действительно интересное. Однако, если ты попытаешься вовлечь в разговор одного из участников толпы, он или она сможет произнести только банальные любезности, такие как "Да, хорошая вечеринка" и "Эй, как насчет тех (Гигантов, 49-ых, Медведей, Янки и т.д.)?". У (Crowd) "Толпы" нет (Options) параметра (Memory) Память, поэтому, если ты встретишь кого-то из толпы в другом месте, он будет заикаться, пытаться притвориться, что он помнит тебя, и вообще делать всё то, что ты сделал бы в подобной ситуации. Кто сказал, что это искусственная реальность?

Чтобы создать (Crowd) "Толпу", требуется пройти проверку со (DIFFICULTY) Сложностью 16 (умноженной на всё тот же множитель реалистичности). (Crowd) "Толпа" занимает 1 (MU) Единицу памяти на каждые 100 вовлечённых людей. Та же самая (Crowd) "Толпа" может быть использована в любой части виртуальной реальности, она просто перемещается и "переодевается" для следующей сцены. (Crowd) "Толпа" часто продаётся на "открытом рынке" или перепродается среди (Netrunners) Нетраннеров. В конце концов, каждый нуждается в переменах, привносимых всё той же старой доброй (Crowd) "Толпой".

(Individuals) Индивидуумы: Это персонажи со всем (Pseudo-intellect) Псевдо-интеллектом (Crowd) "Толпы" и её (Conversational ability) Способностью разговаривать, но с (Options) Параметром (Memory) Память. Они представляют ключевых игроков в твоей виртуальной реальности и могут взаимодействовать с тобой так же, как и реальные люди. Они запоминают твоё имя, то, что вы делали вместе, и даже имеют свои собственные причуды личности. Каждый (Individual) "Индивидуум" имеет сложность 21 (умноженную на всё тот же множитель реалистичности).

**"Я ЗНАЮ, ЧЕГО
ТЫ ХОЧЕШЬ. И
Я ГОТОВ
ВЗАИМОДЕЙ-
СТВОВАТЬ С
ТОБОЙ!"**

**- Виртуальная
Вики, LDL
2543.9280**

**"Есть что-то
действительно
извращенное в
идее
виртуальной
проституции
на (BBS)
Досках
объявлений."**

- Снайдер Мёрфи

- "Я знал одного парня, который создал виртуальную копию своего босса в системе "Microtech". Каждую ночь он выпускал его на волю в симуляции Найт-Сити и выслеживал".

- "Однажды вечером он вышел на улицу и увидел, как его босс выходит из такси. Парень окончательно отключился - потребовалось четыре бойца C-SWAT, чтобы оттащить его от тела..."

- Эйджер

тичности), и занимает пространство в 2 (MU) Единицы памяти. Но это может стоить того, если (Individual) "Индивид" является твоей собственной "Милой виртуальной блондинкой кинозвездой" (или Мачо).

Программу (Individual) "Индивидуум" зачастую можно купить или скопировать из других источников, существует процветающий бизнес в предоставлении этих, в своём роде, штучных программ для виртуального использования. Большинство (Bulletin boards) Досок объявлений и (Shipping boards) Досок отгрузки имеют рекламные секции для отдельных экземпляров, они известны как: "Мясные рынки", "Рабские ямы" и "Постельные кастинги". Цены варьируются от пары сотен ED/EB (за модель скучного профессора истории), до двух или трёх тысяч (за модель заркониянского Бога/Богини любви).

(Offensive/Defensive Programs)

Наступательные/Оборонительные программы:

Не все "обитатели" виртуальной реальности являются простодушными собеседниками. Любая наступательная или оборонительная программа может, за несколько дополнительных пунктов (DIFFCULTY) Сложности, быть снабжена (Functions) Функцией (Interactive) "Интерактивность", (Conversational ability) Способностью разговаривать и (Pseudo-intellect) Псевдо-интеллектом. Это позволяет программе иметь декоративную, а также защитную функцию. Ты можешь вернуться домой в свой виртуальный замок, положить ноги на своё виртуальное кресло, заставить своего виртуального слугу налить тебе виртуальный напиток и расслабиться, поглаживая свою виртуальную (и смертоносную) (Hellhound) "Адскую гончую" по её мохнатой металлической голове.

A SAMPLE REALITY (ПРИМЕР РЕАЛЬНОСТИ)

("HUNT CLUB") "ОХОТНИЧИЙ КЛУБ" это (BBS) Доска объявлений, основанная в регионе Сети (Olympia) "Олимпия". Его координаты в (Realspace) Реальном пространстве, вероятно, где-то за пределами Денвера (хотя никто не знает наверняка). ("Hunt Club") "Охотничий клуб" состоит из 1,000,000 уникальных объектов (сложное здание) в реальности. Уровень (Realism) реалистичности - супер-реалистичный, что повышает требуемое пространство в памяти от базовых 16 (MU) Единиц памяти до 80 (MU) Единиц памяти. Из-за ограниченных возможностей пространства, эта виртуальная реальность хранится в восьми больших смежных пространствах (Memory) Памяти в (Data fortress) Крепости данных ("Hunt Club") "Охотничий клуб".

Большая часть клуба состоит из Поместья, которое содержится в (Memories) Памяти один и два. Большая часть Поместья состоит из огромных комнат в английском тюдоровском стиле, полных кирпичной кладки и антикварных вещей. Эти многочисленные комнаты довольно просты - пол, ковры, шторы, стены с

декорированными панелями и несъёмными картинами. Подвижна только мебель. В каждом номере есть тяжёлая дубовая дверь с медной табличкой, обозначающей комнату для многочисленных членов (BBS) Доски объявлений, которые посещают это место. Это хорошее место, чтобы обмениваться информацией, играть в игры и общаться иным образом. Оно заполняет место равное по объёму нескольким обычным (Bulletin boards) Доскам объявлений. Поскольку Поместье ограничивается несколькими большими объектами, оно использует очень мало фактической памяти.

Большая часть (Memory) Памяти номер три занята садом - репродукция английского сада с розами, дорожками, небольшим бассейном с отражающей поверхностью и крикетной лужайкой. Край сада ограничен высокой живой изгородью и небом - виртуальная реальность заканчивается здесь, и выйти за её пределы невозможно.

Гостиная занимает большую часть четвертой и пятой (Memories) Памятей и является, безусловно, самой сложной из комнат, доступной только старшим членам клуба. Она содержит обширные файлы ("Hunt Club") "Охотничьего клуба" (замаскированные под старинные книги стоящие на полках за подвижными панелями на стенах), (BBS) Доску объявлений (предназначенную для того, чтобы напоминать гостиничную приёмную), а также библиотеку развлечений, игр и программ. Эта библиотека управляется программой (Alarm) тревоги, известной как (Dent) "Дент".

(Dent) "Дент" содержит функции для (Detection) обнаружения, (Alarm) тревоги (Interactive) интерактивные функции, включая способность (Memory) запоминать события и людей, (Recognition) распознавать кибер-сигналы, подчиняться командам, (Conversational ability) способность разговаривать, (Pseudo-intellect) псевдо-интеллект и (Endurance) постоянную активность. Программа (Dent) "Дент" имеет (Strength) Силу 6, и имеет супер-реалистичный (ICON) ЯРЛЫК скучающего и несколько гнусавого английского дворецкого.

В дополнение к (Dent) "Денту", гостиная также является домом для (DOG) "ПСА" - модифицированной программы (Hellhound) "Адская гончая" с (Strength) Силой 8. (DOG) "ПЁС" запрограммирован реагировать на любую тревогу, поднятую (Dent) "Дентом", после чего он нападает на нарушителя.

Столовая занимает большую часть шестой и седьмой (Memories) Памятей, это вычурный зал с огромным столом, уставленным редкими блюдами и винами. Из-за большого количества подаваемых индивидуальных блюд, эта комната занимает много места для объектов. Когда в другом месте требуется дополнительная (Memory) Память, часть банкетного зала столовой "разбирается на биты" клубным (SysOp) системным оператором, чтобы освободить недостающее место.

ИСТОРИЯ
ТЕХНОЛОГИИ
ХОРОШИЕ СОВЕТЫ
НАЙТ-СИТИ
МЕГА-КОРПОРАЦИИ
КРИЧАЛКИ

РАЗДЕЛ

11

ВСЕ
ТЁМНЫЕ
ВЕЩИ
И
КИБЕР
ПАНК



ШОКИРУЮЩЕЕ БУДУЩЕЕ: История альтернативного времени

В Соединенных Штатах тридцать два года правления коррумпированного правительства и экономической дестабилизации привели к тому, что нация разделилась по классовому, расовому и экономическому признакам.

К концу 1980-х годов стало очевидно, что страна находится в бедственном положении. Большинство социальных норм растворилось под всепоглощающей волной конкурирующих групп с особыми интересами, СМИ подпитывали причуды и абсолютизировало мировоззрение "Сначала мне!". К 1994 году число бездомных на улицах резко возросло и достигло 21 миллиона человек. Техническая революция ещё больше разорвала экономику, создав два радикально расходящихся класса - богатую, ориентированную на высокие технологии, и материально обеспеченную, группу корпоративных сотрульников, и низший класс бездомных, не-

квалифицированных рабочих - синих воротничков. Средний класс был практически уничтожен. Именно такое мрачное начало привело к нынешней обстановке в Америке 2000-х.

В крупных городах деловые районы - это чистые, аккуратные, хорошо освещённые фасады, свободные от преступности и нищеты, контролируемые могущественными корпорациями. Вокруг центральных районов расположены (Combat Zones) Боевые зоны - ветхие, убогие пригороды и выжженные гетто, кишашие бандами бустеров и другими жестокими социопатами. Внешние пригороды также являются зонами корпоративного контроля - безопасные, хорошо охраняемые районы, где руководящий состав растит свои семьи в относительной безопасности.

Во всех (Midwestern states) штатах Среднего Запада многие небольшие города бы-

ли оставлены, поскольку местные фермы, предприятия и банки рухнули в результате засухи, голода и экономического хаоса. Фермы были скуплены огромными аграрными корпорациями и содержались наёмными рабочими, машинным трудом и хорошо оснащённой охраной. Открытые автострады - это поля сражений, поскольку вооружённые стаи (Nomads) Номадов путешествуют из города в город, мародёрствуя и разбойничая, как механизированные вестготы.

В этой мрачной ситуации есть сияющий проблеск надежды. Потрясения последнего десятилетия объединили бедную, угнетённую и озлобленную нацию. Есть признаки того, что бандитский менталитет начала 2000-х годов уступает место новому движению, поскольку (Rockerboys) Рокербои, (Nomads) Номады, (Solos) Соло и (Medias) представители СМИ выходят на улицы, чтобы бороться с властью и

A FUTURE HISTORY TIMELINE (ХРОНОЛОГИЯ ИСТОРИИ БУДУЩЕГО)

1990

НАЧАЛО ПЕРВОГО ЦЕНТРАЛЬНОАМЕРИКАНСКОГО КОНФЛИКТА. США УЧАСТВУЮТ В ИНТЕРВЕНЦИОНИСТСКИХ АКЦИЯХ В ПАНАМЕ, НИКАРАГУА, ГОНДУРАСЕ, САЛЬВАДОРЕ. ВОЕННЫЕ СИЛЫ НАПРАВЛЯЮТСЯ ДЛЯ ЗАЩИТЫ ЗОНЫ ПАНАМАСКОГО КАНАЛА ОТ БЫВШЕГО АМЕРИКАНСКОГО ДИКТАТОРА.

ЗАПАДНАЯ И ВОСТОЧНАЯ ГЕРМАНИЯ ВОССОЕДИНИЛИСЬ. ВАРШАВСКИЙ ДОГОВОР РАСПАДАЕТСЯ НА ОТДЕЛЬНЫЕ ГОСУДАРСТВА.

РАСПАД СОВЕТСКОГО МЕГА-ГОСУДАРСТВА. С ЭТОГО МОМЕНТА СССР НАЧИНАЕТ НОВУЮ ЭРУ СБЛИЖЕНИЯ С ЗАПАДНОЙ ЕВРОПОЙ. К 2000-М ГОДАМ СОВЕТЫ СТАЛИ САМЫМИ МОГУЩЕСТВЕННЫМИ СОЮЗНИКАМИ ЕВРО-БЛОКА.

ПРЕЗИДЕНТ СССР ГОРБАЧЁВ НАЗНАЧАЕТ ПРИЕМНИКА ПАРТИИ АНДРЕЯ ГОРБОРЕВА.

ПАДЕНИЕ ЮЖНОЙ АФРИКИ. В ТЕЧЕНИЕ СЛЕДУЮЩИХ 4 ЛЕТ ПРАКТИЧЕСКИ ИЛИ СОВСЕМ НЕТ ПОСТУПАЮЩЕЙ ОТТУДА ИНФОРМАЦИИ, ХОТЯ ХОДЯТ СЛУХИ ОБ УЖАСНЫХ ЗВЕРСТВАХ И ГЕНОЦИДАЛЬНЫХ ВОЙНАХ.

1991

АГЕНТСТВО "EUROSPACE" ЗАПУСКАЕТ ПЕРВЫЙ (SPACEPLANE) КОСМОЛЕТ "HERMES"

РЕЖИМ ГОРБОРЕВА ИЗБАВЛЯЕТСЯ ОТ ПОСЛЕДНИХ СТОРОННИКОВ СТАРОЙ ЖЁСТКОЙ ЛИНИИ.

"BIOTECHNICA" РАЗРАБОТАЛА СНООН2

ПЕРВАЯ АРКОЛОГИЯ ПОСТРОЕНА НА РУИНАХ

ДЖЕРСИ-СИТИ. В ТЕЧЕНИЕ ПОСЛЕДУЮЩИХ 5 ЛЕТ НАЧИНАЕТСЯ СТРОИТЕЛЬСТВО 16 "АРКОЛОГИЙ", ВПЛОТЬ ДО КРАХА 1997 ГОДА, ОСТАВИВШЕГО ОГРОМНЫЕ СООРУЖЕНИЯ ЗАВЕРШЕННЫМИ ЛИШЬ НАПОЛОВИНУ, ЗАПОЛНЕННЫМИ СКВАТТЕРАМИ И БЕЗДОМНЫМИ.

ИСКУССТВЕННЫЕ МЫШЕЧНЫЕ ВОЛОКНА РАЗРАБОТАНЫ В СТЭНФОРДСКОМ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОМ ЦЕНТРЕ.

1992

ДОГОВОР 1992 ГОДА УЧРЕЖДАЕТ (EUROPEAN ECONOMIC COMMUNITY) "ЕВРОПЕЙСКОЕ ЭКОНОМИЧЕСКОЕ СООБЩЕСТВО". ЗОНЫ КОНТРОЛЯ И ЗАЩИТНЫЕ ТАРИФЫ РЕГУЛИРУЮТ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ГОСУДАРСТВ ЧЛЕНОВ - ФРАНЦИИ, ВЕЛИКОБРИТАНИИ, ОБЪЕДИНЕННОЙ ГЕРМАНИИ, ИТАЛИИ. ЕДИНАЯ ВАЛЮТНАЯ ЕДИНИЦА ((EURODOLLAR - ED/EB) ЕВРОДОЛЛАР) УСТАНОВЛИВАЕТСЯ НА ОСНОВЕ СРЕДНЕЙ СТОИМОСТИ В ЗОЛОТЕ ВСЕХ ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ ВАЛЮТ. ПОЙМАННЫЕ В ЛОВУШКУ ПАРАНОИДАЛЬНОГО ИЗОЛЯЦИОНИЗМА, США ОТКАЗЫВАЮТСЯ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ.

(DRUG ENFORCEMENT AGENCY) "АГЕНТСТВО ПО БОРЬБЕ С НАРКОТИКАМИ" США РАЗРАБАТЫВАЕТ И РАСПРОСТРАНЯЕТ ПО ВСЕМУ МИРУ НЕСКОЛЬКО СИНТЕТИЧЕСКИХ ЭПИДЕМИЙ, НАЦЕЛЕННЫХ НА РАСТЕНИЯ КОКИ И ОПИУМА.

РАСПАДАЮТСЯ ПРАВИТЕЛЬСТВА ЧИЛИ, ЭКВАДОРА.

ПО ВСЕЙ АМЕРИКЕ ВСПЫХИВАЕТ ДИКАЯ НАРКОТИЧЕСКАЯ ВОЙНА МЕЖДУ ДИЛЕРАМИ ПОДДЕРЖИВАЕМЫМИ "EUROCORP" И "DEA".

ПЕРВОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ВЫСОКОЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ ЛАЗЕРНЫХ (LIFT ARRAYS) ПОДЪЁМНИКОВ В СССР. ПРОСТОЙ (MASSDRIVER) УСКОРИТЕЛЬ МАССЫ, СОЗДАН НА КАНАРСКИХ ОСТРОВАХ ВОСЕМЬЮ ЧЛЕНАМИ АГЕНСТВА "EUROSPACE".

1993

ПЕРВЫЕ ЧИПЫ "TRC BIOLOGIC INTERFACE" РАЗРАБОТАНЫ В МЮНХЕНЕ, ОБЪЕДИНЁННАЯ ГЕРМАНИЯ.

"AV-4 AERODYNE ASSAULT VEHICLE" РАЗРАБОТАН ДЛЯ БОРЬБЫ С РАСТУЩИМИ БЕСПОРЯДКАМИ В ГОРОДСКИХ ЗОНАХ США.

КОЛУМБИЙСКИЕ НАРКОБАРОНЫ ВЗРЫВАЮТ НЕБОЛЬШОЕ ТАКТИЧЕСКОЕ ЯДЕРНОЕ УСТРОЙСТВО В НЬЮ-ЙОРКЕ. 15,000 УБИТЫХ.

1994

МИРОВОЙ ФОНДОВЫЙ РЫНОК РУХНУЛ В 94 ГОДУ ЭКОНОМИКА США РАСШАТЫВАЕТСЯ, ПОСЛЕ ЧЕГО КОЛЛАПСИРУЕТ.

ЯДЕРНАЯ АВАРИЯ В ПИТТСБУРГЕ УНЕСЛА ЖИЗНИ 257 ЧЕЛОВЕК. СМЕРТНОСТЬ ОТ РАКА РАСТЁТ В ТЕЧЕНИЕ СЛЕДУЮЩИХ ДЕСЯТИ ЛЕТ.

1995

В СООТВЕТСТВИИ С СОВМЕСТНЫМ СОГЛАШЕНИЕМ МЕЖДУ "ESA" И ПАНАФРИКАНСКИМ АЛЬЯНСОМ, НАЧИНАЕТСЯ СТРОИТЕЛЬСТВО КИЛАМАНДЖАРСКОГО (MASSDRIVER) УСКОРИТЕЛЯ МАССЫ.

угнетением. До этого ещё далеко, но, несмотря ни на что, Соединенные Штаты кажется приходят в норму. Но только время покажет, удастся ли так называемая **Киберпанк**-революция.

В (*Eurotheatre*) **Евро-Блоке** дела обстоят значительно лучше. (*World Stock Exchange*) "Мировая фондовая биржа" и (*Common Market*) "Общий рынок" создали стабильную, прибыльную экономику, в которой участвует большинство европейских стран - исключение составляют **Италия, Испания и Греция** - все они страдают от хронических политических потрясений. Здесь международные корпорации также имеют большую власть, но различные европейские правительства смогли умело удержать этих бизнес-магнатов в узде. Только **Великобритания** пережила серьезные экономические проблемы - затопленные массовой иммиграцией и устаревшей технологической базой, её улицы почти так же взрывоопасны, как и Соединенные Штаты.

С массовыми реформами начала 1990-х (и последующей чисткой сторонников жесткой линии в 1991 году) **Нео-Советский Союз** стал сильным партнером в расширяющемся (*Eurotheatre*) Евро-

Блоке. Большая часть Восточной Европы сейчас пользуется автономией, немислимой во времена Холодной войны. Где Советское государство слабее всего, так это в производстве продовольствия. Оно по-прежнему не может прокормить своё голодное население, а его технологии значительно отстают от большинства других стран в (*Eurotheatre*) Евро-Блоке. Несмотря на продолжающийся провал экономических и социальных реформ обновленной Нео-Коммунистической партии, сторонники жесткой линии вновь набирают силу, и противостояние между выжившими "холодными военными" и либеральными реформаторами быстро набирает обороты.

Ближний Восток молчит - зловеще так... В результате расплавления огромные территории Ирана, Ливии, Ирака, Чада и Арабских Эмиратов превратились в радиоактивные стеклянные поля. В живых остались только Египет, Сирия и Израиль. Их самолёты смогли сбить приближающихся террористов-смертников. Большинство региональных народов пришли к Охлократии, сгрудившейся в своих разрушенных городах, или крепко сжаты тиранией местного военачальника. Многие бежали в пустыню, чтобы вновь стать воинствующими племенами. Другие охвачены религиозным фанатизмом, стремятся покинуть разрушенный Ближний Восток, чтобы отомстить за себя террористическими актами и убийствами. Слухи о джихаде - священной войне - разносятся по радиоактивному ветру, хотя до сих пор неясно, какую форму примет грядущая война с неверными на этот раз.

"Представьте себе мир, где Центральная Америка не стала полем битвы. Где США решили свои проблемы с преступностью, инфляцией и наркотиками, где Холодная война закончилась демократией, а не чередой ссор и диктатур..."

- Доктор Альберт Харпер, автор "History in Collision", 2015

1996

РАСПАД СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ. ОСЛАБЛЕННЫЕ ПОТЕРЯМИ ВО ВРЕМЯ МИРОВОГО БИРЖЕВОГО КРАХА, ПОДАВЛЕННЫЕ БЕЗРАБОТИЦЕЙ, БЕЗДОМНОСТЬЮ И КОРРУПЦИЕЙ, ВЛАСТЬ ВО МНОГИХ ГОРОДАХ ТЕРПИТ КРАХ ИЛИ БАНКОТИТСЯ. ПРАВИТЕЛЬСТВО США, ЗАПУТАВШЕЕСЯ В ОШЕЛОМЛЯЮЩЕМ ДЕФИЦИТЕ И МАХИНАЦИЯХ "БАНДЫ ЧЕТЫРЁХ", СОВЕРШЕННО НЕЭФФЕКТИВНО.

МЯТЕЖИ (NOMADS) НОМАДОВ. НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ КАЖДЫЙ 4 АМЕРИКАНЕЦ ЯВЛЯЕТСЯ БЕЗДОМНЫМ. СОТНИ ТЫСЯЧ БУНТУЮТ И СРЖАЮТСЯ ЗА ЖИЗНЕННОЕ ПРОС-ТРАНСТВО ПО ВСЕЙ ТЕРРИТОРИИ США, СТАИ (NOMADS) НОМАДОВ ВОЗНИКАЮТ НА ЗАПАДНОМ ПОБЕРЕЖЬЕ И БЫСТРО РАСПРОС-ТРАНЯЮТСЯ ПО ВСЕЙ СТРАНЕ.

ПОЯВЛЕНИЕ ПЕРВЫХ БАНД БУСТЕРОВ

"АДВОКАТСКАЯ ЧИСТКА". РАЗГНЕВАННЫЕ ГРАЖДАНЕ ЛИНЧУЮТ СОТНИ АДВОКАТОВ ПО УГЛОВНЫМ ДЕЛАМ.

ДЕЙСТВИЕ КОНСТИТУЦИИ ПРИОСТАНОВЛЕНО. В США ВВЕДЕНО ВОЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.

1997

БЛИЖНЕВОСТОЧНЫЙ КРИЗИС. НАПРЯЖЕННОСТЬ НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ ПЕРЕРАСТАЕТ В ОБМЕН ЯДЕРНЫМИ УДАРАМИ. ИРАН, ИРАК, ЛИВИЯ, ЧАД И АРАБСКИЕ ЭМИРАТЫ ПРЕВРАТИЛИСЬ В РАДИОАКТИВНЫЙ ШЛАК. МИРОВЫЕ ПОСТАВКИ НЕФТИ УПАЛИ ВДВОЕ.

РАЗЛИВ ТОКСИЧНЫХ ВЕЩЕСТВ УБИВАЕТ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ПОПУЛЯЦИИ ЛОСОСЯ

НА СЕВЕРО-ЗАПАДЕ ТИХОГО ОКЕАНА. ЭКОНОМИКА СИЭТЛА РАЗРУШЕНА.

(ROCKERBOY) РОКЕРБОЙ МЭНСОН УБИТ В АНГЛИИ.

1998

В ЗАПАДНОМ КЕНТУККИ ВНОВЬ ОБРАЗОВАЮТСЯ НЕОЛУДДИТЫ. В ТЕЧЕНИЕ СЛЕДУЮЩИХ ДЕСЯТИ ЛЕТ "ЛУДЫ" НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ПОДРЫВЫ АЭРОПОРТОВ, ЗАВОДОВ, АВТОСТРАД И ТЕРМИНАЛОВ ОБЩЕСТВЕННОГО ТРАНСПОРТА.

ЗАСУХА 98-ГО ПРЕВРАТИЛА БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ СРЕДНЕГО ЗАПАДА В ВЫЖЖЕННЫЕ ЛУГА. ОКАЗАВШИСЬ МЕЖДУ КОРПОРАЦИЯМИ АГРО-БИЗНЕСА И ЗАСУХОЙ, СЕМЕЙНЫЕ ФЕРМЫ ПОЧТИ ПОЛНОСТЬЮ ИСЧЕЗАЮТ.

10.5 БАЛЬНОЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ РАЗРУШАЕТ ЛОС-АНДЖЕЛЕС, ОКЕАН ЗАТАПЛИВАЕТ 35% ГОРОДА. ПО ОЦЕНКАМ, ПОГИБЛО 65,000 ЧЕЛОВЕК.

1998

УСТАНОВЛЕН "ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН ОБ ОРУЖИИ".

НАЧИНАЮТ ПОЯВЛЯТЬСЯ КУЛЬТЫ "ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ", ПРЕДСКАЗЫВАЯ АПОКАЛИПСИС 1 ЯНВАРЯ 2000 ГОДА. ТЫСЯЧИ ЛЮДЕЙ МИГРИРУЮТ В ИЗОЛИРОВАННЫЕ КОММУНЫ И ХРАМЫ, ЧТОБЫ "ДОЖДАТЬСЯ КОНЦА".

СОЗДАНА КОЛОНИЯ (ТУСНО) "ТИХО". ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ОБЕСПЕЧИТЬ СЫРЬЁ ДЛЯ ОРБИТАЛЬНЫХ СТАНЦИЙ В НЕЙ ПОСТРОЕН (MASSDRIVER) УСКОРИТЕЛЬ МАССЫ.

2000

1 ЯНВАРЯ КУЛЬТЫ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ СХОДЯТ С УМА В ОРГИИ САМОУБИЙСТВА И НАСИЛИЯ, БОЛЬШИНСТВО УНИЧТОЖАЮТ СЕБЯ.

ПОЯВИЛАСЬ ПЕРВАЯ "БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ" БАНДЫ ПОЗЕРОВ.

МАССИВНЫЕ ОГНЕННЫЕ БУРИ БУШУЮТ НА СЕВЕРО-ЗАПАДЕ США, УНИЧТОЖАЯ МИЛЛИОНЫ АКРОВ ФЕРМ И ПАСТБИЩ.

НА НАЧАТА КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ L-5 "CRYSTAL PALACE" ("ХРУСТАЛЬНЫЙ ДВОРЕЦ").

ОПУСТОШИТЕЛЬНАЯ ЧУМА ПОРАЖАЕТ США И ЕВРОПУ, УБИВАЯ СОТНИ ТЫСЯЧ ЛЮДЕЙ.

2001

К НАСТОЯЩЕМУ ВРЕМЕНИ, С ПОСТРОЕНИЕМ ВСЕМИРНОЙ СЕТИ, СТРУКТУРА СЕТИ ПОЛНОСТЬЮ УТВЕРДИЛАСЬ.

2002

ПРОДОВОЛЬСТВЕННЫЙ КРАХ. МУТИРОВАВШИЙ РАСТИТЕЛЬНЫЙ ВИРУС УНИЧТОЖАЕТ КАНАДСКИЕ И СОВЕТСКИЕ КУЛЬТУРЫ. АМЕРИКАНСКИЕ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ КУЛЬТУРЫ ВЫЖИВАЮТ БЛАГОДАРЯ НОВОМУ БИОЛОГИЧЕСКОМУ КОНТРАГЕНТУ. СССР ОБВИНЯЕТ США В БИОЛОГИЧЕСКОЙ ВОЙНЕ.

После кровопролитных боев в Кейптауне Новая Африка превратилась в раздробленный континент воюющих стран под властью ошеломляющего количества диктаторов, демократий и социалистических государств. В конце концов, когда европейские страны вели переговоры с Танзанией о строительстве на Килиманджаро, многие африканские страны начали видеть своё место в 21 веке. Торгуя рабочей силой, сырьём и ценными землями на критическом экваториальном орбитальном поясе, африканские государства создали свои опорные пункты в космосе - почти треть всех строителей космоса являются африканцами, а большинство отраслевых объектов, космопортов и строительных площадок находятся на африканской земле. Технология объединяет Африку под единой властью, и последние мелкие диктаторы и племенные вожди быстро падают ниц перед соблазном звёзд.

ПОДЪЁМ ЕВРОПЕЙСКОГО СООБЩЕСТВА.

Забудь о Тихоокеанском веке - это век Нео-Европы. К концу 1980-х годов стало совершенно очевидно, что европейцы должны были отбросить своё старое соперничество и действовать сообща против всё более конкурентного мира. Для удовлетворения потребности в новых союзах было создано (European Economic Community) "Европейское Экономическое Сообщество".

К сожалению, это не означало, что "ЕЕС" должна была сотрудничать с другими странами за пределами Европы. Япония, Китай, Корея и США не являются членами "ЕЕС" (Япония была изгнана в 2015 году) и сильно пострадали от защитных европейских тарифов и недобросовестной торговой практики.

На Дальнем Востоке Япония столкнулась с веком новых вызовов. Выйдя из защитной тени Соединенных Штатов, она должна не только справиться со своей собственной обороной в Ядерный век, но и усилить конкуренцию с Кореей, Китаем и реорганизованными новыми Филиппинами. В последние годы японцы превратились в значимых экономических конкурентов и бандитских баронов, сторонников американской экономики.

Но старые шрамы от торговых войн 1990-х годов проходят с трудом, и истинное взаимное сотрудничество между США и Японией будет продолжаться ещё долго. Это ещё сильнее усугубляется тем фактом, что Китай - недавно самостоятельно ставший независимой державой, ещё больше укрепил свои отношения с США через договор о взаимной обороне 2009 года.

После длительной войны с Соединёнными Штатами, Центральная Америка превратилась в сильный союз независимых государств, работающих на условиях взаимного сотрудни-

чества. США были изгнаны из всех зон, кроме зоны Панамского канала, которую они удерживают исключительно военной силой, противостоящей партизанской агрессии. Южная Америка - это зона боевых действий хунт, тайной полиции, бывших наркобаронов и военного гнёта, раздираемая периодическими боями и революциями.

Legal Background (Юридическое обоснование)

Полиция 2000-х годов организована так же, как и в течение 20-го века - с убийствами, пороками, грабежами и дорожными отрядами. По 5 человек в каждом. Самым последним дополнением к полицейской организации стало добавление "Cyberpsycho Squad" (также известного как "Psycho Squad"), основная задача которого состоит в борьбе с кибернетическими преступниками. В то время как среднестатис-

2003

ВТОРАЯ ЦЕНТРАЛЬНОАМЕРИКАНСКАЯ ВОЙНА. США ВТОРГАЮТСЯ В КОЛУМБИЮ, ЭКВАДОР, ПЕРУ, ВЕНЕСУЭЛУ. ВОЙНА ОБЕРНУЛАСЬ КАТАСТРОФой, КОТОРАЯ СТОИЛА ТЫСЯЧЕй ЖИЗНЕЙ АМЕРИКАНЦЕВ. В КОНЦЕ КОНЦОВ, ОСТАТКИ "БАНДЫ ЧЕТЫРЁХ" СМЕТЕНЫ ВОЛНОЙ РЕФОРМ.

ЗВЕЗДА "WNS MEDIA" ТЕСЛА ДЖОННЕСОН РАЗОБЛАЧАЕТ СЕКРЕТНЫЕ СТЕНОГРАММЫ "NSA" КАСАТЕЛЬНО ПЕРВОГО ЦЕНТРАЛЬНОАМЕРИКАНСКОГО КОНФЛИКТА.

2004

ПЕРВАЯ КЛОНИРОВАННАЯ ТКАНЬ ВЫРАЩЕННАЯ В ИСКУССТВЕННОЙ СРЕДЕ. РАЗРАБОТАНЫ МИКРОШВЫ И ПОЛЕВЫЙ СТЕРИЛИЗАТОР.

В КАИРЕ УБИТА ТЕСЛА ДЖОННЕСОН

ПЕРВАЯ КОРПОРАТИВНАЯ ВОЙНА. 12 МУЛЬТИНАЦИОНАЛЬНЫХ КОРПОРАЦИЙ (ВКЛЮЧАЯ "ЕВМ" И "ОА") СРАЖАЮТСЯ ЗА КОНТРОЛЬ НАД МЕЖДУНАРОДНЫМ ВОЗ-

ДУШНЫМ ПРОСТРАНСТВОМ.

2005

ИЗОБРЕТЁН (CYBERMODEM) КИБЕР-МОДЕМ.

(SOLOS) СОЛО "ЕВМ" АТАКУЮТ ТОКИЙСКИЙ ОФИС "KENJIRI TECHNOLOGIES", УБИВ 18 ЧЕЛОВЕК

КОНЕЦ ПЕРВОЙ КОРПОРАТИВНОЙ ВОЙНЫ.

2006

ПЕРВЫЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КЛОН, ВЫРАЩЕННЫЙ В ИСКУССТВЕННОЙ СРЕДЕ. НЕ ИМЕЯ СОЗНАНИЯ, ОН ПРОЖИЛ ВСЕГО 6 ЧАСОВ.

2007

ВТОРАЯ КОРПОРАТИВНАЯ ВОЙНА, С УЧАСТИЕМ РЯДА ФИРМ, В ТОМ ЧИСЛЕ "РЕТРОСНЕМ", СПОР ИДЕТ ЗА НЕФТЯНЫЕ МЕСТОРОЖДЕНИЯ В ЮЖНО-КИТАЙСКОМ МОРЕ.

В КАЛИФОРНИЙСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ САНТА-КРУС РАЗРАБОТАН "BRAINDANCE".

2008

США НАПАДАЕТ НА СОВЕТСКУЮ ОРУДИЙНУЮ СТАНЦИЮ "МИР-ХИИ". ВМЕШИВАЕТСЯ АГЕНСТВО "EUROSPACE". И ВСПЫХИВАЕТ "ОРБИТАЛЬНАЯ ВОЙНА" МЕЖДУ "ЕВРО" И "ЯНКИ", ПОКА (MASSDRIVER) УСКОРИТЕЛЬ МАССЫ КОЛОНИИ "ТИХО" НЕ БРОСАЕТ КАМЕНЬ НА КОЛОРАДО-СПРИНГС. ДОСТИГНУТ НЕПРОСТОЙ МИР.

2009

ОТПРАВЛЯЕТСЯ СОВМЕСТНАЯ ЕВРО-СОВЕТСКАЯ МИССИЯ НА МАРС.

КОРПОРАЦИИ УПРАЗДНЯЮТ ВЛАСТЬ ТОЛПЫ В НАЙТ-СИТИ.

НЕУДАЧНАЯ ПОПЫТКА ЗАХВАТА АМЕРИКАНСКОЙ "ТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ ГРУППОЙ" СТРОИТЕЛЬСТВА ("CRYSTAL PALACE") "ХРУСТАЛЬНОГО ДВОРЦА". "ESA" ОБНАРУЖИВАЕТ ЗАГОВОР (DEFENCE INTELLIGENCE AGENCY) "РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ ОБОРОНЫ" И СБРАСЫВАЕТ 12-ТОННЫЙ КАМЕНЬ НА ВАШИНГТОН В КАЧЕСТВЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ.

тический полицейский патрулирует улицу в бронированной патрульной машине, надев бронежилет, шлем и вооружившись "умной" Береттой, психо-патрульная группа использует аэрогирокоптеры, AV-4, пулемёты, штурмовое оружие и ракетные установки "Stinger".

Городские (Cops) Копы могут патрулировать все районы города. Корпоративные (Cops) Копы уполномочены патрулировать только корпоративные объекты. Тем не менее, в районах, где большое количество офисных площадей находятся бок о бок, это эффективно, и это может превратить весь центр города в территорию Корпоративных (Cops) Копов. Корпоративные (Cops) Копы обычно лучше вооружены и бронированы, и часто имеют полную медицинскую страховку "Trauma Team". Они также более злобны, склонны к садизму и, скорее всего, выстрелят первыми - в конце концов, они знают, что корпорация может покрыть инцидент.

The Uniform Civilian Justice Code (Единый Гражданский Юстиционный Кодекс)

Стремительный рост преступности в 1990-х доказал, что существующая правовая структура разваливается. После "Чистки" 1996 года (когда группы граждан линчевали сотни адвокатов по уголовным делам) правительство объявило военное положение на всей территории США сроком на три года. В это время правосудие осуществлялось местными

UNIFORM CIVILIAN JUSTICE CODE (ЕДИНЬЙ ГРАЖДАНСКИЙ ЮСТИЦИОННЫЙ КОДЕКС)

ЗДЕСЬ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ОСНОВНЫЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ 2000-Х И НАКАЗАНИЯ, ПРЕДУСМОТРЕННЫЕ ЗА НИХ В СООТВЕТСТВИИ С "UCJC".

Нападение и побой: Любое не спровоцированное нападение на другого человека. Наказывается корректировкой личности или 1D6 + 1 месяцами тюремного заключения.

Нападение с намерением убить: То же, что и простое нападение. 1D6 + 1 лет в тюрьме, принудительный "braindance".

Кража со взломом: Проникновение в частную собственность с целью кражи. Наказание: изгнание, тюремное заключение (1D6 + 1 лет) или "braindance".

Заговор: Участие в преступном сговоре с целью совершения тяжкого преступления. Субъект подлежит изгнанию, тюремному заключению (1D6 + 1 лет) или "braindance".

Подделка и подлог: Преступное создания фальшивых монет, купюр или документов с намерением обмануть. Наказание: тюремное заключение (1D10 + 5 лет).

Вымогательство или шантаж: Преступление, заключающееся в получении чего-либо от другого путём угрозы причинения вреда. Наказание: тюремное заключение (1D10 + 5 лет).

Убийство (1-я степень): Умышленное убийство, или убийство во время совершения тяжкого преступления. Наказание - смерть.

Убийство (2-я степень): Непреднамеренное убийство или непредумышленное убийство. Наказание: тюремное заключение на срок 1D10 + 10 лет, "braindance", корректировка личности.

Убийство (Оправданное): Самооборона, предотвращение совершения тяжкого преступления. Никакого наказания.

Похищение или незаконное лишение свободы: Удержание другого лица против его воли. Наказание: тюремное заключение на срок 1D10 + 10 лет, "braindance", корректировка личности.

Воровство, кража или грабёж: Кража чужого имущества, совершённая силой, угрозой или похищением. Наказание варьируется в зависимости от тяжести деяния: от изгнания до тюремного заключения на срок 1D10 + 10 лет, "braindance", корректировка личности.

Вредоносное озорство, вандализм: Бессмысленное уничтожение чужого имущества. Наказание: изгнание, тюремное заключение на срок 1D6 месяцев.

Изнасилование: Принуждение другого к сексу с применением угрозы или силы. Наказание: тюремное заключение на срок 1D10 + 5 лет, "braindance", корректировка личности.

Сопровождение аресту / Воспрепятствование должностному лицу: Попытка избежать законного ареста со стороны сотрудника полиции или воспрепятствование исполнению должностным лицом его законных обязанностей. Наказание: изгнание, "braindance", тюремное заключение на срок 1D6 + 1 неделя.

Бунт или незаконное собрание: Хулиганство с целью уничтожения собственности, подстрекательство к насилию и т.д. Наказание: изгнание, тюремное заключение на срок 1D6 + 1 дней.

Вторжение: Проникновение на территорию частной собственности другого лица. Тюремное заключение на срок 1D6 дней.

2010

КОНЕЦ ВТОРОГО ЦЕНТРАЛЬНОАМЕРИКАНСКОГО КОНФЛИКТА.

ТЕПЕРЬ "NETWORK 54" КОНТРОЛИРУЕТ 62% ВСЕГО ВЕЩАНИЯ СМИ В США.

ГОЛОДНЫЕ БУНТЫ В ДЕНВЕРЕ, 52 УБИТЫХ ЧЕЛОВЕКА.

2011

("CRYSTAL PALACE") "ХРУСТАЛЬНЫЙ ДВОРЕЦ" ДОСТРОЕН. ТЕПЕРЬ "ESA" ИМЕЕТ ПОСТОЯННУЮ РЕЗИДЕНЦИЮ В ЗОНЕ ВЫСОКОЙ ОРБИТЫ.

МИССИЯ "ESA" / СОВЕТОВ ДОСТИГАЕТ МАРСА.

2012

БИО-ЧУМА УБИВАЕТ 1700 ЧЕЛОВЕК В ЧИКАГО.

КОНЦЕРТНЫЙ БУНТ В НАЙТ-СИТИ. 18 УБИТЫХ, 51 РАНЕННЫЙ. СТАРЫЙ КОМПЛЕКС "ARASAKA" ОПУСТОШЕН.

2013

СОВМЕСТНЫМ ДОГОВОРОВ США И (EUROTHERATRE) ЕВРО-БЛОКА УЧРЕЖДЕНО "NET-WATCH".

ПЕРВЫЙ НАСТОЯЩИЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, РАЗРАБОТАН В КАЛИФОРНИЙСКОМ ПОДРАЗДЕЛЕНИИ КОМПАНИИ "MICROTECH" В САН-НИВЕЙЛЕ.

2014

"I-G" ПРЕОБРАЗОВАТЕЛИ ПЕРЕПРОЕКТИРУЮТ СЕТЬ.

"МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ" НАЧИНАЮТСЯ В НАЙТ-СИТИ КОГДА БАНДЫ СРАЖАЮТСЯ ЗА ТЕРРИТОРИЮ.

2015

РАСЦВЕТ КИБЕР-НАЁМНИКОВ. ЛИТВА НАНИМАЕТ КИБЕР-СОЛДАТ ДЛЯ ОТРАЖЕНИЯ ВТОРЖЕНИЯ ЛАТВИЙСКИХ РЕЗИДЕНТОВ.

2016

ТРЕТЬЯ КОРПОРАТИВНАЯ ВОЙНА ВЕДЁТСЯ В СЕТИ, ТАК КАК СОПЕРНИЧАЮЩИЕ КОРПОРАЦИИ АТАКУЮТ (DATA FORTRESSES) КРЕПОСТИ ДАННЫХ ДРУГ ДРУГА.

2017

СОЗДАНЫ ПЕРВЫЕ ОСОЗНАЮЩИЕ СЕБЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ КЛОНЫ.

2018

В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ВСПЫХИВАЮТ "ЛОКАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ".

МИССИЯ "ESA" СТАРТОВАЛА К ЮПИТЕРУ.

2019

БИО-ЧУМА УБИВАЕТ 1,700 ЧЕЛОВЕК В ЧИКАГО.

2020

НАСТОЯЩЕЕ.

военными судами. Самое удивительное, что это сработало.

Смертная казнь за мародёрство приносит элемент удивительной стабильности в бунтующие районы.

В этот период (*Military Justice Code*) "Кодекс военной юстиции" был главной нормой американского права. Установленные им Драконовские нормы определили преступления и наказания служили так хорошо, что, когда военное положение было приостановлено в 1999 году, правительство установило вместо него (*Uniform Civilian Justice Code*) "Единый Гражданский Юстиционный Кодекс". Хотя сейчас закон и находится в ведении гражданских правительств, Кодекс является руководящим принципом для всех уголовных процедур в Соединенных Штатах 2020 года.

Сделка о признании вины (признание себя виновным в обвинении меньшей тяжести, чтобы ускорить расследование) была устранена. Условно-досрочное освобождение почти отменено. Смертная казнь является стандартной мерой для дел об убийстве - существует 3-месячный процесс обжалования, в ходе которого могут быть получены новые доказательства. Большинство преступлений имеют обязательные сроки тюремного заключения от 5 до 10 лет. Меньшие преступления предусматривают изгнание или корректировку личности.

Самооборона определяется как "Любой случай, когда нападавший может обоснованно доказать, что его / её жизнь или жизнь другой личности находится под угрозой, в обстоятельствах, когда должным образом назначенный сотрудник правоохранительных органов не может быть вызван или когда невозможно предотвратить нарушение закона любыми другими средствами".

Теоретически, наркотики не могут находиться на территории Соединенных Штатов. Однако биоинженерные болезни растений, разработанные в 1990-х годах (*Drug Enforcement Agency*) "Агентством по борьбе с наркотиками", уничтожили 96% существующих растений коки и опиума, что делает этот вопрос спорным. Закон также не распространяется на "дизайнерские наркотики", такие как эндорфины, которые определяются как лекарственные.

Crime & Punishment (Преступление и наказание)

Наказание за преступные деяния в соответствии с (*Uniform Justice Code*) "Единым юстиционным кодексом" 1999 года является быстрым, чётким и драко-

новским. Самый простой - это корректировка личности - процесс, который прививает отвращение к совершению преступления когда-либо вновь. Корректировка имеет некоторые неприятные побочные эффекты, в том числе преувеличенные страхи перед ситуациями и событиями, связанными с преступлением (например, страх основанный на деньгах от анти-грабительской корректировки).

Имплант (*Exile*) "Изгнанник" реагирует на сигнал, транслируемый через городскую телефонную сеть. Если преступник попадает в город, имплантат причиняет ему мучительную боль. Преступник фактически изгнан из этого конкретного города. Новые нарушения в других городах просто приводят к добавлению в имплант дополнительных кодов города. После достаточного количества преступлений в достаточном количестве городов преступник уже не сможет снова вернуться в цивилизацию.

Тюрьмы 2000-х годов были ужасно переполнены и смертельно опасны. После беспорядков 90-х годов тюремные власти более не заботились о реабилитации - в основном они были заинтересованы в том, чтобы запереть "бешеных собак" общества и держать улицы чистыми. Чтобы справиться с переполненностью, многие тюрьмы принуждают заключенных к "braindance" - их помещают в крио-камеры, подключают к интерфейсным повторяющимся программам, и "закрывают" на два-три года. Непрерывный "braindance" создаёт кошмар бесконечного, мягкого ужаса, что делает его тем, чего ты будешь бояться больше всего.

Самый простой способ наказания - это всё-таки казнь. В большинстве штатов есть государственный палач, который вершит правосудие с одним хорошо поставленным выстрелом из ".44" в упор. Он также уполномочен выслеживать беглецов из камеры смертников.

Weapons (Вооружение)

К 1997 году даже самые благонамеренные законы о контроле над оружием были похоронены под волной общественного протеста, поскольку уровень преступности сделал Америку осадным государством. Самооборона вскоре стала американским стилем жизни, и произошёл взрывной рост распространения лёгкого вооружения индивидуальной защиты.

К 1999 году большинство законов о контроле за оружием постановляли: 1) заполнение "заявки на ношение", позволяющей вам носить скрываемый пистолет; 2) ожидание 4 дней для обширной проверки и утверждения, в котором может быть отказано на основании судимости или истории

психического заболевания; 3) Уплату взноса в размере 25 долларов США и присвоение серийного номера, выгравированного лазером на торце пистолета. Этот номер занесён в каталог с баллистической схемой стрельбы твоего оружия в штаб-квартире ФБР/ЦРУ в Вашингтоне, округ Колумбия.

(Federal Weapons Statute of 1999) "Федеральный закон об оружии от 1999"

гласит, что если оружие с твоим идентификационным номером используется при совершении преступления, ты несёшь ответственность за это преступление, если ты ранее не сообщил об утере или краже оружия и не предоставил этот отчёт в местное полицейское управление.

В соответствии с положениями "Федерального закона об оружии" ношение пистолетов-пулемётов и другого полностью автоматического оружия не является законным - хранение влечёт за собой суровое наказание в виде лишения свободы на срок от 5 до 7 лет. Но это никого не останавливает.

В то время, когда есть определённый смысл в использовании старой модели оружия, как "Colt .357" или ".45", разумный киберпанк знает, что современный пистолет подстрахует тебя намного эффективнее. С момента появления автоматического пистолета "Glock 17" в середине 1980-х годов, большинство крупных производителей оружия выпускают пистолеты различных калибров из полимерной смолы.

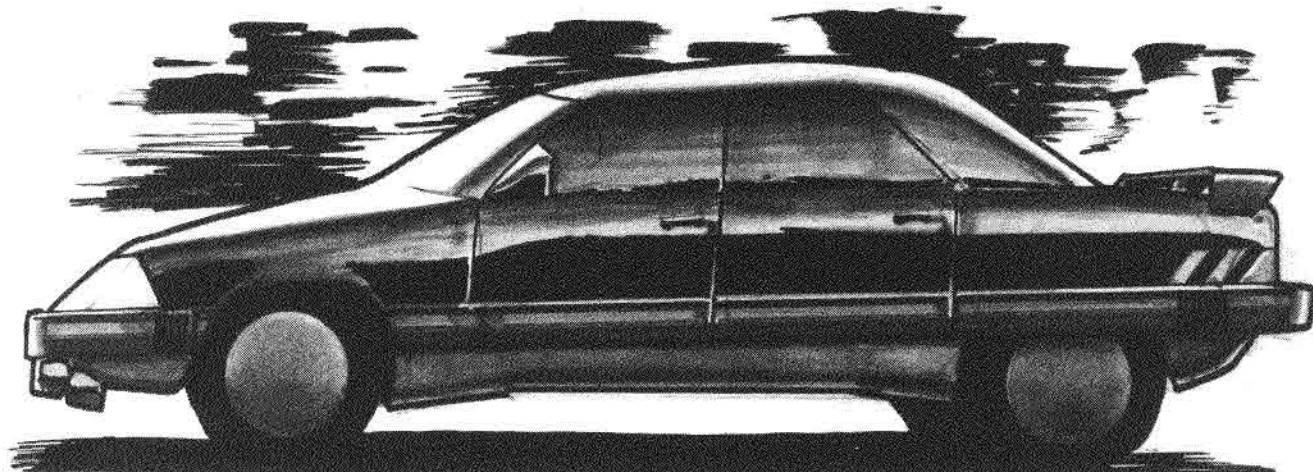
Наиболее распространенным из них является серия Federated Arms "X-22" и "X-9" - линейка пистолетов из полимерного пластика. Изготовленные в различных ярких, дизайнерских расцветках, эти так называемые (*Polymer One-Shots*) "Полимерные Ван-Шоты" оснащаются лёгкими 10 или 8 зарядными магазинами с безгильзовыми боеприпасами, продаются в розницу по цене от 150 до 300 долларов и доступны в большинстве магазинов спортивных товаров. Они совмещают практичность, надёжность и стиль в крепкой маленькой упаковке. Новая линия "Cyberteent™" включает в себя корпуса с аэрографией в ярких расцветках и рисунками, продвигаемые в продажу под видом идеального подарка для молодого потребителя, заинтересованного в индивидуальной защите.

Vehicles (Транспорт)

Сюрприз, сюрприз, вопреки ожиданиям, 2000 год не принес никаких ошеломляющих новых достижений в области транспортных средств. Годы эко-

Toyota-Chrysler Omega

Типичный средний седан. Максимальная скорость 145 километров в час. Цена примерно 10.000 ED/EB



номической борьбы и гражданских беспорядков препятствовали исследованиям новых способов передвижения - фактически, сам акт передвижения стал очень ограниченным. Ожидай, что внутригородской мир 2020 года будет очень похож на 20-й век - сеть переполненных автострад, переполненных поездов и переполненных аэропортов.

Automobile (Автомобиль)

(Производства компании "Ford-Mazda", "New American Motor", "Toyo-Chrysler", "Yugo-Marakovka", "BMW", "Mercedes", "Porsche" и т. д.).

(Powerplant) Силовая установка: спиртовое или метановое топливо внутреннего сгорания.

(Groundspeed) Путевая скорость: от 160 до 260 километров в час.

(Structural Damage Points - SDP) Пункты структурного повреждения: 50. Бронированные автомобили могут иметь до 20 SP брони на всех поверхностях, включая окна.

С 1980-х годов в автомобилях не было никаких серьезных изменений - внешних. В основном большинство автомобилей по-прежнему представляют собой коробку на колесах, с округлыми или гранеными контурами. Киберпанк это - "Если это работает, владей этим, пока он не перестанет работать." В среде денежного дефицита 2000-х годов автопроизводители придерживались консервативных, лишённых воображения проектов, так что к сегодняшнему дню средний семейный автомобиль мало изменился от его практически

антикварных прародителей "Ford" или "Toyota". При чрезвычайно высоких ценах на нефть, почти все автомобили 2000-х годов заправляются от цистерн сжиженного метана или мета-спиртового топлива, таких как "CHOOH-2". Электромобили - это исключение, а не правило. Системы управления примерно такие же, как в конце 20-го века, используют ещё несколько цифровых дисплеев и кнопочных элементов управления.

Самые большие изменения произошли с внедрением кибернетических систем управления. Они используют сервоприводы на колесах, дроссельной заслонке и трансмиссии, которые управляются модифицированным (Cybermodem) Кибер-модемом в приборной панели. Водитель просто "вставляет" в (Cybermodem) Кибер-модем и управляет машиной при помощи мысли. Кибернетизированные транспортные средства относительно редки - цена модернизации высока, и удаление внешнего управления делает автомобиль бесполезным для кого-либо, кроме кибер-водителя. До сих пор ни один крупный производитель не поставил автомобиль с исключительно кибернетическим управлением, хотя есть несколько фирм вторичного рынка, которые преобразуют стандартный автомобиль в кибернетически управляемый.

Bell Boeing V-22B Osprey

(Powerplant) Силовая Установка: Газовая турбина "Allison 937".

(Performance) Производительность: Максимальная скорость = 275 узлов.

(Range) Дальность: 600 миль.

(SDP) Пункты структурного повреждения: 200 ((Ospreys) Конвертопланы не имеют бронирования).

(Ospreys) Конвертопланы имеют два длинных высоко поднятых крыла, на концах которых установлены две большие подвижные мотогондолы. Двигатели могут быть наклонены из горизонтального положения в вертикальное, что позволяет Конвертоплану взлетать вертикально и зависать на одном месте. Крылья могут быть сложены назад вдоль корпуса для удобства хранения, что делает (Osprey) Конвертоплан идеальным транспортным средством для работы с взлетно-посадочными площадками, расположенными на крышах и неподготовленными взлётно-посадочными полосами.

Революционная концепция, когда она была представлена в 1988 году, (Osprey) Конвертоплан "Tilt Rotor" стал стандартным транспортным средством на протяжении 2000-х. Военная версия с отличием служила во времена беспорядков 90-х и центральноамериканских конфликтов. Различные гражданские производители ("Cessna", "Lear", "Avionica") имеют лицензию оригинальной конструкции "Boeing" и применяют её для небольших коммерческих и бизнес-приложений. "Lear Tiltjet" даже применяет принципы (Osprey) Конвертоплана для своих конструкций с поворачиваемыми турбореактивными двигателями.

(Osprey) Конвертоплан можно встретить как транспортное средство, пред-

назначенное для перемещения между центром города и накопителем аэропорта, или как корпоративные самолёты, взлетающие с площадок на крыше штаб-квартир расположенных в небоскрёбах. Небольшие версии, такие как "Cessna's AE-800 Featherlite", являются лёгкими Конвертопланами популярными во всём мире, что позволяет совершать полёты даже в самые отдалённые и неподготовленные места.

Light Rail Lev Train (Скоростной рельсовый левитирующий поезд)

Производители многочисленны.

(*Powerplant*) Силовая установка: электрическое индуктивное поле третьего рельса.

(*Groundspeed*) Путевая скорость: 320 километров в час.

(*SDP*) Пункты структурного повреждения: 80 на вагон поезда.

Сверхпроводящие магниты позволили построить чрезвычайно дешёвые и долговечные "левитирующие поезда". Катаясь на магнитных подушках, эти "Левы" стали одним из основных транспортных ресурсов в 2000-х. финансируемые корпорациями или городскими правительствами, они присутствуют в большинстве крупных городов.

В пределах города "Левы", обычно находятся под землёй, а так-же прокладываются на высоких колоннах по пригороду. Обычно одна линия, ведущая в корпоративный пригород, имеет ограниченный доступ и требуется ввести код допуска или предъявить пропуск, чтобы попасть на эти станции. Корпоративные "лев-станции" всегда чисты, хорошо освещены и хорошо охраняются корпоративной охраной. Городские "лев-станции" обычно не соответствуют этим стандартам, хотя в большинстве городов полицейские патрули работают на линии для борьбы с преступностью и вандализмом.

"Лев-билеты" оплачиваются по тарифу 50 центов за пройденную станцию. Например, поездка, проходящая через три станции, обойдется тебе в 1.50 ED/EB. Билеты можно приобрести в автоматических билетных автоматах, используя кредитные карты или наличные. Эти аппараты расположены на самих станциях и в местных магазинах товаров первой необходимости.

Bell F-152 Aerogyro (Аэрогирокopter)

(*Powerplant*) Силовая Установка: один

роторный авиационный двигатель "Bell-Mazda 2600".

(*Performance*) Производительность: 480 километров в час. Радиус действия: 80 километров.

(*SDP*) Пункты структурного повреждения: 40

Беспорядки конца 90-х годов потребовали новых тактических решений при работе в городских районах. Главным из них было внедрение лёгких, одноместных вертолётов или аэрогирокoptеров. "F-152" в настоящее время используется полицейскими подразделениями, группами корпоративной обороны, группами одиночных штурмовых операций и бандами, занимающимися наркотиками. Невооруженная версия, известная как "Bell-15", является популярным прогулочным транспортным средством.

McDonnell-Douglas AV-4 Tactical Urban Assault Vehicle

(Тактический городской штурмовой транспорт)

(*Powerplant*) Силовая Установка: один векторный турбореактивный двигатель "Rolls-Royce Pegasus II" (Тяга 9,600 кг/с)

(*Performance*) Производительность: Максимальная скорость полёта: 1260 км в час. Радиус действия: 640 км.

(*SDP*) Пункты структурного повреждения: 100. Большинство "AV-4" бронированы до значения в 40 SP.

Ближайшая вещь к научно-фантастическому реактивному автомобилю, машина "AV-4 Tac Vehicle" была разработана как лёгкий штурмовой самолёт, способный работать в тесных городских районах, куда не могут проникнуть конвертопланы. Короткий, луковцеобразный и оснащённый только рудиментарными маневровыми крыльями, AV-4 имеет аэродинамические характеристики камня, и полагается на грубую силу своей мощной реактивной турбины, для того чтобы держаться в воздухе (оригинальный турбореактивный двигатель "Pegasus" поднимает 8,870 килограммовый "Harrier jumpjet", в то время как полностью загруженный "AV-4" весит около 3,900 килограмм).

"AV-4" используется полицией или корпоративными войсками для городских столкновений (используя 2 пулемёта "GAU-12U" установленных на днище). Они также используются в качестве дежурных транспортных средств - в частности, организацией "Trauma Team" -

или в качестве корпоративных транспортных средств для особых грузовых и пассажирских перевозок.

AV-6 Combat Assault Aerodyne (Боевой штурмовой аэродайн)

(*Powerplant*) Силовая Установка: два векторных турбореактивных двигателя "Rolls-Royce Pegasus IV".

(*Performance*) Производительность: Максимальная скорость полета: 770 км в час. Радиус действия: 960 км.

(*SDP*) Пункты структурного повреждения: 100. Большинство "AV-6" бронированы до значения в 40 SP.

Это высокоскоростная, полностью боевая версия аэродайна "AV-4", с двигателями, установленными в тяжело бронированных кожухах. На "AV-6" устанавливают вспомогательные кибер-турели (20-миллиметровые пушки) спереди-снизу, а также ракеты и реактивные пусковые установки. В основном "AV-6" используются военными подразделениями.

AV-7 Personal Aerodyne (Личный аэродайн)

(*Powerplant*) Силовая Установка: один мини-двигатель "Rolls-Royce Pegasus".

(*Performance*) Производительность: Максимальная скорость полета: 400 км в час. Радиус действия: 640 км.

(*SDP*) Пункты структурного повреждения: 50

Недавно разработанный класс AV, это небольшие аэродаины, предназначенные для выполнения роли лёгкого вертолёта. В то время как внутренняя авионика и двигателя обычно разрабатываются "Douglas", уникальная система лицензирования позволяет другим производителям транспортных средств строить свои собственные корпуса на базовом шасси. К производству подключились "BMW", "Mercedes", "Toyota" и "Maserati".

Information Services (Информационные службы)

Letter (Письма)

Марка в 2020 году стоит 95 евроцентов. Обычно доставку проводят два раза в день - один раз утром в 10:00 утра, и один раз во второй половине дня в 15:00. Письма обычно используются для личной переписки или в регионах, где отсутствуют факсы.



Date Term (Терминалы данных)

(*Date Term*) Терминал данных - это компьютерный терминал на углах улиц, встроенный в тяжело бронированный бетонный столб. (*Date Terms*) Терминалы данных имеют прямое Сетевое соединение с центральной службой "Date Term™" в городе, где они расположены и могут предоставлять карты области, информацию, обновления новостей, телефонные номера, текущие события и развлекательные информационные и торговые услуги. (*Date Terms*) Терминалы данных могут также использоваться для подключения к Сети. Тариф составляет около 1 евро в минуту.

Большинство (*Date Terms*) Терминалов данных управляются местной службой "DT", которая часто является дочерней компанией местной газеты или издателя (*Screamsheet*) "Кричалок".

Fax (Факс)

Это модернизированная версия писем будущего. Факсовые терминалы расположены в большинстве корпоративных офисов, почтовых отделений и магазинов. Ты можешь ввести своё письмо с помощью прилагаемой клавиатуры, загрузить его с твоего собственного лазер-

ного диска или использовать встроенный сканер для "чтения" любого написанного от руки текста. Затем отправленная по факсу копия передаётся по проводам в местное почтовое отделение в регионе, который ты назначил, где она автоматически распечатывается, вставляется в конверт и доставляется почтовым курьером в почтовый ящик. Факсовые копии также могут быть отправлены непосредственно на факс - получателя в пункте назначения. Стоимость факсовых писем составляет 1 ED/EB за страницу.

Cellular Phones (Сотовые телефоны)

Телефон будущего является мобильным и беспроводным, что позволяет киберпанку разговаривать из своего автомобиля во время езды, офиса или даже на улице. Эти "сотовые" телефоны работают с помощью серии стационарных трансиверов, которые принимают сигнал твоего телефона и передают его в обычную телефонную сеть. Звонки могут быть сделаны не только по городу, но и на большие расстояния по всему миру и даже на орбиту (наличие **LDL** по твоему усмотрению).

Сотовые телефоны бывают разных марок и моделей, хотя большинство из них размером с ручной портативный передатчик. Они успешно работают на аккумуляторах около 12 часов, подзарядившись от розетки в течение 6 часов. Фирменные наименования включают - "Magnavox", "NEC", "Okidata", "GE" и "Radio Shack". Цены варьируются от 400 ED/EB за недорогую модель, до 3,000 ED/EB за модели с несколькими линиями, встроенными кнопками удержания и функцией автодозвона.

Как и с другими телефонами, ты должен платить ежемесячную плату за обслуживание. Базовые тарифы составляют 4 ED/EB в месяц, плюс 20 евроцентов в минуту для местных звонков. Междугородний звонок из Лос-Анджелеса в Нью-Йорк может стоить 2 ED/EB в минуту в дневные часы работы, 1.50 ED/EB в ночные часы. Сотовые телефоны также имеют ограничение в том, насколько далеко они могут работать за пределами города - около 32 километров.

Screamsheets (Кричалки)

Чтобы оставаться конкурентоспособными с телевидением, большинство газет теперь используют технологию факса. Целые страницы набираются и составляются компьютером, фотографии сканируются тут же, и вся газета превращается в цифровой код. Этот код передаётся на сотни (*Newsboxes*) новостных ящиков по всему району. (*Newsboxes*) Новостные ящики получают код и распеча-

тывают бумагу (используя высокоскоростное ксерокопирование) на месте. В результате получается паршивая, тонкая газетёнка, известная на (*Streetslang*) уличном жаргоне как (*Screamsheet*) Кричалка.

(*Screamsheet*) Кричалки имеют много преимуществ по сравнению с предшествующими газетами. Ты можешь отобрать на печать в (*Newsboxes*) новостном ящике только те разделы газеты, которые ты хочешь, заплатив 1 евроцент за напечатанную страницу. Новые издания могут быть составлены в течение нескольких часов, что позволяет общественности быть в курсе событий, даже в момент, когда они происходят (хотя большинство (*Screamsheet*) Кричалок обновляются в 6:00, 12:00, 17:00 и 22:00).

Television & Radio (Телевидение и радио)

Всё распространяющаяся сила в 2020, телевидение перешло в сферу тотального развлечения. Сейчас эфир переполнен сто восьмьюдесятью одним каналом, а также различными кабельными и абонентскими каналами. Они охватывают всё, включая спорт, новости, музыкальные видео, старые фильмы, зарубежные шоу, религиозные программы, дебаты, эротические и взрослые программы, деловые новости и погоду. Кроме того, есть по крайней мере 200,000 радиостанций по всему западному миру.

В Европейском и Азиатском "Блоках" большинство каналов контролируется государством, например, "BBC" в Великобритании и "NGK TV" в Японии. В Соединённых Штатах преобладают три частные развлекательные сети:

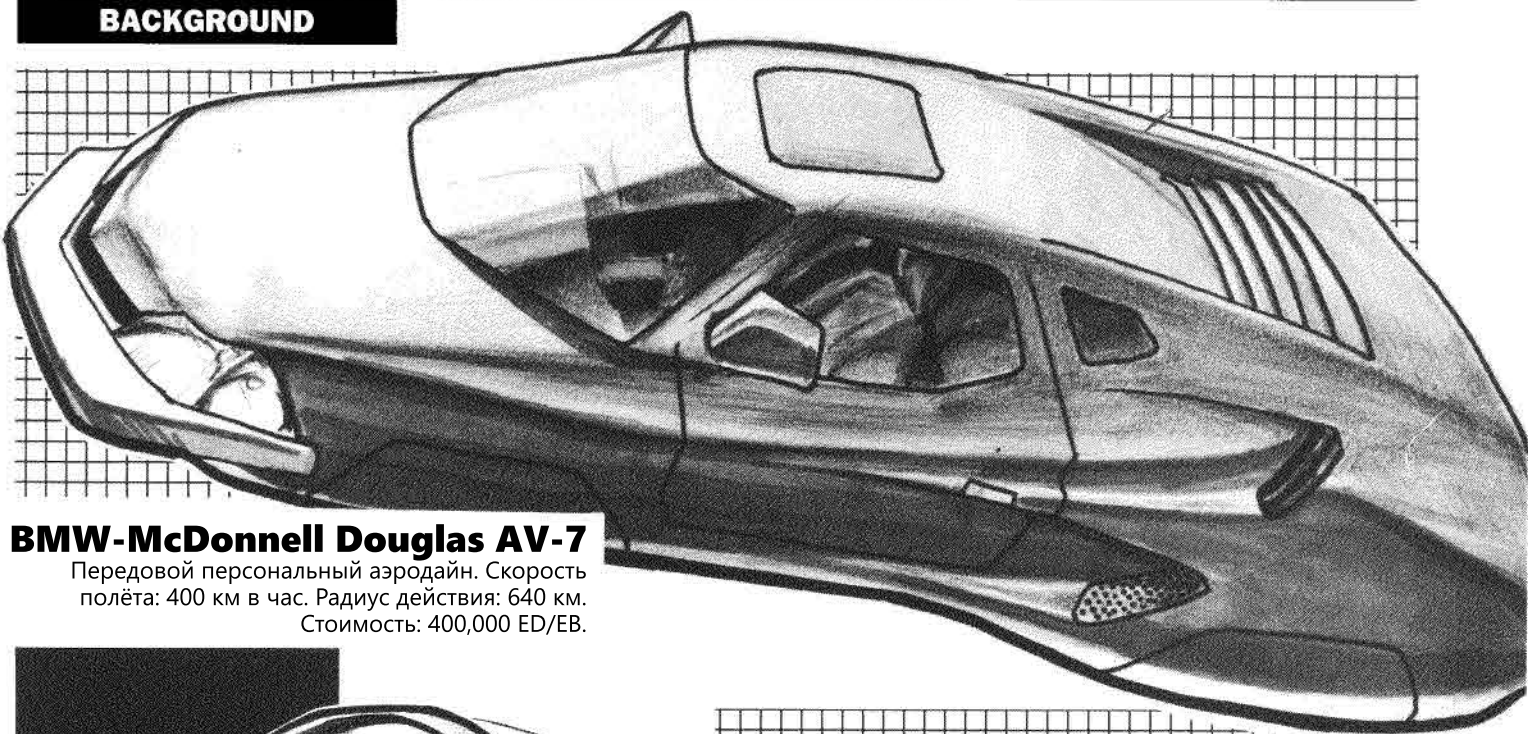
"21st Century Broadcasting Network" ("CBN"), "World Broadcasting Network" ("WBN"), "Network News 54".

Эти сети являются подразделениями широкополосного вещания трёх массивных развлекательных конгломератов, каждый из которых выпускает цифровые записи, плёнки, видео, фильмы и книги для масс, продукт является безвкусный, бессмысленный и удовлетворяет лишь самые неприязнительные запросы.

В дополнение к сетевому вещанию, есть спутниковые каналы, показывающие программы со всего мира. Есть также большое количество "пиратских" телевизионных станций, работающих из тайных студий, через кабельные и спутниковые расширения. Они часто являются основным источником новостей и информации, не запятанных корпоративным или правительственным вмешательством.

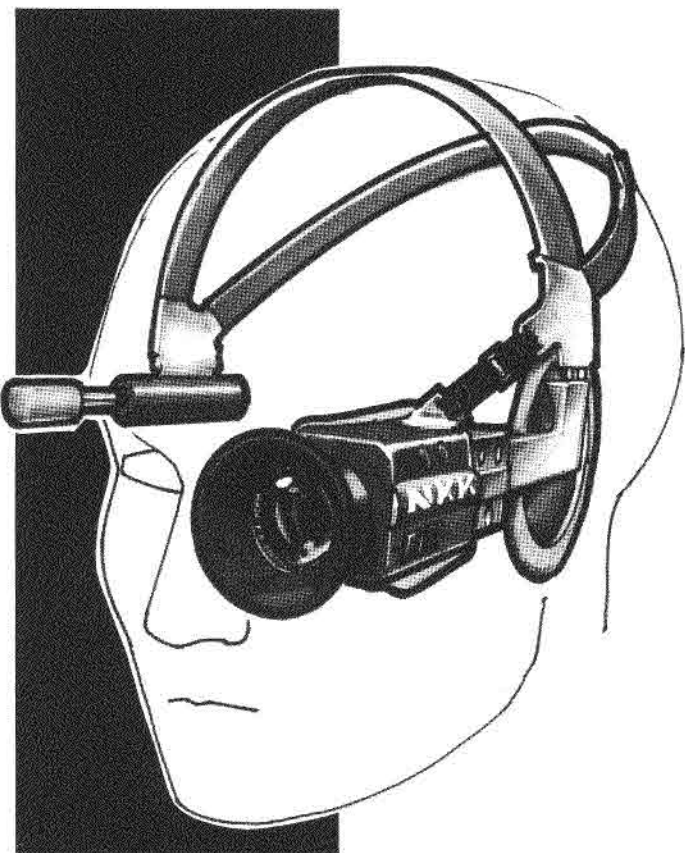
В дополнение к стандартному телевизору высокой чёткости с плоским экраном, теперь доступны экспериментальные (и дорогие - до 10,000 ED/EB за комплект) голографические телевизионные системы.

BACKGROUND



BMW-McDonnell Douglas AV-7

Передовой персональный аэролайн. Скорость полёта: 400 км в час. Радиус действия: 640 км. Стоимость: 400,000 ED/EB.

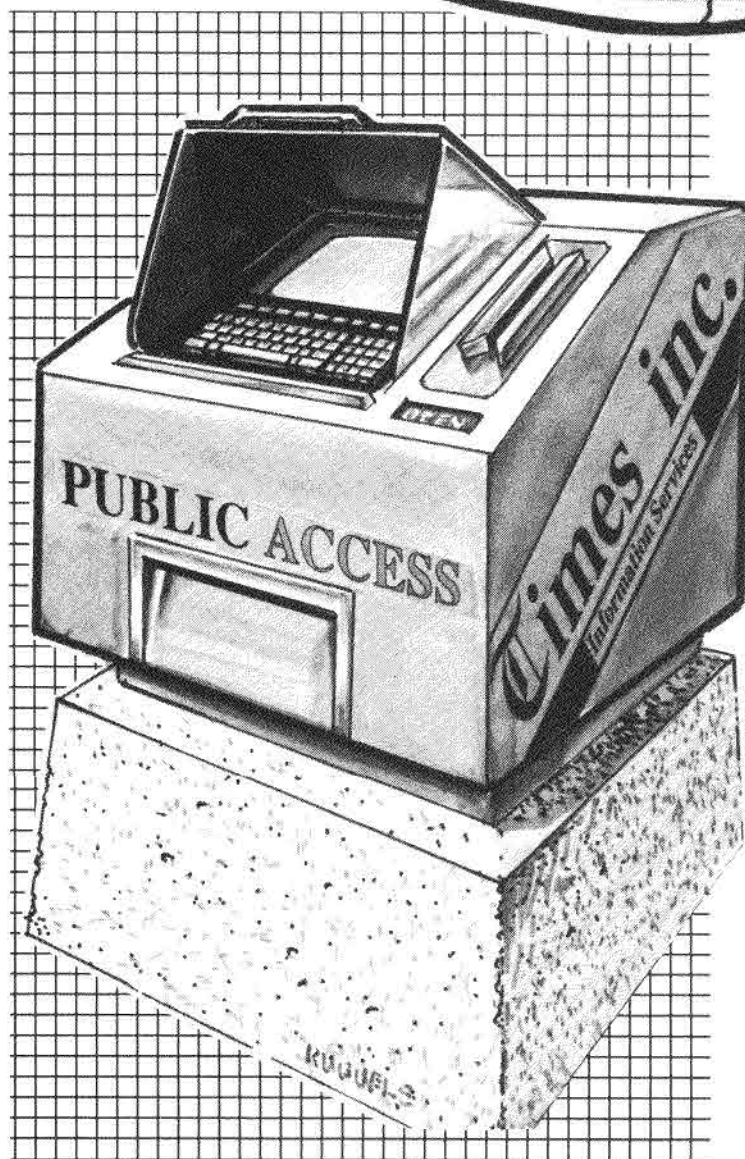


Zetatech Hi-Profile® VideoCam

Любимый дизайн, используемый (Medias) Представителями СМИ, для задач требующих мобильности. Дальность действия микрофона - 60 м. Исходящая сотовая линия связи обеспечивает мгновенную передачу данных в сеть студии телевидения. Цена 875 ED/EB.

Data Term (Терминал данных)

Доступ к новостям, информации, сводкам погоды, развлекательным новостям. (Data Terms) Терминалы данных могут также быть использованы для получения доступа к Сети и для совершения телефонных звонков. 1 ED/EB за минуту использования.



AKR-20 Medium Assault Rifle

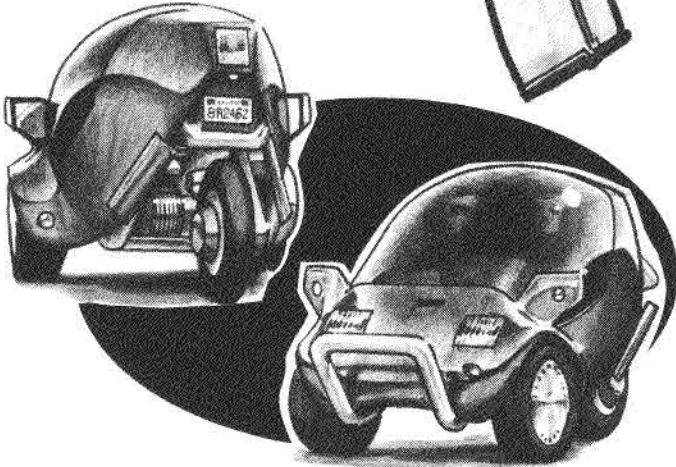
Стандартная штурмовая винтовка для боевых столкновений. 500 ED/EB.

BACKGROUND



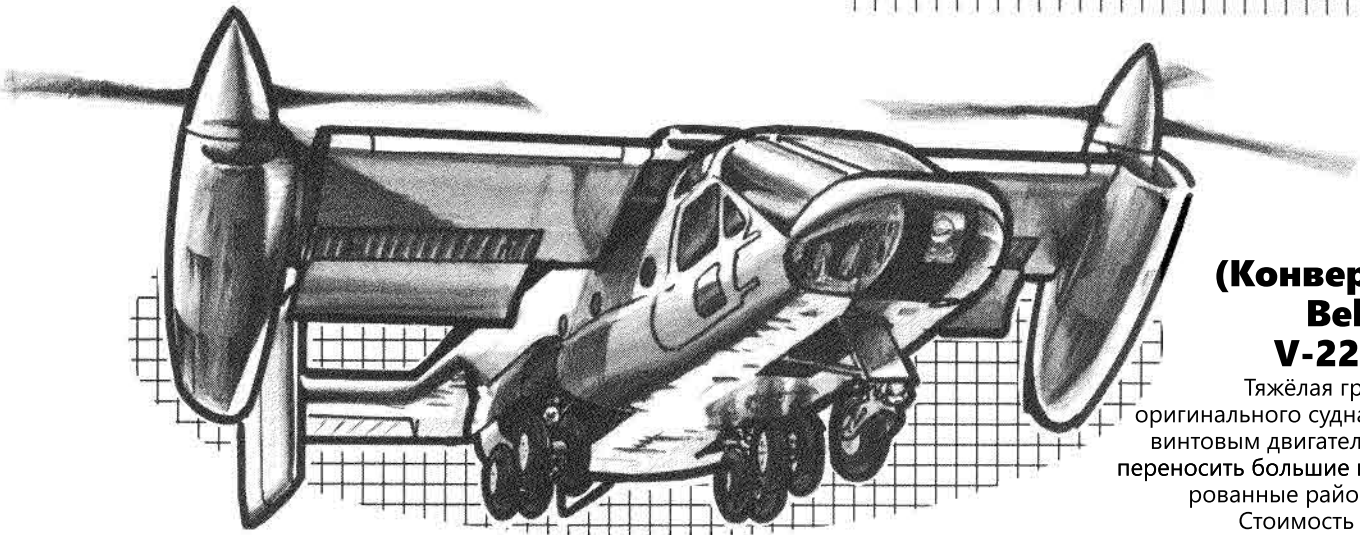
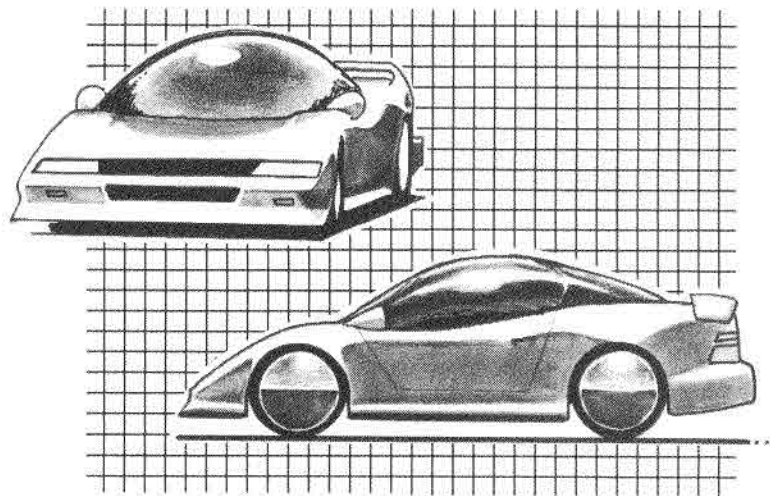
Toyota Avante

Экзотический спорткар, сочетающий технологию кибер-интерфейса с мощным двигателем CHOON2. Максимальная скорость 350 км в час. Стоимость 24,000 ED/EB.



Honda Metrocar (Метрокар)

Распространенный тип городского автомобиля, работающий на CHOON2. Максимальная скорость около 65 км в час. Около 2000 ED/EB.

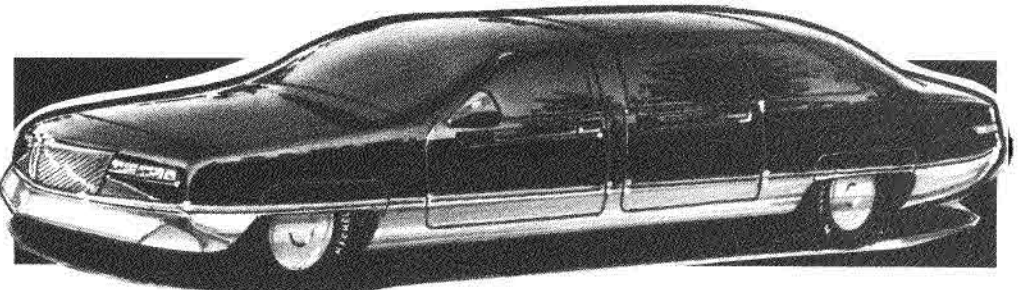


(Конвертоплан) Bell-Boeing V-22F Osprey

Тяжёлая грузовая версия оригинального судна с наклонным винтовым двигателем, способная переносить большие грузы в изолированные районы по воздуху. Стоимость 750,000 ED/EB.

Ford-Mazda Luxus 14

Кибер-контролируемый автомобиль, свойственный многим высокопоставленным корпоративным руководителям. Около 40,000 ED/EB.



РАЗДЕЛ

12 RUNNING CYBERPUNK

Разнообразные советы, подсказки, полезные шутки и трюки жанра киберпанк.

- "Так как же мне запустить эту игру?"

Рад, что ты спросил. Киберпанк - это вызов даже для опытного Рефери, в котором ты должен создать правильную атмосферу грубости, дорогих технологий и всепроникающей паранойи на протяжении всей твоей игры. Киберпанк - почти всегда исключительно городская среда. Его ландшафт представляет собой лабиринт высших небоскрёбов, выгоревших руин, грязных многоквартирных домов и опасных переулков. Короче говоря, почти, любой крупный город в мире в 2:30 ночи, когда подонки выходят на улицы.

The Urban Environment (Городская среда)

Городская среда имеет решающее значение для твоего киберпанковского мира. Независимо от того, используешь ли ты наш Найт-Сити или создаёшь свой собственный город, помни, что созданное тобой окружение должно иметь все неотъемлемые элементы. В канавах должны лежать трупы. Там должны быть безумцы с дикими глазами, шатающиеся по предрассветным улицам, мрачно бормочущие и сжимающие в руках острые ножи. Такси не будут останавливаться в (Combat zones) Боевых зонах. Там будут перестрелки на городских проулках, в которых местные банды будут биться до последнего. Игроки должны обнаруживать, что их квартиры регулярно пытаются взломать, или их авто уже взломаны, и их имущество украдено. Пересечение города должно быть похоже на пересечение поля боя, заполненного мародёрами, беспорядками, сумасшедшими и рабителями.

И всегда идёт дождь. Каждый день должен быть мрачным. Мрачным и пасмурным. Звёзды никогда не появляются. Солнце никогда не светит. Здесь нет ни поющих птиц, ни смеющихся детей. (Последняя птица умерла в 2008 году, и дети растут в пробирках). Озоновый слой распался, парниковый эффект взял верх, небо полно углеводородов и океан полон грязи. Отличное место.*

* Ладно, ладно, мы преувеличиваем. Но не сильно.

"Жизнь в 2020 году - это не только оружие и наркотики. Если бы это было так, мы бы назвали игру "Dungeons & Drug Dealers".

Лучшие в игре Киберпанк - это сочетание обречённой романтики, быстрых действий, сверкающих вечеринок, подлых улиц и идеалистических миссий, с целью свершения правильных вещей вопреки всему. Это немного похоже на Касабланку в кибер-войне..."

- Максимум Майк

Trust No One. Keep Your... er... Minami 10 Handy (Никому не доверяй. Держи свой... Эм... Minami 10 под рукой)

Паранойя важна в киберпанке. Игроки не должны быть в состоянии сказать, кто хорошие парни, а кто плохие, просто глядя на них. Выбор между сторонами должен быть неоднозначным - не должно быть чёткого понимания добра и зла, совсем как в реальной жизни. Заклятые враги могут быть сведены вместе без предупреждения или подготовки. Героям, возможно, придётся сделать что-то незаконное или неприятное, чтобы совершить что-то хорошее. Злодеям, возможно, придётся совершать что-то хорошее, время от времени. Это неизбежно.

Ваш мир должен иметь ошеломляющие контрасты. В сверкающих цитаделях богачей должна быть прекрасная еда, дорогие пороки и красивые пейзажи. На улице всегда должны быть холод, голод и отчаяние. Между имущими и неимущими нет середины. Всё или ничего.

Know The World (Познание мира)

Первый трюк для запуска киберпанка - погрузись в жанр. Мы дали тебе стартовую историю (Never Fade Away) "Никогда не угасай" - она должна задать тебе стиль повествования, городской стиль и жёсткие реалии мира Киберпанк. Но ты также должен навещать в местные видеомагазин, библиотеку и музыкальный магазин, за исходным материалом. В боковой панели, мы привели библиографию, которая пригодится для выхода на старт.

Play For Keeps (Игра без остановок)

Второй трюк для запуска киберпанка: играй-те жёстко и быстро. Ты не должен бояться убивать персонажей. Ты должен постоянно втягивать их в драки, ловушки, предательства и другие мыльные оперы. Не должно быть никого, кому они могли бы полностью

A CYBERPUNK BIBLIOGRAPHY (БИБЛИОГРАФИЯ КИБЕРПАНКА)

Вот лишь несколько наиболее известных книг в жанре киберпанк:

Уильям Гибсон:

"Neuromancer" - "Нейромант"
"Count Zero" - "Граф Ноль"
"Mona Lisa Overdrive" - "Мона Лиза Овердрайв"
"Burning Chrome" - "Сожжение Хром"

Норман Спинрад:

"Little Heroes" - "Маленькие герои"

Джон Г. Бетанкур:

"Johnny Zed" - "Джонни Зед"

Джоан Д. Виндж:

"Psion" - "Псион"
"Catspaw" - "Пешка"

Мик Фаррен:

"Vickers"

Уолтер Джон Уильямс:

"Hardwired"
"Voice of the Whirlwind" - "Зов смерча"
"Angel Station"

Брюс Стерлинг:

"The Artificial Kid" - "Искусственный ребёнок"
"Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology" - "Зеркальные очки: Антология Киберпанка"
"Islands in the Net" - "Острова в сети"

Джон Бруннер:

"Shockwave Rider"

Джордж Алек Эффингер:

"When Gravity Fails" - "Когда тяготение исчезает"
"A Fire in the Sun" - "Огонь на солнце"

Стив Барнс:

"Streetchlethal" - "Смертельная улица"
"Gorgon Child" - "Ребенок-горгона"

Джон Ширли:

"Eclipse" - "Затмение"
"Eclipse Penumbra" - "Затмение: Полутень"

Руди Ракер:

"Softwear" - "Программное обеспечение"
"Wetware" - "Мокрая начинка"



доверять, ни одного абсолютно безопасного места. Никогда не позволяй им отдыхать. Это не значит, что ты не должен играть честно. Но ты всегда должен играть без остановок. Если они где-то прячут оружие, укради его. Если они остановятся отдохнуть, ограбь их. Если они не могут справиться с давлением, они не должны играть в киберпанк. Отправь их обратно в ту милую ролевою игру со счастливыми эльфами и поющими птицами. Мы дали тебе несколько отличных (*Encounter tables*) Таблиц встреч, которые мы предлагаем тебе использовать каждый раз, когда действие затягивается (в перестрелку в пятницу вечером).

Set the Mood (Задай настроение)

Третий трюк для запуска киберпанка: атмосфера. Достань свои кассеты с самым тяжёлым роком и проигрывай их во время (*Run*) Рана. Поощряй своих игроков когда они носят кожу и зеркальные очки. Применяй (*SYREETSLANG*) Уличный жаргон и придумывай свой собственный. Замени все лампы в вашей комнате тусклыми синими лампочками. У нас здесь тёмное будущее, и оно не может быть точно передано в ярко освещённой комнате с молоком и печеньем на столе.

Teamwork; The More the Bloodier (Командная работа; Чем больше, тем кровавей)

Четвертый и последний трюк для запуска киберпанка: команды. Ты заметил? - группы Киберпанков не являются социальными. У игроков не будет причин доверять кому-либо, и обычные причины для партии приключенцев (остановить зло, убить монстров), не будут работать. Бар - это не место для встречи с новыми искателями приключений, а место для поиска потенциальных жертв. Стороны скорее убьют друг друга в перестрелке, чем поделят добычу по справедливости.

По этой причине тебе понадобится более прочный "крючок", на который можно посадить киберпанковское приключение. Наш крючок - это команда. Команда - это группа людей, которых судьба уже каким-то образом свела вместе, что заставляет их сотрудничать. Они не должны нравиться друг другу, но они должны работать вместе. Кроме того, дают группе трамплин, с которого можно оттолкнуться, тем самым Команда позволяет легче запустить приключение. Игрокам могут быть даны задания от "высших сил", или вся группа может столкнуться с проблемой, которая требует сотрудничества для решения. Группа остаётся вместе или умирает. Всё просто.

A CYBERPUNK FILMOGRAPHY (ФИЛЬМОГРАФИЯ КИБЕРПАНКА)

Просто на случай, если у тебя закончатся книги...

"Blade Runner" -
"Бегущий по лезвию"

"Max Headroom" -
"Макс Хэдрум"

"Terminator 1&2" -
"Терминатор 1 и 2"

"Alien / Aliens" -
"Чужой / Чужие"

"Liquid Sky" -
"Жидкое небо"

"Overdrawn at
the Memory Bank" -
"Потерянный в банке
памяти"

"Mad Max" -
"Безумный Макс"

"The Road Warrior" -
"Воин дороги"

"Thunderdome" -
"Под куполом грома"

"Cyborg" - "Киборг"

"Total Recall" -
"Вспомнить всё"

"Robocop 1 & 2" -
"Робокоп 1 и 2"

Мы дали вам несколько команд, которые могли бы естественным образом действовать в мире Киберпанка. Каждая из них предлагает хорошее сочетание ролей персонажей и множество путей, которые могут одинаково вовлечь всех игроков.

(Corporate Teams) Корпоративные команды: это группы, ориентированные на конкретную корпорацию, работающие вместе для достижения целей компании. Основная база может располагаться в офисах корпорации или корпоративной зоне безопасности. Хорошая корпоративная команда может состоять из одного или нескольких (*Corps*) Корпоративных сотрудников (руководителя и помощника), (*Netrunner*) Нетраннера (который управляет системами вторжения и компьютерными системами командами), (*Fixer*) Фиксера (который имеет дело с уличными контактами команды), (*Tech*) Техника (медицинского или технического) и двух-трёх (*Solo*) Соло (которые отвечают за сражения).

(Bands) Группы: это любая группа (*Rockerboys*) Рокербоев, которые собрались вместе, чтобы играть музыку. Группа путешествует с места на место, попадая в неприятности на каждом новом концерте, проводит концерт и устраивает ад. Основной базой операций может быть репетиционный зал, клуб или рейсовый автобус. В самой группе может быть любое количество (*Rockerboys*) Рокербоев (хотя три-четыре считается наилучшим вариантом). Кроме того, там будет по крайней мере один (*Fixer*) Фиксер (который выступает в качестве менеджера), возможно (*Tech*) Техник (для обслуживания оборудования) и несколько (*Solos*) Соло (которые являются как телохранителями, так и Роуди). Различные другие люди, такие как поклонники и ваш персонал, могут быть (*Nomads*) Номадами, (*Corporates*) Корпоративными сотрудниками (отвечающими за запись) и (*Media*) представители СМИ (рок-репортёры или рецензенты).

Команды "Trauma Team": это группы лицензированных медиков, которые патрулируют город в поисках жертв нападения. Они располагаются в городском штурмовом транспорте AV-4, переработанном в машину скорой помощи, вооружённую пулемётом, установленным на днище. Типичная команда "Trauma Team" будет включать водителя (*Corporate*) Корпоративного сотрудника, (*Fixer*) Фиксера или (*Solo*) Соло, хотя лучше всего (*Nomad*) Номад, одного или нескольких (*Medtechies*) мед. техников и двух или более (*Solos*) Соло, выступающих в качестве "Охраны". Команда может также иметь диспетчера (*Corp*) Корпоративного сотрудника или (*Fixer*) Фиксера, отвечающего за отправку их на операции. (*Media*) Представители СМИ также могут присоединиться к команде, написав истории о совместных приключениях.

(Mercenaries) Наёмники: Наёмников часто нанимают по всему миру Киберпанка. Типичная группа наёмников может включать, по крайней мере, одного (*Fixer*) Фиксера (для обработки контрактов), одного (*Netrunner*) Нетраннера (для работы с системами безопасности, компьютерных атак и т.д.), одного (*Techie*) Техника (для оружия), одного (*Medtechies*) Медтехника (для раненых) и

любую комбинацию (*Solos*) Соло или (*Nomads*) Номадов (в качестве солдат-пехотинцев). Не было бы ничего необычного в том, что в команде имелся (*Media*) Представитель СМИ, пишущий как военный корреспондент. Группа наёмник может расположиться в клубе, баре или хорошо спрятанном военизированном базовом лагере.

(Gangs) Банды: банды и контр-банды обычно являются врагами в Киберпанке. Но почему бы не поменяться ролями? Банды также могут создаваться с позитивными целями - для защиты окрестностей, чтобы остановить другие более жестокие банды или противостоять крупному вторжению правительства или корпорации. В таком контексте Ты можешь рассматривать Робин Гуда или Сопротивление времён Второй Мировой Войны как банды. У типичной банды было бы много (*Solos*) Соло, (*Nomads*) Номадов и (*Fixers*) Фиксеров. Там может быть (*Medtechie*) Медтехник или (*Techie*) Техник, и, возможно, даже (*Corporate*) Корпоративный сотрудник, если банда является одной из тех, что контролируются тайной организацией. (*Media*) Представители СМИ могут освещать банду на Улице. Банды действуют из клубов, баров и заброшенных зданий.

(Nomad Packs) Стая Номадов: это естественные команды - они уже вместе в одной группе, и все знают друг друга. Хорошая стая (*Nomads*) Номадов может включать в себя несколько (*Fixers*) Фиксеров (для ведения переговоров в городе), (*Netrunner*) Нетраннера (который занимается разведывательной работой для стаи), смесь (*Techies*) Техников и (*Medtechies*) Медтехников, а также любое количество (*Nomads*) Номадов и (*Solos*) Соло. Стая действует из Каравана - скопления фургонов, трейлеров, автобусов и автомобилей, движущихся по разрушенным автострадам Америки. Члены стаи могут путешествовать с основным караваном или в качестве разведчиков, путешествующих впереди на своих машинах.

(Cops) Копы: команда (*Cops*) Копов действует из захудалого, сильно укрепленного полицейского участка. Они могут содержать несколько (*Fixers*) Фиксеров в (*Vice Squad*) "Отделе Нравов", (*Netrunner*) Нетраннера по контрразведке, капитана (*Corporate*) Корпоративного сотрудника, который управляет связями с городским правительством, и большое количество (*Cops*) Копов пехотинцев. Не забудь несколько безумных (*Solos*) Соло из "Psycho Squad". Команды (*Cops*) Копов лучше остальных, так как они позволяют Рефери разбить команду на более мелкие группы "напарников", если это необходимо. (*Media*) Представители СМИ также могут решить следовать за командой (*Cops*) Копов, ища горячие истории о преступлениях.

(Media Teams) Команды представителей СМИ: такие команды идут куда угодно, делают всё, чтобы получить историю. Команды представителей СМИ могут работать на телевидении или радиостанции, в редакции газеты или даже в крупном сетевом информационном бюро. Хорошая команда представителей СМИ может содержать двух или трёх (*Media*) Представителей СМИ (как жёстких репортёров), (*Netrunner*) Нетраннера (запуск коммуникаций, сбор информации и



компьютерный шпионаж), (Techie) Техника для обслуживания оборудования и пару (Solos) Соло или (Nomads) Номадов для обеспечения "мышц" и защиты. Хороший отдел новостей также будет иметь по крайней мере одного дёрганного (Corporate) Корпоративного сотрудника, который должен прикрыть команду перед боссами наверху.

Don't Give Up Your Day Job (Не бросай свою дневную работу)

Любая из этих команд может соответство-

вать роли персонажа, которая не была прописана. Низкоуровневые (Rockerboys) Рокер-бои могли бы подрабатывать в команде "Trauma Team", в ожидании большого контракта. (Netrunner) Нетраннер может немного поработать в Корпоративной команде, ночью пробираясь к главному компьютеру Компании. (Nomad) Номад может заниматься почти всем что угодно, чтобы заработать деньги, пока его стая находится в городе. В таких случаях роль главного персонажа следует рассматривать как интерес, который со временем может стать более важным для всей команды.

*"Sixteen and
sixteen hundred/
Wired with
the man
processor edge.
Never die and
never breaking/
Throw myself
over the ledge.*

*Have you ever
seen the
sunlight/
Screaming
fast man mean
and low?
Get yourself
illuminated/
Get yourself
that cyber glow.*

*Made of steel
and hard
emotion/
Give my love
and face the day/
In your face
and here to party.
Never gonna
fade away"*

*- Джонни
Сильверхэнд
"Never Fade Away"*

13 NEVER FADE AWAY

Около полуночи он выходит из "Hammer" и видит их. Три панка, яркие ирокезы и колючки с сияющим неоном, одетые в куртки с высоким воротником, в цветах банды.

- "Эй! (Rockerboy) Покербой!", один из них кричит,
- "Хорошее шоу! Здорово пошумел!" Джонни Сильверхэнд рассеянно машет рукой. Фанаты. Они правы, выступление было хорошим. Мало когда он чувствовал себя лучше. Но шоу закончилось.

Они начинают идти к нему. Один машет бутылкой, свет падает на маслянисто-жёлтую текилу, плескающуюся туда-сюда. - "Ты, Сильверрокер!", говорит он. Тот, что поменьше, с шрамированным лицом, покрытым африканскими племенными татуировками. - "Присоединяйся к нам! Поделится кое-чем! Справедливая цена за хороший концерт, а?". Дистанция сокращается, Джонни направляет Альт, свою девушку, себе за спину, чтобы оказаться между ними. Опуская Руку.

- "Эй, "Icebrothers"", говорит он, заметив цвета банды и разговаривает в настороженном стиле. - "Ваше предложение крутое, но это был долгий концерт. Я и так уже почти (flatlined) флетлайнул. Как насчёт переиграть, на следующий вечер?". К этому времени они уже почти добрались до него. Он выпускает 9-миллиметровый "Walther" из кобуры, расположенной в его Руке. "На всякий случай", - думает он.

- "Да, переиграем, на следующий вечер!" - с энтузиазмом восклицает здоровяк, и вот сейчас они нападают на него. Так быстро, что их фигуры становятся размытыми. "Walther" грохочет в тесных

пределах переулка, взвизгивая, когда патроны рикошетят в никуда. Слышен металлический "лязг", когда меньший панк поднимает руку. Свет отражается от молниеносно выскакивающих бритв, которые были спрятаны в руке. Затем сокрушительный удар отрывает Джонни от Земли. Кровь брызжет на мокрый асфальт. Сильверхэнд падает и мучительно бьётся об асфальт. Его светлые глаза безучастно смотрят в небо. Испуганные крики Альт быстро затухают в темноте. От шестидесяти к нулю, линия распрямляется за восемь секунд.

Джонни приходит в себя. В его внутренностях что-то вроде битого стекла. Красный огонь затмевает холодный синий неон. Он переворачивается в луже чего-то маслянистого. Кровь. Его.

Кот падает с мусорного контейнера, выписывая фигуры вокруг своего тела. Не дурак, этот кот. Уцелел. Не стоит вмешиваться. Его глаза - крошечные красные светодиоды, движущиеся в узких щелях. Джонни провожает его взглядом. "Самодовольный ублюдок", думает он. И закрывает глаза.

За его веками тусклые красные цифры отсчитывают оставшиеся мгновения. Био-часы бегут к концу. Машины шуршали мимо по грязной, мокрой от дождя улице. Вдалеке слышен вой сирены "Trauma Team". Но не для него. Он проверял.

Он сжимает Руку, которая является его фирменным знаком, в хромированный кулак, сервоприводы щёлкают один за другим.

Он безучастно уставился на плоский чёрный потолок города. Над головой мерцают далёкие раскалённые молнии, переливающиеся с розовым актиническим сиянием городских огней. Звёзды выглядят нарисованными. Над головой пролетает конвертоплан "VTOL", гигантские лопасти пропеллеров порхают в ночи. Джонни пытается дотянуться до него. Он видит руку, вытравленную на фоне неба - гладкий, суперхром подмигивает ему в ответ. Он сжимает руку, которая является его фирменным знаком, в хромированный кулак, сервоприводы щёлкают один за другим. Он затыкает им зияющую рану на животе, задышавшись от ужасной боли. Кое-как он поднимается на ноги и, шатаясь, идёт по переулку. Он прислоняет свое лихорадочное лицо к прохладным, влажным кирпичам. Он принимает реше-

ние. Он не умрёт так скоро. Скоро умрут Они. Закрыв глаза, он бросается вперёд, в сияющую полосу проносающегося мимо дорожного трафика.

Что-то его останавливает. Руки крепко хватают его, удерживая на ногах. Сильверхэнду едва хватает сил открыть глаза. На него пристально смотрит худое, бородатое лицо. "Господь всемогущий", - произносит лицо. - "Они действительно убили тебя, не так ли?".

Свет угасает.

TRAUMA WARD (ТРАВМАТОЛО- ГИЧЕСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ)

Какие-то крики доносятся, когда Джонни просыпается. Хорошо. Пока они не его. Он, должно быть, пропустил поездку на скорой помощи в больницу, но он здесь, в травматологическом отделении, он слышит звук реактивных двигателей. Это и есть тот самый крик. Он отдаляется, всё выше и выше, в то время как палата наполняется тёплым воздухом и запахом озона. Со своих носилок он может видеть, как громоздкий транспорт AV-4 мчится вверх, и как вращаются его турбины. Шум стихает, и он слышит вокруг себя настоящие крики, крики жертв регулярных перестрелок по всему городу.

Доктор заново собирает его воедино. Тот самый доктор, который делал прозрачные глаза "Kiroshi", его фирменная серебряная рука. Тот самый доктор, который "подключил" его к интерфейсу и установил программные чипы в задней части черепа. Джонни подумывает о заключении контракта на обслуживание.

Дистанционно управляемые микрохирурги вырезают дырявые кишки, анализируют, стягивают, подготавливают. Доктор вшивает девяносто сантиметров блестящей влажной, выращенной в резервуаре кишки, закрывает дыры синтетической кожей и мышцами. (*Airhypothes*) Пневматические инъекторы впрыскивают в поражённую область (*speeddrugs*) быстродействующие препараты, (*fasthealers*) ускоряющие лечение, эндорфины и антибактериальные препараты. Микроскопические сшиватели жужжат, стягивая свои зазубренные основания, скрепляя плоть почти так же хорошо, как было изначально. Через месяц-другой даже шрама не останется. Можно поаплодировать новым технологиям.

Руки доктора ловкие и уверенные. Он делал это тысячу раз. У него немецкий акцент. "Ах... Джонни... Джонни, - повторяет он снова и снова, пока работает. Над его головой лампы стерилизатора сверкают, как многогранные глаза насекомого. - "Джонни... Когда ты собираешься завязывать с этим?" - говорит доктор.

"Когда закончу с этим", думает Сильверхэнд, сквозь тумана дорфов и общей анестезии. - "Джонни", - печально говорит доктор. Сильверхэнд - его второй сын. Его первый сын был лучшим другом Джонни. Ни один мужчина не должен терять больше одного сына за всю свою жизнь.

"Спасибо", думает Джонни. "Я вновь у тебя в долгу".

Его благодетеля из переулков зовут Томпсон - худой, тощий тип, одетый в бронежилет и плащ на три размера больше, чем надо. На нём нет никакого заметного кибероснащения. Но крепление мини-камеры оседлало его голову, как большие наушники, микрофон подвёрнут к его рту, сама камера расположена с правой стороны его черепа и подключается к поразительно яркой зелёной кибер-оптике. Он (*Media*) Представитель СМИ, команда из одного человека, оператора и репортёра, с прямой передачей в какую-то стоящую за ним медиа-корпорацию. - "Эй, Рокер", говорит он, наклоняясь над столом, пока Сильверхэнд восстанавливается под лучами стерилизатора.

- "Готов немного отомстить?"

THE NAMING OF NAMES (НАЗВАНИЕ ИМЁН)

Джонни натягивает красную футболку. Футболку с логотипом своей группы, "Samurai". Футболка трётся о совсем недавно зашитую рану, застревает на бинтах. Он выругается на японском. Натягивает на плечи бронекуртку.

Он вытаскивает автоматический дробовик из старого комода в своей спальне, проверяя боезаряд и вес. Он осторожно засовывает его в подручную кобуру, прикрытую курткой. Он засовывает сюржикены в карманы на внешней стороне куртки. Он поднимает свой тяжелый (*Smartgun*) умный ствол "H&K" и засовывает его в кобуру, расположенную на поясе за спиной. Ярость скрывается за бледными глазами.

О ИСТОРИИ

Never Fade Away (Никогда не угасай), это история 24 часов из жизни Джонни Сильверхэнда, знаменитого (*Rockerboy*) Рокербая, внезапно затянутого в смертельную игру в кошки-мышки со зловещим корпоративным врагом. Поскольку жанр Киберпанк в основном литературный, кажется уместным, чтобы мы познакомили тебя с ролевой игрой Киберпанк таким же образом.

Never Fade Away (Никогда не угасай) - это прежде всего история, но мы также сделали её лёгкой для запуска в качестве приключения. На этих боковых панелях вы найдёте заметки о ключевых персонажах, карты важных мест, данные об оружии и боевых действиях, а также Идеи для использования истории в качестве трамплина к приключениям.

Мы предлагаем тебе предложить своим игрокам начать в качестве персонажей в предстоящей сцене в "Atlantis", нанятых Джонни, чтобы помочь ему вернуть свою подругу Альт. Или ваши игроки могут захотеть сыграть одного из NPC из этой истории.



JOHNNY SILVERHAND (ДЖОННИ СИЛВЕРХЭНД)

Бывший ветеран Центральной Америки, а ныне (Rockerboy) Рокербой, Джонни - лидер топ-группы "Samurai". Он известен своим музыкальным мастерством, своими убедительными песнями и историей разрушенных отношений.

(Stats) Характеристики:

(INT) Интеллект: 7
(REF) Рефлексы: 8
(CL) Крутость: 8
(MA) Допуск Передвижения: 7
(BODY) Телосложение: 7

(Cybernetics) Кибернетика:

Хромированная (CyberArm) кибер-рука с рекордером.
Ускоритель "Sandevisan". Две (Cyberoptic) кибер-оптики с (IR) ИК, Low Lite, (Image Enhancement) улучшителем изображения.

(Skills) Навыки:

Charismatic Leadership

(Харизматичное Лидерство) +10

Handgun (Пистолеты) +6

Rifle (Винтовки) +4

Play Instrument / Guitar +9

(Игра на инструментах) / (Гитара)

Perform (Выступление) +7

Awareness/Notice

(Осведомлённость / Наблюдательность) +6

Seduction (Соблазнение) +8.

(Possessions) Имущество:

(Heavy Armor Jacket) Тяжелая броне-куртка, лёгкий шлем. "H&K MPK-11", "Arasaka Rapid Assault 12"

- "Давай". Сказал он. - "Рассказывай мне".

Томпсон прислоняется спиной к стене, он приободрился, заметив напористость Джонни. Он ухмыляется и делает глоток текилы Сильверхэнда. - "Им нужен был не ты. Они хотели заполучить её. Она похищена. Просто бизнес".

Глаза Джонни ничего не выражают. - "Не удивительно", коротко комментирует он. Он хватает пригоршню снарядов и начинает набивать ими запасную обойму "H&K". Только дрожание его руки, мясной руки, даёт хоть какие-то эмоции. - "Так почему же они сделали это со мной?", спрашивает он.

"Я позволил тебе получить это, потому что знал, что тебе понадобится не меньше пяти минут, чтобы истечь кровью досуха..."

- "Ты вернулся", усмехнулся Томпсон. Это их позабавило. Они оба улыбаются, как дружелюбные акулы. Томпсон прекращает улыбаться. - "Они хотели, чтобы ты остался лежать на земле, чтобы это выглядело как работа банды. Бандит бустер видит возвышенного и великолепного мистера Джона Сильверхэнда, прогуливающегося со своей (Input) Инпат, и решает слегка его подрезать. Ты падаешь, они хватают её, и растворяются как пар. Очень удобно, когда копы найдут её тело в переулке где-то через неделю. У них будут мотивы - много мерзких мотивов, но это будут мотивы заряженных бустеров, а не профессионалов."

- "Профи". - Сильверхэнд заканчивает заряжать вторую обойму. Он запикивает оставшиеся патроны в карманы броне-куртки. У вас никогда не будет достаточно боеприпасов.

- "Да, профи." - повторяет Томпсон. - "Тебя здорово порезали, братан. На этих парнях чистого железа, по крайней мере, на десять тысяч евробаксов. Скорость, с которой они тебя уделали, достигнута, примерно семидесяти процентным усилением рефлексов, и это были (Rippers) "потрошители" сделанные на заказ. Такой тип, который складывается вдоль кулаков. Такое железо, это не то, что можно купить на Улице.

- "Ты видел как они напали на меня?"

Глаза Томпсона холодны, как сланец. В них можно было прочесть всё, что угодно. - "Давай по-честному", - скрежещет он зубами. - "Это были профи. Если бы я выскочил туда, мы оба были бы мертвы". Глаза оценивают Джонни. "Ты слишком долго не был на улице, Рокер. Ты думаешь, что у каждого есть хороший агент, пара (Solos) Соло, прикрывающих твою задницу, и уютная квартира, подобная этой. Я позволил тебе получить это, потому что знал, что тебе понадобится не меньше пяти минут, чтобы истечь кровью досуха. Я

подождал, пока они отойдут, и воспользовался своей (Trauma Card) "Trauma-картой." Наступает долгое молчание. Затем, - "Послушай, Рокер. Ты хочешь вызвать у меня чувство вины или вернуть свою девушку?"

- "Так назови имена", - говорит Джонни. Он садится на край кровати, поддерживая свой сшитый бок. Он протягивает руку за текилой и делает глоток.

- "Хорошие новости, Плохие новости", - говорит Томпсон. Он снял блок кибер-камеры со своей головы и положил его на стол между ними. Единственное что указывает на кибер-оснащение, это серебряный разъем на черепе, насквозь пронзающий его правый висок. Сотовое подключение камеры к Сети отключено. Томпсон говорит, - "Хорошая новость в том, что это не один из действительно больших парней, таких как "Eurobusiness Machines". - "Резонно", - говорит Сильверхэнд, делая еще один глоток из бутылки.

- "Плохая новость в том, что это "Arasaka".

- "Господи Иисусе!" - вскрикивает Джонни. Рука, лежащая на краю стола, судорожно сжимается. Раздаётся скрежет, и осколки разлетаются во все стороны.

- "Твоя (Input) Инпат играла в игру с крутыми деками и материалами, Рокер. Ты же знал, что она ранила для "ИТС", верно?"

- "Да, значит вот где она работала, Альт почти не говорила о её работе".

- "Это правда. Но твоя Альт была ручным (Netrunner) Нетраннером "ИТС". Она перемещала информацию вверх и вниз по Сети, а также, занималась их безопасностью. Она сделала много классных программ исключительно для них". Долгая пауза. - "Она создала "Soukkiller", ты знаешь. А может, и нет, как ты сам сказал, она не очень много говорила о своей работе".

Джонни откидывается на спинку дивана, держа бутылку на полпути к губам. Даже обычно отключенный от Сети Силверхэнд слышал о "Soukkiller" - легендарной Чёрной программе, которая высасывает саму душу из своих жертв - (Netrunner) Нетраннеров. "Soukkiller". Ну и шутка. "Soukkiller" это 2,000,000 мегабайт супер-шаблонного ИИ, который может отслеживать Кибер-подключение торгового (Netrunner) Нетраннера быстрее, чем бустер, закидывается наркотиками. Он с силой грубо вырывает мозг кибер-пирата, воссоздавая его в замороженной матрице хранения внутри мейнфрейма. На улицах ходят слухи, что "Soukkiller" наиболее приближенная вещь к Аду на земле, и в наши дни это говорит о многом.

И Альт сделала это? Джонни подавляет мгновенную волну отвращения, наложившуюся на большие зеленые глаза Альт, с растрёпан-

ной причёской. - "Неудивительно, что она не говорила о своей работе", - наконец сказал он.

- "Я следил за ней, Рокер", - говорит Томпсон. - "Ходят слухи, что "Arasaka" работает над собственной версией "Soulkiller". Чем-то таким, что сможет свободно передвигаться по Сети, и выискивать личности и людей, которые не нравятся "Arasaka"".

- "Чёрная программа-убийца для охранной компании?" - Джонни уже встал и ходит назад-вперед. Он знает, к чему всё идёт, и ему это не нравится.

- "Ты наверное и в Санта-Клауса веришь". - Говорит Томпсон, забирая мутную бутылку. - "Твоя Альт - это недостающее звено. Я полагал, что рано или поздно им придётся завербовать её, будь то добровольно или же силой. Основная программа "Soulkiller" скрыта где-то в её голове. Поэтому я последовал за ней".

- "Спасибо за беспокойство".

- "Ты ничего не понимаешь, Рокер. Мне нужна "Arasaka". Я желаю доставить им проблем. Я поставлю на кон кого угодно и что угодно, что-бы добраться до них. Даже себя самого - если мне придётся транслировать эту историю из могилы, я сделаю это. Они мои. Если ты встанешь у меня на пути, ты (Flatlined) флатлайн. И ты пойдёшь со мной...". Томпсон прерывается.

Джонни перестаёт расхаживать по комнате. В комнате воцаряется тишина. Только рука движется, как что-то живое, щелкают серёбряные металлические суставы, жужжит записывающая катушка, крошечные поршни стреляют внутрь и наружу, имитируя пульс. Рука поворачивает Джонни лицом к журналисту. Это заставляет его сказать, - "Сколько у нас времени?"

Томпсон опускает руку к ногам и достаёт длинный чёрный нейлоновый чехол.

- "Штурмовая FN-FAL". Говорит он,

Томпсон криво улыбается. - "А сколько времени потребуется на то, чтобы переписать "Soulkiller"? День? Два?"

- "Да". - Джонни поворачивается и берёт ключи от "Porsche". - "Ты прочитован для (Smartgun) умного оружия?", - спрашивает он. Томпсон опускает руку к ногам и достаёт длинный чёрный нейлоновый чехол. - "Штурмовая FN-FAL". Говорит он, вставая.

- "Я был на войне. Мне по нраву свинец. Много свинца."

Дождь стекает по передней части (speeder) спидера. Стены из корпоративного стекла и стали вырисовываются с обеих сторон, когда они въезжают в центр города. "Porsche" слегка свистит в холодном воздухе, это метаноловая энергоустановка бросает его в городскую ночь.

- "Так куда же мы едем, Рокер?", - спрашивает Томпсон.

Джонни скрипит зубами. - "У меня есть контакт, который я должен найти", - говорит он.

ROUGE & SANTIAGO (РОУГ И САНТЬЯГО)

Роуг ненавидит "Atlantis". Но она заходит сюда, потому что здесь есть хорошие связи и лёгкая добыча. (Corporates) Корпоративные сотрудники ищущие одноразовых вольнонаёмных убийц. (Medias) Представители СМИ и (Runners) Раннеры ищущие торговцев информацией. (Fixers) Фиксеры с оружием, бронёй, контрабандой и контрактами. Но это место навевает плохие воспоминания. Она приходит сюда только потому, что Сантьяго настаивает на этом.

- "Не позволяй личному "CACA" мешать бизнесу", - говорит он. Он многое про это знает.

Она стоит спиной к стене кабинки, её затённые зеркальными очками глаза сканируют комнату, как камеры наблюдения. То, что не видит она, покрывает её партнёр Сантьяго с противоположной стороны кабинки. На его крепких плечах висит тяжёлая броне-куртка - он похож на хмурого гору. Он не в её вкусе. Но он хочет её. Каким-то образом он удалось решить эту проблему - так же, как они выработали боевой стиль и разделение трофеев. Но он продолжает надеяться. Глупый (Nomad) Номад.

Затем она обнаруживает, что столкнулась с тем, чего боялась последние два года - причину, по которой она ненавидит этот паршивый бар, ненавидит этот паршивый город.

Джонни Силверхэнд входит в "Atlantis".



THOMPSON (ТОМПСОН)

Ведущий репортер "World News Service", Томпсон ведёт постоянную вражду с печально известной корпорацией "Arasaka", которую он подозревает в убийстве своей жены. Он сделает всё, чтобы дотянуться до неуловимой охранной фирмы - всё что угодно. Томпсон также служил в войсках в качестве корреспондента и увлечён тяжёлым вооружением.

(Stats) Характеристики:

(INT) Интеллект: 8

(REF) Рефлексы: 8

(CL) Крутость: 7

(MA) Допуск Передвижения: 8

(BODY) Телосложение: 8

(Cybernetics) Кибернетика:

Одна (Cyberoptic) кибер-оптика, с (IR) ИК, Low Lite, (Targeting scope) Прицельный видоискатель. Кибер-аудио с (Radio Link) Радиоконнектор, (Scrambler) Скремблером, (Chip recording) Рекордером чипов.

(Skills) Навыки:

Credibility (Достоверность) +8

Rifle (Винтовки) +3

Interview (Интервью) +9

Composition (Сочинение) +7

Athletics (Атлетика) +6

Awareness/Notice

(Осведомлённость /

Наблюдательность) +6

Intimidate (Запугивание) +5

(Possessions) Имущество:

(Medium Armor Jacket) Средняя броне-куртка, лёгкий шлем, (Heavy Assault Rifle) Тяжёлая штурмовая винтовка "FN-RAL".



ROGUE (РОУГ)

Роуг и её напарник Сантьяго - наёмные убийцы и телохранители. На улицах говорят, что они самые лучшие. Единственное слабое место Роуг - Джонни Сильверхэнд, её бывший любовник. Их бурные, страстные отношения распались в результате мощного скандала год назад, и шрамы у этого жёсткого (Solo) Соло ещё не затянулись.

(Stats) Характеристики:

(INT) Интеллект: 7
(REF) Рефлексы: 12
(CL) Крутость: 9
(MA) Допуск Передвижения: 10
(BODY) Телосложение: 8

(Cybernetics) Кибернетика:

Две (Cyberoptic) кибер-оптики с (IR) ИК, Low Lite, (Targeting score) Прицельным видеоискателем. Усилитель "Sandevisan", Каратэ чип на +3

(Skills) Навыки:

Combat sense (Чувство боя) +9
Handgun (Пистолеты) +10
Brawling (Драка) +9
Driving (Вождение) +7
Rifle (Винтовки) +10
Melee (Ближний бой) +6
Athletics (Атлетика) +9
Awareness/Notice
(Осведомлённость / Наблюдательность) +8
Seduction (Соблазнение) +8

(Possessions) Имущество:

(Medium Armor Jacket) Средняя броне-куртка, лёгкий шлем, (Very Heavy Pistol) Очень тяжёлый пистолет "Armalite 44".

Он всё ещё двигается, думает она, шагает через большие медные двери. Голова высоко поднята, в его бледных стеклянных глазах горит дерзкий огонёк. После всего этого времени, Роуг всё ещё не может решить, хочет ли она его или просто хочет убить. Он выглядит так, будто это его дом, когда он пересекает комнату, направляясь к ней - реплика к старому другу здесь, улыбка поклоннику там, прищуренный взгляд на потенциального нарушителя спокойствия, и затем он оказывается перед ней. - "Роуг", - говорит он. Как будто ничего и не было. - "Мне нужна твоя помощь, Роуг". Его голос настойчив, притягателен.

- "Можешь отправляться к черту", - спокойно отвечает она. С другой стороны кабинки раздаётся тихий звук, когда Сантьяго проводит рукой по лежащему на коленях "MAC 10".

Джонни наклоняется ближе. - "Послушай", - говорит он, - "Мне очень жаль. Я знаю, что ты чувствуешь. Я бы не стал этого делать, если бы у меня был другой выбор". Он придвигает стул и садится на него верхом, пристально глядя на неё. - "Жёсткий". Язвительно отвечает она. Она надеется, что её голос звучит спокойнее, чем она себя чувствует.

- "Ты у меня в долгу", - говорит он, его голос становится резким. - "За Чикаго. По меньшей мере, ты у меня в долгу. И это не значит, что я не заплачу тебе. У меня есть евро".

- "И сколько же?", - вмешивается Сантьяго. Джонни поворачивается к нему лицом. - "Ходят слухи, что ты получаешь по пять тысяч за ночь. Я сопоставлю и удвою эту цифру".

Глаза Сантьяго щурятся на его смуглом лице. Он почёсывает подбородок свободной рукой. Его напарница очень зла на этого парня. Но он Лицо - у него есть кредит, это имеет значение в мире Сантьяго. - "И как долго?"

- "Максимум два дня. Мне нужна эвакуация. Я не буду скрывать от тебя - это "Ara-saka". - Долгая пауза. - "Я пойму, если ты думаешь, что это слишком круто для тебя".

Роуг реагирует, её чипованные рефлексы начинают работать в режиме перегрузки. Её рука расплывается туманом, когда она встаёт из-за стола, и костяшки сжатых пальцев бьют Соло по носу. Он умер еще до того, как упал на пол...

Глаза Сантьяго сузились. На улице их команда известна как лучшая. Что это "choob" о себе возомнил? Тогда (Nomad) Номад понимает, что он загнан в угол. Сильверхэнд уже распределил счёт между двумя партнёрами. Если Сантьяго откажется от этого, то завтра об этом будет знать вся улица. Если он пойдёт на это, Роуг придётся поддерживать его игру. Роуг права - Сильверхэнд - ублюдок. Сантьяго ухмыляется. Он может сделать этого панка с одной рукой за спиной. - "Это будет стоять тебе тридцать тысяч, Рокер."

- "Пойдёт".

Сантьяго ухмыляется и поднимает ставки. - "И ты пойдёшь с нами", - заканчивает он. С её стороны кабинки глаза Роуг сверкают, глядя на её партнера. Она бы возразила, Но правило игры таково: "Ты не позволяешь личному "CACA" мешать бизнесу". Когда Джонни вытащил свой бумажник, для Сантьяго это стало настоящим делом.

- "Пойдёт." - Говорит Джонни. Он протягивает руку через стол, чтобы пожать руку большому (Nomad) Номаду, когда на стол падает одна длинная тень, затем другая.

- "А, Мистер Сильверхэнд." - Говорит большая тень, наклоняясь ближе, и ты можешь увидеть красный светодиод, бегущий внутри его оптики, образуя перекрестие, когда он поднимает (Smartgun) умный ствол.

Роуг реагирует, её чипованные рефлексы начинают работать в режиме перегрузки. Её рука расплывается туманом, когда она встаёт из-за стола, и костяшки сжатых пальцев бьют (Solo) Соло по носу. Он умер ещё до того, как упал на пол, но спазмированные мышцы напряглись на спусковом крючке здоровой "Beretta". Раздаётся оглушительный БУМ! в очень маленьком пространстве, но усиленные (REF) рефлексы Джонни уже откинули его. Раздаётся пронзительный крик, когда пуля пробивает заднюю стенку кабинки и пробивает грудную клетку трупа, сидящего по другую сторону тонкой стены. Другая рука Роуг стреляет из бесшумного автомата из-под стола, разрывая меньшего (Solo) Соло пополам.

Сантьяго перекачивается и падает на пол. У стойки бара встают три фигуры в броне-куртках, держа в руках оружие. "МАК-10" Сантьяго бьёт короткой очередью. Линии фигур становятся плоскими (Flatline) - один отшатывается назад в окно и со звоном, будто сотня упавших канделябров, перева-

ливается через него. Томпсон поднимает "FN-RAL" с наигранной небрежностью, покрывая две оставшиеся лежащие фигуры. - "Попались". - произносит он.

Джонни падает на пол бара, пистолет высоко поднят, а глаза обшаривают углы. Посетители бара держат руки подальше от оружия - все играют хладнокровно. Распотрошённый (Solo) Соло стонет на полу. Спиной к спине, все четверо выходят из бара.

RUNAWAY (БЕГСТВО)

- "Нас серьёзно потрепали". - вздыхает Роуг, когда они выбегают на тротуар. - "Должно быть, они отследили мою (Trauma Card) "Траума-карту", - Ворчит Томпсон. - "Наверное, они хотели закончить работу. У тебя надёжные люди, Рокер".

Они добираются до "Porsche" как раз вовремя, чтобы увидеть, как над ним проносятся тень не маркированного AV-4. Мусор, топливо и грязная вода мгновенно разлетаются в пар, когда струи реактивного выхлопа попадают на тротуар. Роуг уже упала вниз, целясь в кабину, у неё "44". Над её головой оглушительным стаккато ревьёт "МАК

10" Сантьяго. Крошечное красное пятнышко её лазерного прицела указывает на лоб пилота AV-4, даже когда она видит, как многоствольный пулемёт поворачивается в их сторону. У неё ничего не получилось. Фонарь должно быть бронированный. У неё даже нет времени смотреть, как жизнь проносится у неё перед глазами.

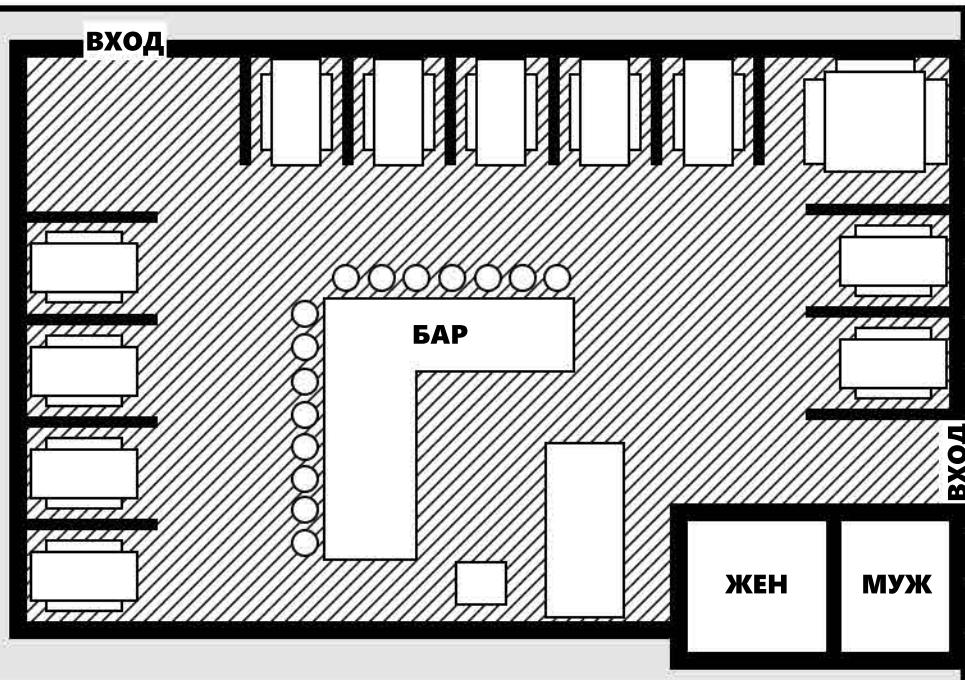
Затем лазерная точка затмевается сотрясающим взрывом, когда что-то врежется в AV-4! Весь фонарь, вся передняя часть самолёта содрогается в ужасном замедленном аду. Мерзкий запах горячего металла, расплавленного пластика и обгорелой плоти доносится до неё, когда AV-4 наклоняется в сторону и будто пьяный валится на улицу. Огненный шар разбивает ночь вдребезги. - "Обожаю эти гранатомёты", - ухмыляется Томпсон, опуская свой дымящийся "FN-FAL".

"МАК-10" Сантьяго бьёт короткой очередью. Линии фигур становятся плоскими (Flatline) - один отшатывается назад в окно и со звоном, будто сотня упавших канделябров, переваливается через него.

- "Нам надо выбиратья отсюда", - говорит Джонни из-за припаркованной машины. Роуг смотрит ему в глаза - она видит слабую красную прицельную сетку, мерцающую в их бледной глубине. - "Хорошо", - говорит она, уже вставая и двигаясь. У неё перехватило дыхание, когда они побежали обратно в тень.

"ATLANTIS"

Теперь ваша очередь заняться перестрелкой в "Atlantis". Начни с **BASIC GOONS (ТИПИЧНЫЙ ГОЛОВОРЕЗ)** на странице 197. Они только что вошли в парадную дверь. Выберите место, где будет находиться ваша группа. Настало время рок-н-ролла!



NEVER FADE AWAY



NOMAD SANTIAGO (НОМАД САНТЬЯГО)

Сантьяго (Nomad) Номад, который бежал со стаей Альдекальдо, переселёнными фермерами, выброшенными с их земель корпорациями. Сантьяго - простой парень, ему нравятся девушки, оружие и быстрые кибер-байки. Он объединяется с Роуг, в основном потому, что она единственная девушка, расположение которой он, пока-что, не смог добиться.

(Stats) Характеристики:

(INT) Интеллект: 5
(REF) Рефлексы: 11
(CL) Крутость: 9
(MA) Допуск Передвижения: 10
(BODY) Телосложение: 10

(Cybernetics) Кибернетика: Две (Cyberoptic) кибер-оптики с (IR) ИК, Low Lite, (Targeting scope) Прицельным видеоискателем; Ускоритель "Kereznikov"; (CyberArm) Кибер-рука с (Kevlar armor) Кевларовой броней и 9мм (SMG) ПП; (CyberLeg) Кибернога с 9мм пистолетом в (Hidden Holster) Потайной кобуре.

(Skills) Навыки:

Family (Семья) +8
Handgun (Пистолеты) +9
Judo (Дзюдо) +9
Driving (Вождение) +7
Rifle (Винтовки) +9
Melee (Ближний бой) +9
Athletics (Атлетика) +9
Awareness/Notice (Осведомлённость / Наблюдательность) +8
Seduction (Соблазнение) +8

(Possessions) Имущество:

(Heavy Armor Jacket) Тяжелая бронекуртка, лёгкий шлем, (Medium Assault Rifle) Средняя штурмовая винтовка "AKR", (Cyberbike) Кибер-байк "Bimoda".



Сантьяго перехватывает инициативу, он знает все лучшие норы в этом районе. Следующим идёт Томпсон, освещая им путь большим фонариком на его "FN-FAL". Джонни держит свой "H&K" близко к телу, его нервы трепещут от усиленных (REF) Рефлексов. Он бежит, как будто на огромной скорости. Переулки проносятся мимо, как размытые пятна - он восстанавливает своё чувство времени. Роуг прикрывает тыл, и он слышит её дыхание у себя за спиной. Он говорит через плечо дышащей тёмной тени, - "Мне очень жаль, Рейчел".

Голос у неё ровный. - "Никогда не называй меня так", - говорит она. - "Больше никогда". Он продолжает бежать, наконец, он говорит - "Резонно".

Роуг перестаёт бежать. Она говорит - "Почему Джонни? Почему именно сейчас? Неужели ты не мог найти кого-нибудь другого?", - Она слышит, как он медленно идёт впереди. Он говорит, - "Мне нужны были самые лучшие. И ты всё ещё самая лучшая, Роуг".

Лучшая. Черт бы его побрал!

АЛТ (АЛЬТ)

Она приходит в себя с полным ртом ваты. Она достаточно умна, чтобы держать глаза закрытыми и подавлять любое желание кричать. Бустеры любят, когда ты кричишь. Им это так нравится, они сделают всё, чтобы заставить тебя кричать, снова и снова.

Альт беззвучно активирует команды, чтобы поднять её чувства до максимума. Она с облегчением обнаруживает, что всё ещё одета и относительно невредима. Не типичный Бустер, но жаловаться она не будет. Её усиленный слух улавливает дыхание поблизости, позвякивание стакана со льдом, компьютерный терминал. Определенно не Бустер. Альт рискует, открывает глаза и выплёвывает кляп.

Стройный мужчина азиатской внешности наблюдает за ней. Изящный, хорошо сшитый костюм. В одной из рук у него стакан настоящего шотландского виски, который он протягивает ей. - "Добро пожаловать, мисс Каннингем", говорит он с улыбкой на губах и застывшими глазами. - "Я Тоширо". Он делает жест в сторону другого мужчины, неуклюжего существа, развалившегося у барной стойки. - "Это Акира", - произносит он.

Альт медленно, осторожно садится, её обострённые чувства подсказывают ей. Утешающий вес её пластикового пистолета пропал. Но у неё всё ещё есть кибер-рука. - "Можно мне это выпить?", спрашивает она, указывая на стакан в руке Тоширо. - "Конечно", отвечает он. Жест в сторону Акиры, и громила послушно поворачивается, чтобы смешать напиток. Альт удивляется грации этих больших мужских рук. Он двигается как атлет. Он двигается как профессиональный убийца, Акира приносит ей выпивку, и Альт даже не думает о том, чтобы прерываться.

- "Спасибо". Напиток остужает пламя, бушующее в её голове.

- "Конечно. Это самое малое, что мы можем сделать для нового многообещающего сотрудника".

Бинго! Думает она. Её схватили корпоративные (headhunters) охотники за головами. Хорошо. Отлично. Она может справиться с этим. Просто изучи правила, поиграй в эту игру и приступай к работе. Через неделю это будет похоже на работу по найму в офисах "ITS". - "Так...", - осторожно говорит она. - "Что за работу вы приготовили для своего нового... Хм... Работника?"

Тоширо наклоняется вперёд, ставя стакан на диван. Он произносит, - "И так". Продолжает улыбаясь, - "Мисс Каннингем. Я хочу, чтобы вы рассказали мне всё о программе, которую вы называете... "Soulkiller"".

Её кровь застывает, как беззвучный крик.



BASIC GOONS (ТИПИЧНЫЙ ГОЛОВОРЕЗ)

Это тип одноразового пушечного мяса, который можно часто увидеть на Улице. Они как раз то, что нужно твоим игрокам, чтобы привыкнуть к кровопролитию и подготовиться к более жёстким вызовам.

(Stats) Характеристики:

(INT) Интеллект: 5
(REF) Рефлексы: 10
(CL) Крутость: 5
(MA) Допуск Передвижения: 6
(BODY) Телосложение: 9

(Cybernetics) Кибернетика:

Одна (Cyberoptic) кибер-оптика с (IR) ИК, (Targeting scope) Прицельным видеоискателем; Карате чип на +3, (Rippers) Потрошители.

(Skills) Навыки:

Combat sense (Чувство боя) +5
Handgun (Пистолеты) +5
Brawling (Драка) +5
Driving (Вожделение) +7
Rifle (Винтовки) +5
Melee (Ближний бой) +5
Athletics (Атлетика) +5

(Possessions) Имущество:

(Medium Armor Jacket) Средняя броне-куртка, лёгкий шлем, (Heavy pistol) Тяжёлый пистолет "Sternmeyer Type 35".

A GATHERING OF HOSTS (СОБРАНИЕ ЗАЧИНЩИКОВ)

Джонни, Сантьяго, Томпсон и Роуг. Они сидят в шестидесяти метрах над землёй на ржавой пожарной лестнице. Со своего наблюдательного пункта на почерневшей кирпичной стене старого отеля "Mark Luxor Hilton" они могут видеть десять кварталов в любом направлении. Глаза Роуг переключаются на инфракрасный спектр, отслеживая AV и гирокоптеры. Джонни наблюдает за улицей внизу. Томпсон отслеживает радиопереговоры. Сантьяго произносит, - "Мы идём внутрь". К тому моменту После перестрелки прошло уже два часа.

- "Верно", отвечает Роуг.
- "Но мы сделаем это как можно быстрее". Сантьяго усмехается. - "У тебя есть причины?"

- "Меня всегда бесит, когда в меня стреляют", отвечает она. - "Кроме того, я полагаю, что прямо сейчас они прочёсывают улицы, разыскивая нас. Они будут ожидать, что мы попытаемся проскочить мимо них. Они приложат все усилия, чтобы найти нас. Тем временем в офисе будет ждать (*stringers*) внештатная охрана."

- "Как ты думаешь, почему её держат в офисном комплексе "Arasaka"?", спрашивает Джонни. Рука находится в режиме ожидания, выполняя процедуру тестирования. Сервоприводы жужжат и щёлкают, а серебряные пальцы судорожно сжимаются и разжимаются по собственной воле. Томпсон говорит, - "Это имеет смысл. Единственный мейнфрейм, достаточно большой, чтобы запустить "Soullkiller", находится в главном здании "Arasaka". Либо так, либо в Токио. Мы не настолько большая проблема, чтобы лететь с ней до самой Японии".

- "Ну спасибо".

- "Значит, нам придется вломиться в главный офис самой безумно параноидальной охранной компании во вселенной", высказывается Сантьяго. - "Дружище, ты выбираешь отличные места, чтобы потерять своих женщин".

- "Заткнись", вмешивается Роуг.
- "Вот мой план".



INTERFACE THE MUSIC (МУЗЫКА ИНТЕРФЕЙСА)

С головой в Сети, Альт сплетает магию.

Они воткнули её в мейнфрейм "Arasaka", выделили ей "комнату" для "Ранинга", окружили тремя (Netrunner) Нетраннерами, исключительно из штата "Arasaka", которые следят за каждым её движением. Её тело лежит в коме на контурной кушетке, соединенное кабелями с (Cybermodem) Кибер-модемом. Она задействует подпрограммы, проверяет компиляторы, устраивается поудобнее меж ЦПУ. По памяти и записям, она воссоздаёт "Soukkiller" - пожирателя разумов.

"Soukkiller" это стационарная программа, привязанная к части архитектуры системы. Задача, которую Тоширо поставил ей, придать ему движение - способность самостоятельно перемещаться по Сети.



Это тонкая проблема, навигационные данные и подпрограммы принятия решений занимают огромное количество памяти. Причина, по которой (freeroaming) свободно загружаемые программы сильно ограничены в объеме. "Soukkiller" сам по себе сжигает слишком много мегабайт, чтобы сделать его свободным, потребуется больше памяти, чем может обработать любой нормальный компьютер. Эта проблема волнует её профессионализм даже тогда, когда эта разработка возмущает её человечность.

Боже, они так хорошо её знают.

Оригинальный "Soukkiller" задумывался как матрица, содержащая искусственные личности. Она изучила концепцию, разработала параметры для создания матрицы хранения. Она была потрясена, обнаружив, что одна и та же матрица может содержать живые энграммы, переносить их из компьютера в тело и даже обратно. Это было бессмертие.

"ИТС" забрал его у неё, чтобы создать убийцу. И она не знала, как их остановить.

Теперь Альт видит все свои варианты. Если она не создаст монстра для "Arasaka", они будут пытаться или убьют её. Если она создаст этот ужас, они сохранят ей жизнь. Но...

Но как только он будет создан, они скормят ему её сознание.

WAR PARTY (БОЕВАЯ ВЕЧИРИНКА)

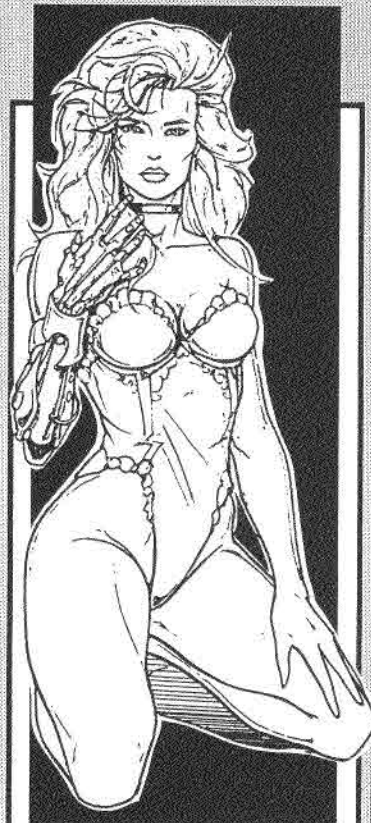
План основывается на странных элементах.

Роуг покидает свою нору в отеле в девять часов. Она движется быстро, передвигается налегке, перемещаясь с места на место. Здесь она берёт два с половиной килограмма пластиковой взрывчатки, там, световые бомбы, таймеры и растяжки. Сантьяго будет её прикрывать. Он берёт ещё взрывчатки, (Assault Cyberdeck) штурмовую Кибер-деку и длинную, громоздкую чёрную снайперскую винтовку.

Джонни на сотовом, работает с контактами. Он собирает товарищей своей группы со всего города, тщательно избегая записывающие системы, тайных наблюдателей и ищеек. Он назначает время и место, и концерт начинается.

Томпсон на Улице, работает не покладая рук. Телефонный звонок здесь, наводку там, (Screamsheet) кричалку туда. (Fixer)

NEVER FADE AWAY



АЛТ (АЛЬТ)

У новой девушки Джонни, Альт, есть история, о которой он вряд ли подозревает. Отличный программист и Сетевой гений, она написала невероятно смертоносную программу, которая может вытянуть ваш разум и поглотить его. И Альт не беспомощная героиня, Тоширо заполучил то, что его погубит.

(Stats) Характеристики:

(INT) Интеллект: 10
(REF) Рефлекс: 7
(CL) Крутость: 9
(MA) Допуск Передвижения: 6
(BODY) Телосложение: 6

(Cybernetics) Кибернетика:

(Interface plugs) интерфейсные разъёмы, Золотая (CyberArm) кибер-рука с (hidden compartment) потайным отделением.

(Skills) Навыки:

Interface (Интерфейс) +10
Handgun (Пистолеты) +2
Driving (Вождение) +4
Athletics (Атлетика) +5
Awareness/Notice (Осведомлённость / Наблюдательность) +8
Seduction (Соблазнение) +7

(Possessions) Имущество:

(Light Armor Jacket) Лёгкая броне-куртка, (monoknife) мономолекулярный клинок, (Light Pistol) лёгкий пистолет "Federated Arms X-22"



ЭТАЖИ 16-20



ЭТАЖИ 6-15



ЭТАЖИ 1-5



ВЕСТИБЮЛЬ

ПЛАН ЭТАЖЕЙ "ARASAKA"

Вот внутренняя планировка "Arasaka Tower". Размести своих игроков у входной двери, чтобы пройти *пост охраны*. В начале атаки охранники были подавлены толпой, бушующей в вестибюле, и не могут атаковать игроков в течение трёх раундов.

Фиксер подкидывает немного евро, и передаёт свои слова по низам. К десяти утра на Улице уже ходит слух, что намечается вечеринка. К полудню об этом знает вся Улица - группа "Samurai", на закате, и бесплатный разгром.

К часу ночи Улица уже знает, что вечеринка состоится возле центра города, в "Industrial Park".

Двадцатидвухэтажный офисный комплекс "Arasaka" выходит окнами на "Industrial Park".

Толпа собирается, как единый голодный организм.

SORCEROR'S APPRENTICE (УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ)

19:29

Закручивающаяся конструкция вращается, пылающий столб белого огня, искрящийся ливнем звёзд. Светящаяся цепочка ДНК, кружащийся дервиш обретает форму и очертания в конструктивной реальности интерфейса, возвышаясь над ней, словно сам страх. Ослепительный, он источает ошутимый запах ужаса. Он говорит голосом, похожим на кристалл, и на мгновение у Альт захватывает дух от его совершенной, убийственной красоты. - "Я есть", торжествующе поёт он холодным звездам.

- "Я твой Контроллер", отвечает Альт. - "Ты будешь следовать моим командам". В её голосе прозвучала некоторая неуверенность.

- "Как всегда", говорит он, как будто сомнения никогда не существовало во вселенной. - "Что прикажете, госпожа?"

Альт испускает долгий, измученный вздох. Она получила прямое управление Контроллера, обойдя своих сторожевых псов. Теперь у неё есть шанс.

- "Вот что я хочу, чтобы ты сделал", начинает она.

PARTY HARD (ДИКАЯ ВЕЧЕРИНКА)

Сэйтё Харада, заместитель начальника

Службы безопасности комплекса "Arasaka" по "Industrial Park". Сэйтё напуган. С самого полудня люди хлынули в большой, поросший газонной травой парк напротив его караульного поста. Сначала ручьём, потом рекой, затем бурлящим потоком. Он не может ничего понять. Это не так же, как происходит в Токто. В Токио люди последовательны. В их поведении есть смысл. Местные люди - это животные. Он подумывает вызвать (City Cops) городскую полицию, но это плохо отразится на "Arasaka". Крупнейшая в мире корпорация безопасности зовёт на помощь? Какая потеря лица. Но перед ним картина, в которую втиснуто шесть тысяч человек.

На импровизированной сцене, словно неувязимый, расхаживает Джонни Сильверхэнд, заводя толпу. Сэйтё жаждет его. Он жаждет его смерти. Но с таким же успехом Сильверхэнд мог бы находиться на Луне, относительно "Arasaka". Один выстрел может вызвать бунт невероятных масштабов. Сэйтё чувствует, как нарастает напряжение. И Джонни тоже. Невидимая нить связывает их как оппонентов, глаза в глаза, над полем битвы неподконтрольных тел.

Джонни улыбается. Они с ним, пока что. Толпа параноиков, они ожидают, что их вышвырнут в любую минуту. Он заряжал их в течение последнего часа хроматическим металлом и роком, раскачивая их, заставляя накручивать себя. Кричать и вопить, в угаре вечеринки, надрать кому-нибудь хвост. Первый же придурок в униформе, который попытается прервать их вечеринку, обеспечит себе радушный приём.

*"Got the chrome in the bloodstream
Got a metal soul,
I'm out looking for action,
Guess I'm on a roll"*

Это всё равно что ехать по автострате со скоростью триста двадцать километров в час. Толпа набухает и дышит, пока идёт первый куплет, обретая целостность живого существа. Басист подхватывает бэкбит, и они вдвоём врезаются в следующий виток песни, увлекая за собой толпу.

*"Got the old mega violence,
When i boost, it's for real,
The capacitors roarin' inside my brain
You know just how i feel"*

*Cold chrome, molten lead
Can't be hurt cuz i'm already dead
Ain't no time as real as realtime
I'm chipping in"*

Джонни обводит взглядом периметр парка. С одного края он видит Сантьяго на крыше напротив комплекса "Arasaka". Глубоко в толпе Томпсон и Роуг стоят наготове, гото-

THE ARASAKA TOWER (БАШНЯ "ARASAKA")

Такова история. Группа, которую возглавляет Джонни, насчитывает около 100 человек. Перед парком стоят двадцать охранников. Каждый раунд совершай бросок 1D6 для стороны "Arasaka" и удали количество охранников равное результату. Затем совершай бросок 1D10 для толпы и удаляй из неё количество людей равное результату. Когда количество охранников дойдёт до четырёх человек, они сломаются и побегут. Тем временем, ты и твоя группа должны использовать толпу в качестве прикрытия, чтобы попасть в здание. Удачи тебе, Чомба.



вые к прорыву. Всё, что он должен сделать, это дать им шанс, устроить диверсию.

Всё, что ему нужно сделать, это направить и повести шесть тысяч человек прямо на стену оружия.

*"Chippin in (got my head to the wall)
Chippin in (can ya hear me call)
Chippin in (I'm the man of steel)
Chippin in (Is that how ya-feel?)
Well, comon!"*

Мгновение застывает, повиснув в воздухе, как смерть. Подрубая свою потрёпанную гитару "Telecaster" к пульту удалённого управления, Джонни спрыгивает со сцены, проталкиваясь сквозь толпу. Его голос твёрдо звучит в радиомикрофоне, мощный, умоляющий, завораживающий, соблазня-

ющий, и огромная толпа поворачивается вместе с ним, окружает его, поглощает. Он балансирует на острие ножа - шесть тысяч человек качаются на грани, скандируют, подпевают. По периметру парка нервно стоят на страже полицейские "Arasaka", не отводя глаз от толпы. Сильверхэнд направляется к ним, и у них перехватывает дыхание от этого решения - двадцать охранников, стоящих лицом к стене из людей, сосредоточенной на одном человеке, чей голос держит их, объединяет их. Появляется штурмовая винтовка, и толпа, как раздражённая собака, замечает маленькую армию, стоящую перед ними. Сцена установлена, охранники в панике, и на крыше прицеливается Сантьяго...

**Это всё равно что ехать по
автострате со скоростью триста
двадцать километров в час.
Толпа набухает и дышит, пока идёт
первый куплет, обретая целостность
живого существа.**

А потом всё идет наперекосяк. Один из близких охранников теряет самообладание. Отрывистый звук выстрела рассекает воздух. Но Джонни уже ушёл, растворился в толпе, которая воет, как раненый зверь, а затем бросается вперед, разбиваясь, как прибор, о бронированные тела, двери вестибюля, скопление машин, орудия. Раздаются крики. Орудийный огонь. Стробоскопические вспышки толпы, разрывающей охранника на части (*Vampires*) "Вампирскими" клыками, и когтями (*Rippers*) "Потрошителями". Высоко над рукопашной схваткой звучит снайперская винтовка, когда Сантьяго методично выбирает охранников и сдувает их с помощью своей винтовки Walther WA-2000. Двери вестибюля взрываются внутрь, когда на них обрушиваются шесть тысяч тел.

Роуг уже внутри, вошла, когда Сантьяго снял пару охранников у главных дверей. Она перекатывается по полу и совершает бросок, ослепляющая граната скользнула внутрь поста охраны, чтобы поджарить оптику команды наблюдателей, секундой позже последовала осколочная граната. Оглушительный взрыв остаётся незамеченным в ураганном рёве толпы. Томпсон прямо за ней, его видео система и FN-FAL сметают всё на своём пути. Оба в (*Armor Jacket*) броне-куртках, с цветами печально известной банды бустеров "Iron Sights", серьёзно пострадавшей от рук "Arasaka".

Роуг проскальзывает за угол к шахте лифта, на несколько секунд опережая толпу. Она быстро открывает каждую кабину, распыляет краску на линзы наблюдающих мониторов, нажимает пункт назначения, а потом выскальзывает. В последнюю кабину на ли-

ADVANCED GOONS (ПРОДВИНУТЫЕ ГОЛОВОРЕЗЫ)

Это первая линия обороны "Arasaka" - охранники, патрулирующие внутреннюю часть башни. Используй количество головорезов, равное количеству твоих игроков. В начале атаки на башню ребята из "Arasaka" будут находиться в вестибюле. Помни, если ситуация становится слишком жарко для твоих игроков, используй Роуг и Сантьяго, чтобы выручить их.

(Stats) Характеристики:

(INT) Интеллект: 5
(REF) Рефлексы: 11
(CL) Крутость: 5
(MA) Допуск Передвижения: 6
(BODY) Телосложение: 10

(Cybernetics) Кибернетика:

Одна (*Cyberoptic*) кибер-оптика с (*IR*) ИК, (*Targeting scope*) Прицельным видеоискателем; Карате чип на +3, (*Rippers*) Потрошители.

(Skills) Навыки:

Combat sense (Чувство боя) +7
Handgun (Пистолеты) +7
Brawling (Драка) +5
Driving (Вождение) +7
SMG (Пистолеты-Пулемёты) +5
Melee (Ближний бой) +5
Athletics (Атлетика) +6

(Possessions) Имуущество:

(*Medium Armor Jacket*) Средняя броне-куртка, лёгкий шлем, (*Heavy Pistol*) Тяжёлый пистолет "Sternmeyer Type 35" или (*SMG*) Пистолет-пулемёт "Minami 10".

АКИРА: СУПЕРГОЛОВРЕЗ ИЗ АДА

Хмм. Разве не будет круто, если Альт провалит свою игру и Акира всё ещё будет стоять на ногах, когда игроки ворвутся в кабинет Тоширо. Конечно, будет. У каждого должен быть шанс сразиться с Халком из ада.

(Stats) Характеристики:

(INT) Интеллект: 2
(REF) Рефлексы: 12
(CL) Крутость: 3
(MA) Допуск Передвижения: 8
(BODY) Телосложение: 12

(Cybernetics) Кибернетика:

Одна (Cyberoptic) кибер-оптика с (IR) ИК, (Targeting scope) Прицельным видеоискателем; (Body plating) Нательные пластины.

(Skills) Навыки:

Combat sense (Чувство боя) +9
Handgun (Пистолеты) +10
Karate (Каратэ) +9
SMG (Пистолеты-Пулемёты) +8
Melee (Ближний бой) +8
Athletics (Атлетика) +9

(Possessions) Имущество:

(Medium Armor Jacket) Средняя броне-куртка, (SMG) Пистолет-пулемёт "Minami 10", дурные манеры.

ЛАЗЕРНАЯ СИСТЕМА ЗАЩИТЫ

Приводимый в действие током из сети здания, лазер может ударить в любую точку комнаты, нанося урон 5D6. При броске 1D10, он попадает, если результат 7 или выше.

Есть четыре лазера, по одному в каждом углу, и каждый имеет 10 SDP.

нии, она помещает, подключенный к микро-передатчику, заряд взрывчатки на потолок. Эту она отправляет на двадцать второй этаж, в административные офисы. Затем, неистовая толпа накатывает на неё волной и увлекает за собой.

Она перекачивается по полу и совершает бросок, ослепляющая граната скользнула внутрь поста охраны, чтобы поджарить оптику команды наблюдателей, секундой позже последовала осколочная граната.

Томпсон ждёт её у лестницы. Мгновение спустя появляется Джонни, одетый в куртку компании "Arasaka", которую он снял с тела охранника. На табличке с именем написано "Харада".

OPTIONS (ВАРИАНТЫ)

Акира отворачивается от терминала охраны. - "Началось", объявляет он. - "Инструкции, Тоширо-сама?", Тоширо задумывается. Это был мастерский удар со стороны Сильверхэнда, поднять против него буквально армию поклонников. Тоширо поставлен в Шах - "Arasaka" не может безнаказанно расстреливать толпу. Но у него есть варианты. Он поворачивается к Акире. - "Пошли команды к лифтам. Охраняйте верхнюю и нижнюю части лестничных клеток и убивайте всё, что находится в лифтах". Он смотрит на спящую фигуру Альта. - "У нас есть программа", говорит он. - "Если у нас нет её тела, то нет и улики".

Казалось бы, бессознательная, подключенная Альт, позволяет себе короткую улыбку. Думает, что он много знает...

На десятом, восемнадцатом и пятом этажах звонко открываются лифты. Огневые команды на десятом и восемнадцатом выпустили в открывающиеся двери град свинца. Лифты пусты. Команда на пятом предупреждена и они контролируют открывающиеся двери лифта с большей осторожностью. Пустой. - "Это какой-то трюк!", кричит командир группы. - "На лестницу!"

На шестом этаже запыхавшиеся Джонни и Томпсон добираются до лестничной пло-

щадки, открывают пожарные двери и осматривают холл. Они слышат, как хлопают другие двери, когда огневые команды приближаются, они бегут к лифту. Приоткрыв створки, они видят верх кабины на пятом этаже. Они спускаются вниз, на его крышу. Томпсон замкнул мотор, и он завёлся.

Роуг слышит за спиной топот бегущих ног. Она останавливается, занимая выгодное положение на пролёте седьмого этажа и даёт короткую очередь вниз по лестнице. - "Сколько времени?", думает она. Она судит по дыханию и тяжёлой поступи сапог, отбивает шесть секунд на таймере и выскакивает из пожарной двери седьмого этажа. Она уже на полпути вниз по коридору, когда первый из зарядов взорвался, обрушив лестничную клетку, и похоронив преследующие огневые команды. Заклинив двери лифта прикладом своего оружия, она спрыгивает на поднимающуюся кабину лифта.

- "Держи её", говорит Тоширо. Смутно, через интерфейс, Альт чувствует руки Акиры, прижимающие её к лежаку. Она сопротивляется, когда техники снимают с неё предохраняющие штекеры, и держат её за запястья. - "Можно запускать программу?" требовательно уточняет Тоширо. Его техники кивают. Беспомощная в тисках интерфейса, Альт может только ощущать, как Тоширо подключается к (Cyberdeck) Кибер-деке, давая команду "RUN".

После чего, её разум разрывается.

Лифт устремляется вверх, шахта отзывается эхом в обе стороны. Они слышат взрывы, топот бегущих ног, грохот пулеметной очереди. Они двигаются мимо обгоревших остовов кабин на десятом и восемнадцатом этажах. На двадцатом этаже лифт начинает замедлять ход. Прямо над ними виднеется дно скоростного лифта на двадцать втором этаже.

Она уже на полпути вниз по коридору, когда первый из зарядов взорвался, обрушив лестничную клетку, и похоронив преследующие огневые команды.

- "Пригнитесь и укройтесь!", кричит Роуг. Она нажимает кнопку передатчика на воротнике, и мир взрывается.

ANGEL HAVEN (ПРИБЛИЖИЩЕ АНГЕЛА)

Она плывёт обнажённая в море звезд. Вокруг неё спиралью кружится матрицы "Soulkiller", возвышаясь в безмерном пространстве. Альт связывается с её усовершенствованным сознанием, структурируя и формируя. Короткая вспышка мысли, и "Soulkiller" высасывает разум трёх её техников-охранников, позволяя их телам упасть.

Из разума главного техника она извлекает коды доступа к внутренним уровням мэйнфрейма. Она вычищает данные из памяти, загружая их в свои сокрытые файлы по всей Сети. Двадцать миллионов долларов исчезают из бухгалтерии, чтобы вновь появиться на субсчёте под её именем. Вытащив подпись Тоширо из его виртуальной чековой книжки, она размашисто подписывает операцию его именем.

Используя коды доступа, она активирует комнатный мониторы наблюдения. Она видит трёх техников, без чувств развалившихся в своих креслах, её собственное бессознательное тело безвольно распростёрто у центральной консоли. Акира направляется к нему. Альт запускает лазеры в комнате и разрезает его пополам, его дымящееся тело, с грохотом, валится на пол.

Глаза Тоширо расширяются от шока, затем сужаются, после того как он осознаёт, что произошло. - "Поздравляю, мисс Каннингем", произносит он с наигранной официальностью. - "Похоже, вы нашли способ избежать своей кончины".

- "Ты дзайбацовский ублюдок", говорит она через интерфейс, тоненький голосок в его ухе. - "Ты будешь сидеть прямо здесь, положи руки на стол, чтобы я могла их видеть. Двинься, и ты - мясо лазерной прожарки". Она фокусирует систему защиты на нём, фиксируя её, чтобы открыть огонь при малейшем изменении его позиции. Затем она снова возвращается в конструкцию "Soulkiller", сконцентрировав его мощь вокруг себя, собираясь вернуть себя в своё тело.

Комната содрогается, качается, когда два с четвертью килограмма пластиковой взрывчатки детонируют на потолке лифта, создавая мгновенный огненный шар. Лазеры буйствуют, разбрасывая во все стороны лабиринт трубок света. Тоширо бросается плашмя, опрокидывая (Cyberdeck) Кибердеку и разрывая соединения Альт. Она дико дёргается вместе с конструкцией "Soulkiller". Слишком мало, слишком поздно.

Три фигуры ворвались в комнату, (smart-guns) умное оружие прокладывает линии огня через завихрения. ИК-излучение подавлено, улучшенное зрение включено, Джонни замечает неподвижную фигуру Альт, развалившуюся на контурной кушетке. Он наклонился к ней и, дрожа, обнял её. В другом конце комнаты отворачивается Роуг.

Сильверхэнд вскидывает большой чёрный пистолет-пулемёт. Красная точка застывает на лбу Тоширо.
- "Бам". Говорит, Джонни. Рука дёргается в конвульсиях. "Бам", говорит его пушка.

- "Так, так, так", говорит Томпсон, шагая через разгромленную комнату к главе корпорации. - "Что это у нас тут? Похоже на похищение и, возможно, убийство. Они собираются упрятать тебя за решетку надолго, Тоширо-тян". Его зелёная (Cyberoptic) кибероптика ярко мигает, когда он передаёт прямой эфир в свою новостную сеть. Его голова поворачивается направо, налево, с отработанной лёгкостью, когда он субвокализирует начало своей истории. Истории, которую он будет использовать, чтобы сломить "Arasaka" в Найт-Сити.

Джонни долго смотрит на почти безжизненное тело Альт. Пульс слабый. Но Альт, Альт здесь нет, затеряна в машине, запечатана за кристаллом. Потерян навсегда. Ушла.

Он отодвигается от кушетки, - "Выключи трансляцию", говорит он Томпсону. Зелёная (Cyberoptic) кибероптика темнеет. Глаза Сильверхэнда - бесцветные белые шарики. Рука от ярости поддёргивается рядом с ним, фиксируясь на H&K в его низко опущенной набедренной кобуре. Металлические пальцы фиксируются на прикладе, царапая по паркеризированной рукоятке.

Просто ему уже всё равно. Он мёртв внутри. К чёрту всё это.

Сильверхэнд вскидывает большой чёрный пистолет-пулемёт. Красная точка застывает на лбу Тоширо. - "Бам". Говорит, Джонни. Рука дёргается в конвульсиях.

"Бам", говорит его пушка.

Сильверхэнд поворачивается, чтобы взять её ещё тёплое тело в свои объятия. За стеной мониторов ему кричит бестелесная Альт.

Но он не слышит её, когда уходит. ■

"Конечно, я работаю на корпорацию. Ты думаешь, я сумасшедший? Слушай, ты должен быть реалистом. Оцени свои возможности. На улице нет ничего, кроме грязной работы. Большинство хороших рабочих мест там - управленческие, ты командуешь кучей ИИ и роботов. Чтобы получить такую работу в наши дни, тебе понадобится "МВА" минимум.

Значит, как только ты вложишь шесть-семь лет, ты захочешь максимизировать эти инвестиции. И корпорация делает это возможным. Здравоохранение, когда все остальные загнивают на углах улиц, потому что врачи стоят 200 евробаксов в час. Компания спонсирует жильё, потому что средний дом с двумя спальнями продаётся за 500,000 евродолларов. Привилегии, такие как офис, секретарь и телохранитель.

-Так что, разумеется, я - человек корпорации. Только идиот не захотел бы быть таковым."

- Дэйв Уиндем



MEGACORPS 2020

Corporate Life (Корпоративная жизнь)

It's Big Business As Usual in the 2000's

(Это большой бизнес, обычное дело в 2000-х)

Современные корпорации 2020 года во многом похожи на корпорации конца 20-го века, только гораздо крупнее и более автономны. Они сами по себе почти государства, со своими собственными законами, городами, производствами и армиями. Большинство корпораций в 2020 году являются мульти-национальными, то есть они имеют филиалы и проводят операции по всему миру. Эти филиалы могут быть такими же маленькими, как исследовательский центр или офис продаж, или настолько же большими, как крупный производственный объект и центр безопасности.

Существует два типа корпораций - государственные и частные. Публичная корпорация может продавать акции обществу. Акции продаются в любом из отделений "Мировой фондовой биржи", и любой, у кого достаточно денег, может их купить. Частные корпорации больше похожи на семейный бизнес. Все акции (и, следовательно, вся власть) сосредоточены в руках очень немногих, обычно партнёров, родственников или одного чрезвычайно влиятельного человека (Говард Хьюз был бы хорошим примером).

Большинство корпораций являются производителями - они производят какой-либо товар для продажи на открытом рынке. Нефть, сталь, автомобили, самолеты, оружие, компьютеры, кибернетика, биотехнологии - это лишь некоторые из буквально миллионов корпоративных операций. Многие корпорации имеют несколько товаров на рынке - они могут контролировать химические заводы в Европе, компьютерные заводы в Японии и сталелитейные заводы в Соединённых Штатах.

Mediacorporations (Медиакорпорации)

Один из типов корпораций, заслуживающих особого внимания, - это медиакорпорации. Эти огромные конгломераты выросли из тенденции конца 1980-х годов, когда некоторые фирмы скупали телевизионные сети, кинокомпании, звукозаписывающие компании, радиостанции, книжные, журнальные издательства и даже комиксы, эффективно централизуя средства массовой информации под контролем очень немногих людей.

Развлечения стали однотипными и пресными. Печатные материалы обладают "схожестью", поскольку сотни журналов выпускаются одной и той же компанией. Особые мнения и независимые издания обычно похоронены под лавиной медийной шумихи или, что ещё хуже, кооперируются или уничтожаются порочной конкурентной деятельностью крупных медиакорпораций. Политические кандидаты поняли, что имея крепкие связи с влиятельными медиакорпорациями могут одерживать победу на выборах. Остаётся всего лишь короткий шаг к тому, что медиакорпорации станут самостоятельно выбирать, упаковывать и продавать своих собственных кандидатов. Хотя ни одно крупное правительство до сих пор не находится под прямым контролем медиакорпорации, большинство социальных аналитиков подозревают, что это всего лишь вопрос времени.

Agricorps (Агрокорпорации)

Эпоха семейных ферм подошла к концу где-то в 1990-х годах. Соединенные Штаты всегда были ведущим мировым производителем сырьевой продовольственной продукции. В сочетании с растущей потребностью в зерне и сыпучих культурах для создания спиртового топлива и органических пластмасс, агробизнес стал одной из самых мощных сил после краха США.

Агрокорпорации в настоящее время контролируют (прямо или косвенно) почти 65% всех сельскохозяйственных угодий в Соединённых Штатах, обеспечивая питанием

- "Большинство людей, которые ничего не знают, думают, что если ты стал Сотрудником Корпорации, то ты продался, что ты вылизываешь подошвы ботинок Ульфы Грюнвальда за стол в безопасном офисе и компьютерный терминал. Но ты действительно можешь сделать что-то хорошее на корпоративной арене, потому что работа в корпорации даёт тебе большую власть".

- "Не все корпоративные сотрудники плохие парни. Возьмём мой отдел. В прошлом году мы выкупили 23,000 акров тропических лесов Амазонии и выделили их под заповедник. Некоторые люди скажут, что мы делаем это из эгоистических соображений. Что мы и так создаём биотехнологических животных, и скупка этой среды, всего лишь кладёт ещё немного Природы в Наши карманы".

- "Но я вижу это по-другому. Это 23,000 акров земли, которые не будут вырублены для производства мебели. Это дюжина исчезающих видов, которые продолжают существовать где-то ещё, помимо генетического банка..."

- Лайл Харрисон.
Штатный биолог,
"Biosystems LTD".

треть мирового населения и поставляют органическое топливо и пластмассы почти двум третям. По мере того, как технологический мир претерпевает резкий переход от истощающихся запасов нефти к передовым формам метанола, этанола и мета-спирта, многие ведущие производители нефти скупали сельскохозяйственные угодья и переводили свои нефтеперерабатывающие заводы на производство органического топлива. В результате, список самых крупных агрокорпораций выглядит так же, как список энергетических корпораций.

Corporate Powerbrokering (Корпоративное распределение полномочий)

Современная корпорация обычно организована как обширная иерархия, с президентом и Советом директоров на вершине и огромным морем рабочих под ними. В центре всего этого находится сфера корпоративного руководства, борющегося со сверх-преуспевающим средним классом, обычно с единственной целью - захватить как можно больше власти и привилегий. Среднестатистический корпоративный работник начинает с должности Младшего Руководителя, "возглавляющего" конкретный проект или группу людей. На следующем уровне, он становится Менеджером, контролирующим конкретный отдел или производственный участок. Здесь начинается основная борьба. Только очень успешные Менеджеры получают повышение до должности Помощника Вице-Президента, где они контролируют целые заводы или другие операции. Ими, в свою очередь, командуют Вице-Президенты, которые контролируют целые подразделения компании. Ими, в свою очередь, командуют вице-президенты, которые контролируют целые подразделения компании. Ближе к вершине находится Исполнительный Вице-Президент, который эффективно управляет корпорацией. Его начальник - Президент, который подчиняется только Совету директоров (основным акционерам) и Председателю Совета директоров.

Теоретически, корпоративное продвижение основано на заслугах. На самом деле корпоративный мир изобилует nepотизмом, заключением сделок, подхалимством, мошенничеством, ложью и кражей кредитов. Вымогательство, шантаж и подставы - обычное дело.

Одним из наиболее тревожных факторов в этой системе распределения

корпоративных полномочий, является роль организованной преступности. Осознав в начале 90-х годов, что новые мега-корпорации представляют собой беспрецедентную новую область возможностей, влиятельные семьи мафии и других преступных группировок, начали предлагать свои услуги в качестве телохранителей, киллеров и основных корпоративных силовиков. Эта модель уже давно была принята среди дзайбацу (корпоративных семей) Японии, которые регулярно нанимали как ниндзя (убийц), так и якудза (бандитов) для своих тайных операций. В одних случаях слуги остаются верными, по крайней мере, тем, кто платит больше всего. В других, более печальных случаях, наёмные убийцы брали под прямой контроль сами корпорации, что привело к новой эпохе межкорпоративных междоусобиц, не сдерживаемых даже притворной законностью.

Employment Contracts (Трудовой Договор)

В жестоком мире большого бизнеса нет ничего необычного в том, что руководитель перескакивает из одной фирмы в другую в поисках больших достижений. Чтобы предотвратить это, большинство корпораций требуют, чтобы их сотрудники подписывали трудовые договоры, указывая, как долго они должны работать в фирме, пока не смогут уволиться. Контракты могут заключаться на срок от года для руководителя низшего звена до пожизненного для ключевого исследователя или президента компании. Штрафы за нарушение трудовых договоров чрезвычайно суровы, начиная от взыскания заработной платы, судебных исков и потери лицензий (в случае адвокатов или врачей). Известно также, что корпорации используют саботажное программное обеспечение и смертоносные мины-ловушки для обеспечения лояльности. Шантаж, обычное дело. Убийства и похищения прилагаются.

Это делает корпоративную "охоту за головами" (найм персонала другой компании для использования вашей собственной компании) смертельной игрой в кошки-мышки. Большинство корпораций имеют свои собственные (*Extraction teams*) "Группы извлечения", состоящие из (*Solos*) Соло, которые, подобно КГБ или ЦРУ, организуют "переманивание" ключевых сотрудников, с одной стороны, на другую. Охота за головами может быть особенно смертельной, так как большинство корпораций использует любые средства,

чтобы остановить конкурирующие (*Extraction team*) "Группы извлечения".

CORPORATIONS & GOVERNMENTS (КОРПОРАЦИИ И ПРАВИТЕЛЬСТВА)

После Краха 96-го, правительства всего мира оказались в неудобном положении, вынужденные позволять транснациональным корпорациям творить всё, что им заблагорассудится. На словах отдавая дань борьбе с загрязнением окружающей среды, безопасности продукции и правилам минимальной заработной платы, современная транснациональная компания обычно заключает сделку с местным правительством. Иногда это может быть столь же просто, как взятка в нужном месте или военная поддержка местного диктатора. В более развитых Соединённых Штатах корпорации действуют осторожно, стараясь из всех сил скрыть свои более незаконные операции, убедившись, что всё выглядит наиболее легально. На местном уровне речь зачастую идёт о торговле властью, влиянием или деньгами с нужными лидерами - судьями или начальниками полиции здесь, сенаторами или конгрессменами там.

Одним из главных исключений из корпоративного господства является Советский Союз. Хотя Советы и заинтересованы в приобретении технологий Запада, они успешно удерживают большинство корпораций от завоевания каких-либо политических позиций в пределах своих границ.

Большинство корпоративных офисов в настоящее время имеют статус, примерно эквивалентный государственному посольству, с сотрудниками, имеющими корпоративные международные паспорта и удостоверения личности (намного лучше, чем почти всё, что могут предложить национальные правительства). После неудачного "Дела Ясубису" 1997 года (в ходе которого охранники токийской корпорации "Arasaka" убили 24 французских полицейских, пытавшихся штурмовать парижский офис "Arasaka", чтобы арестовать руководителя, обвиняемого в изнасиловании), большинство зарубежных филиалов корпорации придерживаются политики доставки обвиняемых в преступлении сотрудников, обратно, в домашний офис компании. Затем представители компании договариваются об экстрадиции преступника обратно в страну, где произошло преступление.

The World Stock Exchange (Мировая фондовая биржа)

Современная корпорация опирается на свои акции, Акции - это, по сути, "Доля" в активах компании, которая может быть приобретена и сбыта так же, как "Карточки собственности" в "Монополии". Корпорации продают акции посторонним, в обмен на деньги, которые корпорация затем может использовать для финансирования своей деятельности. Как акционер, вы делаете ставку на то, что акции, которыми вы владеете (что составляет процент от общей стоимости компании), будут расти в цене по мере увеличения стоимости активов компании. Например, если в 1975 году "Cyber Computer" стоила в общей сложности 100\$, и ты владеешь 20% этого, твои акции стоили бы 20\$. Восемь лет спустя, когда "Cyber Computer" стоит два миллиона долларов, те же самые 20% теперь стоят 400,000 долларов! С другой стороны, если "Cyber Computer" разорится, эти акции обесценятся.

Чем больше у тебя акций, тем больше у тебя контроля над активами и деятельностью корпорации. Одна из причин этого заключается в том, что каждая акция, которой ты владеешь, равна голосу за то, что сделать с компанией. Как правило, если ты владеешь более чем 50 процентами акций корпорации, у тебя есть большинство голосов. Это голосование может быть использовано для увольнения или выбора руководства корпорации, принятия прямых корпоративных решений и даже для принуждения корпорации к слиянию с другой компанией.

Основная форма корпоративного акционерного холдинга мало изменилась по сравнению с ранними фондовыми биржами (местами, куда люди приходят покупать, продавать или торговать акциями компаний) 20-го века. Что изменилось, так это масштаб операций. Фондовые биржи Лондона, Токио, Нью-Йорка и других крупных городов были объединены в гигантскую "Мировую фондовую биржу" в конце 1990-х годов. Был установлен общий обменный курс (известный как евро-доллар) и введена система торговли по различным субсчетам во всём мире.

В то время как фондовые брокерские конторы существуют по всему миру,

основные Биржевые офисы расположены в Лондоне, Париже, Цюрихе, Токио, Нью-Йорке, Каире, Риме и Сан-Франциско. Однако с созданием Сети - обширной сети коммуникаций, покрывающей всю планету - возможность покупать, продавать и торговать акциями стала доступна практически каждому. Теперь инвесторы могут использовать свои сотовые сети для связи со своими брокерами в любое время и из любого места, даже из самых отдалённых джунглей. Никогда ещё дело зарабатывания миллионов на "Рынке" не было таким общедоступным. И никогда ещё Рынок не балансировал на таком остром бритвы между невероятным богатством и мировой экономической катастрофой.

Espionage & Covert Activity (Шпионаж и тайная деятельность)

В 2000-х годах почти в каждой корпорации работала по крайней мере одна группа хорошо подготовленных секретных агентов, специализирующихся на шпионаже, контршпионаже, саботаже и борьбе с терроризмом. В крайних случаях такие меры, как убийства и терроризм, перестают быть чем-то тайным, будь то в отношении других корпораций или внутри самой корпоративной структуры.

Это не особо новое явление. В течение многих лет мощные японские промышленные объединения, или дзайбацу, были известны тем, что тайно использовали кланы ниндзя во многих своих секретных операциях. Эти связи уходили корнями в далёкое прошлое, когда многие из тех же кланов служили феодальным предкам правителей дзайбацу. Менее секретные операции, требующие мускулов и отсутствия тонкости, часто поручались различным японским бандитским группировкам, многие из которых были полностью или частично заинтересованы в самих корпорациях. Поскольку западные корпорации начали перенимать различные методы японского управления и производства, для этих компаний было простым шагом принять или создать свои собственные подразделения "Ниндзя". Эта историческая справка может быть одной из причин, почему наёмные корпоративные убийцы и шпионы известны на Улице под красочными терминами, такими как "Ниндзя", "Самурай", "Ронин" и "Якудза".

Корпоративное подразделение тайных операций обычно состоит из специалистов по вооружению, компьютерщиков, техников и различных "наёмников". Почти все эти тайные силы усилены кибернетикой с использованием лучших доступных технологий. Тайные боевики часто обыскивают мёртвые зоны и аркологии в поисках перспективных молодых преступников для вербовки, обещая им высокую оплату, наилучшие улучшения и жизнь, полную гламура и приключений.

Corporate Wars (Корпоративные войны)

В то время как большинство аспектов корпоративной конкуренции остаются на экономическом уровне, бывают случаи, когда она переходит на арену реальной войны. Хотя это не объявленные войны, как таковые, они имеют все аспекты реальной войны, поскольку в игру вступают ракеты, бронетехника, реактивные самолеты и усиленные кибернетикой пехота.

По самой своей природе корпоративная война должна быть скрытой - очень немногие страны готовы позволить двум компаниям "драться" на своей территории. В самом начале большинство корпораций нанимали настоящие террористические группировки для нанесения ударов по вражеским целям. По мере того, как эти группы становились всё более ненадёжными, компании начали фактически создавать боевые подразделения, замаскированные под террористов. Многие террористические группировки, такие как печально известная ("Red Flag Army") "Армия красного флага" и ("New Aryan Sons") "Новые арийские сыны", на самом деле являются полностью оснащенными корпоративными ударными силами, чьи, казалось бы, случайные атаки на конкурирующие офисы и опорные пункты, являются частью более крупных тайных военных действий.

Корпоративная война никогда не длится дольше необходимого - если боевая активность становится заметной, слишком велика вероятность вмешательства правительства. Хотя ни одна корпоративная армия ещё не имеет достаточно сил, чтобы бросить прямой вызов крупному правительству, уже есть сообщения о небольших странах, которые капитулировали перед мощью армий "Бизнеса".

The Corporate City (Корпоративный город)

В 1960 – 70 годы социальные волнения и беспорядки прокатились по центральным городам Америки, оставив после себя сгоревшие жилые дома, заброшенные фабрики и умирающие предприятия. Вскоре, большинство крупных корпораций перенесли свою деятельность в более безопасные пригородные бизнес-парки и торговые центры.

Но по мере того, как цены на недвижимость начали расти, а пригороды становились всё более многолюдными, крупные компании начали пересматривать свои стратегии. К середине 1980-х годов корпорации, работающие с городскими властями, начали восстанавливать внутренние районы городов. Корпорации выделяли деньги на строительство новых зданий, торговых центров и типовых общественных зон, в то время как правительство предоставляло налоговые льготы, недорогую землю и полицейскую защиту. К 1989 году многие внутренние районы городов по всей территории США, включая Нью-Йорк, Сан-Франциско, Балтимор и Бостон, подверглись этому процессу "облагораживания".

Человеческая цена этой перестройки заключалась в вытеснении "нежелательных элементов" из городской мёртвой зоны. Бедняки, торговцы наркотиками, сутенёры, банды и бездомные были вытеснены из центра города, создавая область, которая, с одной стороны окружена богатыми пригородами, а с другой, теперь витрины центрального города. Этот "пончиковый эффект" оказал ещё большее влияние на общество - из-за того, что жители мёртвой зоны оказались зажатými между двумя районами, уровень преступности по обе стороны линии начал стремительно расти. Уличные банды стали курсировать между пригородами среднего класса и образцовым внутренним городом, чтобы охотиться на новых жертв.

К середине 80-х годов корпорации регулярно нанимали патрули что бы пополнить уже перегруженные силы городской полиции. Эти корпоративные полицейские были хорошо оплачиваемыми и имели доступ к самому лучшему оснащению. По мере того,

как полицейские службы начали разрушаться по всей территории США, многие города стали нанимать корпоративные силы напрямую, заменяя и передавая им городские правоохранительные органы.

Корпорации были под стать задаче. Они безжалостно снабдили свои команды лучшим оружием и бронёй. Когда провозился арест, они наилучшим образом использовали свой значительный юридический талант и влияние, чтобы обеспечить самые суровые меры наказания. Когда арест был невозможен, они зачастую прибегали к самой жёсткой политике. Целые банды могут быть уничтожены за одну ночь, бригадами, оснащёнными тяжёлым вооружением и бронетехникой. Тела, в конечном итоге, окажутся на свалке, и юристы тихо договорятся о том, чтобы замая инцидент.

В 2000-х годах корпорации обычно контролируют как внутренний город, так и большую часть пригородных застроек, принадлежащих компании за пределами города. Чтобы обезопасить жителей пригородов, многие из мега-корпораций установили скоростные поезда и подземные системы между витринами внутреннего города и хорошо защищёнными пригородами. Патрулируемые корпоративной охраной, контролируемые камерами и самыми сложными датчиками, эти железные дороги всегда чисты, тихи и зловеще свободны от преступлений.

Corporate Suburbia (Корпоративный пригород)

К 1990 году дом с двумя спальнями стоил в среднем на 200,000 долларов больше, чем большинство семей могли надеяться собрать. Поскольку корпорации боролись за квалифицированных работников, они поняли, что доступное жильё может легко стать одним из многих дополнительных преимуществ, которые можно предложить потенциальному работнику. Вскоре, в Соединённых Штатах и за рубежом, корпорации начали строить



или покупать большие участки жилья, которые затем предлагались по существенно пониженным ценам членам компаний.

Дальнейший этап развития был достигнут в 1995 году, когда в историческом суде "Tennicorp" против Дэвиса", Верховный суд постановил, что, хотя корпорация не может ограничивать продажу жилья по признаку расы, вероисповедания или цвета кожи, она имеет право предлагать жилье своим сотрудникам на льготной основе. В результате, большинство районов корпоративных пригородов обычно состоят из руководителей высшей прослойки среднего класса и их семей. Хотя все корпоративные общины и состоят из представителей самых разных рас, религий и национальностей, они все имеют общее происхождение - Компания.



Corporate Profiles (Корпоративные профили)

В нижеследующем докладе содержится важная информация и сведения о некоторых наиболее известных и влиятельных корпорациях 21-го века. Эти профили предназначены для использования Рефери в качестве руководящих принципов, а не в качестве несгибаемых параметров.

(Head Office) Головной офис - это место нахождения совета директоров фирмы, обычно, но не всегда, самое большое и самое важное исполнительное учреждение корпорации.

(Regional Offices) Офисы - это другие производственные или исполнительные площадки, принадлежащие корпорации. Перечисленные места являются основными офисами. Корпорация может иметь небольшие **(Worldwide) представительства** по всему миру.

(Stock) Акции - это общее количество акций, имеющихся в наличии у этой

корпорации. В каждом профиле указано **(Name and Location of Major Shareholder)** имя и место жительства основного акционера этой компании. Это единственный человек, который обладает истинной властью над компанией. Любое лицо или организация (например, Совет директоров), владеющая более чем 50% от общего объёма акций, обладает абсолютным контролем над корпорацией. Открытые акции - это акции, в настоящее время выставленные на продажу на "Мировой фондовой бирже". Обычно в районе десяти процентов.

(Troops) Солдаты представляют собой совокупное количество готовых к бою солдат, имеющихся в распоряжении корпорации. Обычно войска рассредоточены по офисам корпорации, причём более многочисленное их количество размещено в местах возможных неприятностей или в местах повышенной безопасности.

(Covert) Тайные оперативники - это промышленные и политический шпионы и тайные боевые подразделения. Помимо прочего, войска и тайные оперативники используются в опасной

области корпоративных изъятий, перемещая ценные кадры из одной корпорации в другую, либо путём переманивания, либо силой.

(Equipment and Resources) Оборудование и ресурсы - это транспортные средства, технологии и оружие, принадлежащие корпорации, а также оборудование, которое она может реквизировать или закупить из других источников, таких как правительства, в случае чрезвычайной ситуации. Большинство корпораций владеют частными вертолётами и реактивными самолётами, которые могут быть переоборудованы для быстрого развертывания и боевого применения, а также специализированными военными машинами... Обычно это городской штурмовой транспорт AV-4, Конвертопланы Osprey II V-TOL и самолёты. Конвертоплан Osprey II V-TOL также используется в качестве корпоративного транспорта в условиях повышенной безопасности. Крупные компании поддерживают частные воздушные перевозки, обычно используя тяжёлые грузовые самолёты Boeing C-25. C-25 может перевозить шесть AV-4, два Конвертоплана Osprey II V-TOL со сложенными крыльями, три танка или пятьсот солдат в зависимости от того, как он оснащён. Комбинированные нагрузки также возможны благодаря модульной конструкции салона самолёта. Можно предположить, что такие вещи, как бронированные лимузины и высокотехнологичная охрана объекта, являются стандартными.

Некоторые корпорации имеют небольшие орбитальные рабочие станции для специализированного производства и исследований в условиях нулевой гравитации. Эти рабочие станции состоят из множества герметичных "Банок" без собственной гравитации. "Банки" скреплены между собой гибким каркасом, который так же поддерживает энергетические и жизнеобеспечивающие модули, обычно укомплектованы несколькими десятками человек и небольшим контингентом космических войск. Эти станции также поддерживают системы вооружения для отражения нападения со стороны конкурирующих корпораций, если это будет необходимо. Каждая из рабочих станций имеет несколько небольших герметичных и негерметичных сервисных и транспортных средств. Все корпорации, за исключением "Orbital Air Corporation", полагаются на правительственные подъёмные транспортники или "Orbital Air" для доставки продуктов и персонала на орбиту и обратно.

EBM EUROBUSINESS MACHINES CORPORATION

Многоцелевой производитель компьютеров и электроники.

- **Head Office (Головной офис):** Гамбург
 - **Regional Offices (Региональные офисы):** Западный Берлин, Рим, Мадрид, Париж, Стокгольм, Женева, Осло, Хельсинки, Лондон, Токио, Каир, Иерусалим, Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Вашингтон, Чикаго, Даллас, Нью-Йорк, Гонконг.
 - **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Др. Рудольф Мюллер, Бремен, Германия, владеет 20.8% от общего числа акций.
 - **Employees (Сотрудники):**
- | Worldwide (Представители) | Troops (Солдаты) | Covert (Тайные оперативники) |
|---------------------------|------------------|------------------------------|
| 1,000,000 | 20,000 | 2000 |

Background (Предыстория): К концу 1990-х годов "EBM", уже являлась крупнейшим производителем компьютеров и высоких технологий в мире и одной из самых значимых из существующих корпораций. Она осуществила величайшее враждебное поглощение свободного рынка в истории. Возглавляемый главным корпоративным рейдером доктором Куртом Мюллером, этот манёвр привёл к слиянию компании "EBM" со многими другими известными компьютерными компаниями по всему миру, укрепив и без того грозную рыночную власть "EBM". В настоящее время Мюллер и два его партнёра по триумвиату, Ульф Грюнвальдер из Мюнхена и Сэр Натаниэль Пул из Лондона, обладают наибольшим правом голоса в "EBM", удерживая 52,1% акций между собой. Их долгосрочная цель - любыми средствами консолидировать под своей маркой, как можно больше мирового высокотехнологического производства.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): По мере надобности по офисам "EBM" рассредоточены сорок шесть AV-4, двадцать штурмовиков конвертопланов Osprey II V-TOL, двадцать корпоративных самолётов для использования исполнительным советом и пять тяжёлых грузовых самолётов. Кроме того, каждый офис имеет два вертолёта, полностью укомплектованную клинику и станцию первой помощи. Мощность и положение "EBM" даёт ей доступ к самым высоким уровням военной техники. У "EBM" также есть совершенно секретный подземный медицинский и научно-исследовательский / учебный центр, скрытый в Альпах. "EBM" имеет небольшой орбитальный исследовательский центр, в котором работают около тридцати исследователей и десять солдат.

ZETATECH

Разработчик "мокрого", а также "компьютерного" аппаратного и программного обеспечения.

- **Head Office (Головной офис):** Купертино, Калифорния. (Кремниевая долина).
 - **Regional Offices (Региональные офисы):** Сан-Франциско, Сан-Хосе.
 - **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Боб Роузмонт, Нью-Йорк, владеет 58.8% от общего числа акций.
 - **Employees (Сотрудники):**
- | Worldwide (Представители) | Troops (Солдаты) | Covert (Тайные оперативники) |
|---------------------------|------------------|------------------------------|
| 12,000 | 150 | 12 |

Background (Предыстория): "Zetatech" это типичная перспективная высокотехнологическая компания, делающая всё возможное для роста и диверсификации. Они прорезали себе небольшую нишу в промышленности с помощью традиционных методов: качественных продуктов, промышленного шпионажа и стратегически применяемого насилия. Преодолев первое препятствие, "Zetatech" пытается создать себе весомое имя, расширяясь за рубежом, чем гарантирует себе успех и высокий приток стабильных евродолларов. Но это означает посягательство на рынки, занятые другими компаниями, большинство из которых не склонны делиться своей прибылью. Положение "Zetatech" как устоявшейся, растущей, но небольшой и относительно слабой компании делает её главной мишенью для враждебного поглощения, и поэтому они постоянно должны быть настороже.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): Три штурмовых транспорта AV-4, три вертолёта, один частный самолёт, базирующийся в Международном аэропорту Сан-Франциско. В каждом отделении имеется медчасть для оказания скорой медицинской помощи, но только в Сан-Франциско есть хирургический травматологический центр. Военная техника, имеющаяся в распоряжении "Zetatech", имеет лишь умеренную мощность. Высокотехнологичное личное оружие, бронетехника и транспортные оружейные системы широко доступны, но тяжелого оружия доступно только ограниченное количество, и обычно оно не может быть получено в короткие сроки. "Zetatech" не имеет собственных возможностей для воздушных перевозок, но может организовать доступ к тяжёлым самолётам, если у них будет достаточно времени.

network news 54

Национальная радиовещательная служба.

- **Head Office (Головной офис):** Нью-Йорк
 - **Regional Offices (Региональные офисы):** Атланта, Чикаго, Новый Орлеан, Даллас, Портленд, Сиэтл, Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Детройт, Вашингтон, со вспомогательными станциями в большинстве крупных городов.
 - **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Фонд Эдвина Р. Дрейера, под управлением Мишель Дрейер. Расположен на ранчо "Fifty Pines", неподалёку от Санта-Фе, штат Нью-Мексико, владеет 27,9% от общего числа акций.
 - **Employees (Сотрудники):**
- | Worldwide (Представители) | Troops (Солдаты) | Covert (Тайные оперативники) |
|---------------------------|------------------|------------------------------|
| 78,000 | 5,000 | 750 |

Background (Предыстория): "Network News 54" - это монополист длинных волн, работающий на одной частоте по всей стране. Соответственно, независимо от того, куда вы движетесь по стране, "Network News 54" находится на 54 канале. Несмотря на свое название, "News 54" в дополнение к новостям предлагает множество развлечений. Каждое региональное отделение предлагает своему району несколько иной график работы, с синдицированными сериалами, не прайм-таймовыми фильмами, независимыми местными новостными программами. Некоторые элементы вещания являются универсальными общенациональными, такими как прайм-тайм-сериалы и двухчасовые национальные и мировые новостные шоу.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): "Network News 54" владеет 42 AV-4, якобы используемыми в качестве мобильных средств сбора новостей и вещания. Эти машины также сохраняют большую часть своих боевых функций. "News 54" также владеет 30 вертолётами для метеорологических наблюдений и транспортного сообщения в каждом из сетевых офисов, а также для срочных перемещений руководства компании, и ещё десять корпоративных самолётов и пятью конвертопланами Osprey II. "Network News 54" имеет стандартное личное оборудование для своих войск, но мало доступа к военному оружию не переносного характера, за исключением нескольких транспортных средств. "News 54" не имеет собственных линий воздушного сообщения.

Orbital Air



Грузовые и пассажирские перевозки на околоземную орбиту, техническое обслуживание коммерческих орбитальных объектов.

• **Head Office (Головной офис):**

Найроби, Кения.

• **Regional Offices (Региональные офисы):**

Анкоридж, Ванкувер, Монреаль, Нью-Йорк, Вашингтон, Майами, Хьюстон, Сент-Луис, Чикаго, Денвер, Портленд, Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Мехико, Рио-де-Жанейро, Лондон, Париж, Мадрид, Каир, Сидней, Сингапур, Токио, Гонолулу и орбитальная станция "Jonson" на низкой околоземной орбите.

• **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):**

Антуан Де Буа, Париж, владеет 15,2% от общего числа акций.

• **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Covert (Тайные оперативники)
78,000	5,000	750

Background (Предыстория): "Orbital Air" занимает ключевую позицию в двадцать первом веке. С их большим парком французских (*Spaceplanes*) космолётов "Hermes" они монополизировали все орбитальные подъёмные возможности, за исключением нескольких правительств, ни одно из которых не способно предложить сопоставимые услуги. Многие корпорации полагаются на "Orbital Air" для транспортировки грузов из гравитационного колодца. Станция L-5 "Crystal Palace" ("Хрустальный дворец"), принадлежащая агентству "EuroSpace", огромный орбитальный гостиничный комплекс для ультра-богатых, без них, не имела бы шансов. Поскольку все коммерческие космические грузоперевозки зависят от неё, "Orbital Air" находится в выгодном положении, которое она очень хотела бы сохранить. Значительная часть бюджета и скрытых ресурсов "Orbital Air" используется для обеспечения того, чтобы они оставались лидером в сегменте орбитальных технологий, и чтобы конкуренция не отрывалась от земли, фигурально и буквально. В настоящее время их внимание сосредоточено на Китае, который быстро совершенствует свои коммерческие подъёмные возможности. Кроме того, корпорация "Euro-Flight" расширяет свою деятельность и рассчитывает в ближайшее время ввести в строй орбитальные службы. Это заставляет "Orbital Air" беспокоиться о своей монополии. Орбитальная станция "Johnson" - это пересадочная ста-

нция для пассажиров, направляющихся в ("Crystal Palace") "Хрустальный дворец", где они пересаживаются с (*Spaceplanes*) космолётов на космические транспортные челноки, собранные на орбитальных станциях "Orbital Air" или приобретенные у агентства "EuroSpace".

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы):

35 доорбитальных (*Spaceplanes*) космолётов "Hermes Scramjet", 35 корпоративных самолётов, по два вертолёт на офис, 70 городских штурмовых транспортных AV-4, 15 тяжёлых грузовых самолётов Boeing C-25 и 30 конвертопланов Osprey II V-TOL. Во всех крупных отделениях есть хирургические клиники. "Orbital Air" хорошо оснащена и имеет доступ практически ко всем уровням военной техники. В первую очередь "Orbital Air" заинтересована в космической обороне и вооружении, а также превосходстве "в воздухе" для защиты своих орбитальных и воздушных ресурсов. Помимо станции "Johnson", "Orbital Air" поддерживает две небольшие рабочие станции технического обслуживания и исследований, а также имеет небольшой парк орбитальных транспортных средств для перевозки экипажей между объектами.



Microtech

Ультрасовременные мэйнфреймы и рабочие станции.

• **Head Office (Головной офис):**

Даллас, Техас.

• **Regional Offices (Региональные офисы):**

Саннивейл, Калифорния, Майами, Лондон, Токио.

• **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):**

Стивен Лью и семья, Сан-Франциско, владеет 55,5% от общего числа акций.

• **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Covert (Тайные оперативники)
52,340	1,000	52

Background (Предыстория):

"Microtech" заняты одним делом, и они делают его хорошо - конструируют стационарными компьютеры. Они сосредотачивают все свои усилия на совершенствовании своих компьютерных систем, не увлекаясь кибернетическими компьютерами или мини-компьютерами. Безусловно, они гордятся тем, что их мэйнфреймы и рабочие станции используются другими компаниями для разработки таких систем. Они относятся к 2000-м годам так же, как "Cray" относился к 1980-м и 90-м, но в большем масштабе. "Microtech" - это отраслевой

стандарт. Оборонные ведомства по всему миру полагаются на мэйнфреймы "Microtech", а у агентства "EuroSpace" их и вовсе несколько. Имея собственную специализированную индустрию мэйнфреймов, "Microtech" беспокоится не столько о получении данных с помощью шпионажа, сколько о защите себя от такого рода утечек. Именно сюда направляется большая часть их секретных и военных ресурсов, а также значительное количество собственных компьютерных мощностей. Однако в "Microtech" также должны быть бдительны по отношению к внешним угрозам, поскольку есть несколько крупных корпораций, которые хотели бы приобрести "Microtech" или ликвидировать её, чтобы способствовать успеху своих собственных продуктов. Соответственно, "Microtech" старается укреплять свою финансовую и военную безопасность.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы):

Шесть штурмовых транспортных AV-4, десять вертолёт, два конвертоплана Osprey II и три корпоративных самолёта разбросаны по офисам. "Microtech" имеет доступ к сложной военной технике в довольно небольшом масштабе, а также к большому количеству, личного вооружения и брони, включая переносное тяжёлое вооружение. У них нет тяжелой мобильной бронетехники (например, танков), и только ограниченный доступ к другим тяжёлым видам вооружения на базе транспортных средств. Однако, имея достаточно времени, обычно "Microtech" может приобрести любое необходимое им оборудование. Только в отделении Далласа есть медицинский центр, приспособленный для операций, но во всех остальных отделениях имеются хорошо укомплектованные медпункты, способные справиться с большинством проблем, не требующих реанимации, включая травмы и заболевания. У "Microtech" нет собственной орбитальной станции, но если требуется, иногда они отправляют свои эксперименты в неведомость, используя (*Spaceplanes*) космолёты "Гермес".

MERRILL, ASUKAGA & FINCH

Эксклюзивная фирма инвестиционных и финансовых консультаций.

- **Head Office (Головной офис):** Нью-Йорк.
- **Regional Offices (Региональные офисы):** Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Чикаго, Гонконг, Токио, Лондон, Париж, Мюнхен, Рим.
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Говард Меррилл, Нью-Йорк, владеет 22,0% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Covert (Тайные оперативники)
21,926	100	10

Background (Предыстория): Если у вас есть деньги, и вы хотите ещё больше, или вы просто хотите, чтобы они были в безопасности, Меррилл, Асукага и Финч - это люди, с которыми можно обсудить этот вопрос. Они, без сомнения, лучшие люди в инвестициях всех видов, от акций до недвижимости и фьючерсов на выращивание лягушек. Однако, прежде всего, если у вас нет больших денег, они не заинтересованы - комиссия за инвестиции в размере 1000 долларов не стоит их довольно дорогого времени. Высокий уровень обслуживания "Merrill Asukaga & Finch" привлёк многих богатейших и влиятельнейших людей в мире. Если по какой-то причине они обанкротятся, некоторые из величайших мировых держав, как легальных, так и нелегальных, будут низложены.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): По мере необходимости между офисами рассредоточены 15 штурмовых транспортов AV-4, восемь корпоративных самолётов и два конвертоплана Osprey II. В каждом отделении также имеются два вертолёт и нехирургическая медчасть. "Merrill Asukaga & Finch" контролирует финансы многих влиятельных людей и даже некоторых небольших государств. Соответственно, они могут получить очень многое в кратчайшие сроки, включая политические услуги и мощную военную технику.

INFOCOMP

Корпоративный аналитический центр и торговцы информацией.

- **Head Office (Головной офис):** Лос-Анджелес.
- **Regional Offices (Региональные офисы):** Сан-Франциско, Нью-Йорк, Вашингтон, Чикаго, Денвер, Ванкувер, Лондон, Гонолулу.
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Роберт Д. (Боб) Альварес, Капаа, Кауаи, владеет 19,2% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Covert (Тайные оперативники)
9,352	400	34

Background (Предыстория): "Infocomp" предоставляет научные, технические и персональные данные, относящиеся к любому субъекту, любому, кто может позволить себе заплатить за это. Непревзойдённые детективы, они гордятся тем, что их элитные научные и исследовательские сотрудники умеют находить, рассуждать, формулировать и теоретизировать. За хорошую цену клиенты могут получить доступ к огромной библиотеке существующей информации "Infocomp" или попросить их предоставить информацию, относящуюся к ещё не изученному субъекту. Будь осторожны - чем сложнее задача, тем больше счёт...

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): В каждый офис оснащён клиникой с хирургическим кабинетом, конвертопланом Osprey II, частным самолётом, двумя вертолётами, двумя городскими штурмовыми транспортами AV-4, несколькими передовыми мейнфреймами корпорации "Microtech" и обширной базой данных и сетью сбора информации.

BiTechnica

Генная инженерия, микробиологические и биохимические исследования.

- **Head Office (Головной офис):** Рим
- **Regional Offices (Региональные офисы):** Лондон, Бонн, Париж, и Ла-Хойя в Калифорнии.
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Николо Логгаджо, Монте-Карло, Монако, владеет 13,8% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Covert (Тайные оперативники)
36,256	1,833	124

Background (Предыстория): Когда в конце 1990-х годов топливный кризис действительно начал сказываться на промышленно развитом сообществе, "Biotechnica", тогда ещё небольшая фирма с одним офисом, нашла решение - СНООН²™ (произносится как "чух два"). СНООН²™ (это не его фактическая химическая формула) - это сложный зерновой спирт, произведенный генно-инженерными дрожжами и штаммами пшеницы, созданными компанией "Biotechnica". Потенциал СНООН²™ был реализован практически сразу же после его внедрения, и в течение нескольких лет все сжигающие топливо транспортные средства и электростанции были переведены на новое топливо. Несмотря на то, что "Biotechnica" имеет мировые патенты, ей не хватает производственных мощностей для удовлетворения мирового спроса, что вынуждает её лицензировать производство нескольким крупным агропромышленным предприятиям и топливным корпорациям. Эти сделки сделали "Biotechnica" чрезвычайно богатой, но всё же не особенно крупной компанией. В настоящее время она расширяется и работает над своим следующим большим биотехническим прорывом.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): "Biotechnica" располагает десятью штурмовыми транспортами AV-4, пятью корпоративными реактивными самолётами, тремя конвертопланами Osprey II и одним тяжёлым грузовым самолётом Boeing C-25, перемещаемым по мере необходимости между её офисами. Кроме того, в каждом отделении имеется два вертолёт и клиники, оснащённые операционными. В силу общемировой важности своих разработок, "Biotechnica" обладает изрядной властью в политическом обществе, и обычно она может получить любую военную технику, которая ей понадобится, хотя получение некоторых объектов может занять больше времени, чем уходит на остальные. "Biotechnica" располагает одной орбитальной исследовательской станцией.



Всемирная служба новостей

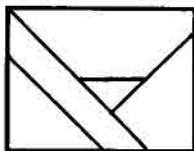
- **Head Office (Головной офис):** Лондон.
- **Regional Offices (Региональные офисы):** Анкоридж, Сизтл, Оттава, Нью-Йорк, Вашингтон, Майами, Даллас, Сант-Луис, Чикаго, Денвер, Портленд, Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Феникс, Мехико, Каракас, Рио-Де-Жанейро, Осло, Стокгольм, Хельсинки, Лондон, Берлин, Иерусалим, Каир, Токио, Гонолулу, Танжер, Пекин, Шанхай, ("Crystal Palace") "Хрустальный дворец".
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Махмет Аль Хамеди, Эр-Рияд, владеет 31,6% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Covert (Тайные оперативники)
215,000	7,005	644

Background (Предыстория): "WNS" следит за миром любыми возможными способами. Газеты и новостные станции по всему миру платят большие суммы денег, чтобы получать новости "WNS" через сеть "WorldSat". "WNS" имеет больше офисов, чем большинство корпораций, но большинство из этих офисов довольно малы и ограничены в функционале, предназначенные служить только в качестве баз операций для оперативников и репортёров, работающих в этом районе. "WNS" имеет хотя бы маленький офис, почти в каждом крупном городе мира, но иногда это не более чем помещение с некоторым запасом провизии, одним агентом-резидентом и телекоммуникационным терминалом, связанным с ближайшим региональным офисом. Немногие конкуренты могут сравниться с возможностями "WNS" по сбору информации. "WNS" обеспечивает нахождение на переднем крае, не только законными средствами, но и слежкой, шпионажем, саботажем и незаконной разведкой всех видов. "WNS" не управляет никакими собственными станциями или каналами, предпочитая вместо этого передавать свою информацию тому, кто предложит самую высокую цену. Недостатка в покупателях нет, поскольку жаждущие рейтингов СМИ раскошелятся на миллионы долларов за эксклюзивные права на особенно пикантную историю и включенный в неё мультимедийный презентационный пакет, содержащий видео, рецензию и комментарии "WNS".

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): По мере необходимости среди региональных отделений рассредоточены 65 городских штурмовых транспортных AV-4, двадцать пять конвертопланов

нов Osprey II, двадцать пять корпоративных реактивных самолётов и пять тяжёлых грузовых самолётов Boeing C-25. В каждом региональном отделении есть два вертолёт и медпункт. Только в Лондоне, Лос-Анджелесе, Нью-Йорке, Париже, Токио и Сеуле имеется операционное оборудование. "WNS" имеет доступ к умеренным уровням военной техники, включая личную броню и оружие, лёгкие транспортные средства и самолёты.



RETROCHEM

Нефтехимическая продукция и агробизнес. Крупнейший в мире производитель СНООН2.

- **Head Office (Головной офис):** Даллас, Техас.
- **Regional Offices (Региональные офисы):** Нью-Йорк, Вашингтон, Майами, Чикаго, Сан-Франциско, Токио, Лондон, Гамбург, Гонконг, Париж, Рим. Нефтяные месторождения в Канаде, Техасе, Аляске, Калифорнии и Антарктиде. Агропромышленные территории в Калифорнии, на Среднем Западе и Юго-Востоке.
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Эллен Триест, орбитальная станция ("Crystal Palace") "Хрустальный дворец", владеет 23,7% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Covert (Тайные оперативники)
338,000	30,000	2,500

Background (Предыстория): "Petrochem Industries" буквально поддерживает мир в рабочем состоянии. Они являются крупнейшим в мире производителем СНООН2 и контролируют миллионы акров пахотных земель по всей территории Соединённых Штатов. Эта земля используется для выращивания генетически изменённой пшеницы, которая используется для производства СНООН2. (Излишки зерна отправляются по всему миру в качестве продовольствия). "Petrochem" также является одним из крупнейших оставшихся производителей нефти. С сокращением запасов нефти, все оставшиеся ископаемые виды топлива используются для производства пластмасс и других синтетических материалов. "Petrochem" располагает более богатыми месторождениями, чем любая другая компания. Все эти активы огромны, и соответственно их трудно защитить от других компаний, которые хотели бы узурпировать богатство "Petrochem". В результате "Petrochem" вкладывает огромные средства в самозащиту, поддержание вооружённых сил, достойных маленькой страны. В настоящее время

ма все крупные нефтехимические корпорации ведут исследовательскую гонку, чтобы создать жизнеспособную искусственную пластиковую основу для полной замены нефтепродуктов. Следовательно, промышленный шпионаж широко распространён в данной промышленности.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): "Petrochem" широко заинтересована в защите своих активов, и поэтому она отчаянно вооружена. Среди их главных офисов, нефтяных месторождений и сельскохозяйственных районов разбросаны 150 AV-4, сорок конвертопланов Osprey II, а также тяжёлые грузовые самолёты Boeing C-25 и пятнадцать корпоративных самолётов. В каждом отделении есть три вертолёт и хирургическое отделение. "Petrochem" имеет значительный доступ к самым высоким уровням военной техники, что обусловлено их национальным и мировым значением. У них также есть большой орбитальный исследовательский центр, который хорошо защищён физически и электронно.



Скорая помощь и парамедицинские услуги.

- **Head Office (Головной офис):** Лос-Анджелес.
- **Regional Offices (Региональные офисы):** По всему миру во всех крупных Городах.
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Кэрри Лачанан из Сан-Антонио, Техас, владеет 33,3% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Covert (Тайные оперативники)
16,526	350	25

Background (Предыстория): Являясь одной из крупнейших частных медицинских фирм в мире, "Trauma Team" предоставляет услуги скорой помощи и парамедицинскую поддержку для своей клиентской базы, насчитывающей по меньшей мере пятнадцать миллионов человек. Оснащённые первоклассными транспортами типа AV, "Trauma Team" предоставляют важную услугу в 2000-х годах - эвакуацию раненых клиентов с поля боя.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): рассредоточиваемые по мере необходимости среди офисов 1305 AV-4, тридцать корпоративных самолётов, двадцать два конвертоплана Osprey II и четыре тяжёлых грузовых самолёта Boeing C-25. В каждом офисе также имеется свой собственный госпиталь с хирургическим отделением.



Спутниковое вещание и коммуникации.

- **Head Office (Головной офис):** Париж.
- **Regional Offices (Региональные офисы):** Лондон, Рим, Мадрид, Стокгольм, Бонн, Каир, Найроби, Бразилиа, Вашингтон, Лос-Анджелес, Торонто, Токио, Пекин, Гонконг.
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Раймон Руссо, Ментона, Французская Ривьера, владеет 15,5% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Coyert (Тайные оперативники)
51,625	7,444	658

Background (Предыстория): "WorldSat" обладает монополией на крупномасштабную спутниковую связь и отвечает за передачу телефонных, военных, компьютерных и коммерческих данных. Эти коммуникации имеют решающее значение во всём мире, и их нарушение может привести к катастрофическим последствиям. "WorldSat" очень много вкладывает в то, чтобы этого не произошло. Спутники даже защищены от электромагнитных импульсов, хотя никто не уверен, насколько хорошо это будет работать. Хотя это незаконно, "WorldSat" так же может отслеживать любые передаваемые через них сообщения.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): По мере необходимости между офисами рассредоточены тридцать штурмовых транспортов AV-4, двенадцать конвертопланов Osprey II, пять корпоративных реактивных самолётов и три тяжёлых грузовых самолёта Boeing C-25. В каждом офисе также имеются два вертолёт и госпиталь с хирургическим отделением. Спутники "WorldSat" имеют решающее значение для связи многих стран. Следовательно, большая часть высокотехнологичной военной техники может быть доступна для них, в самые короткие сроки. У "WorldSat" есть множество, хорошо защищённых орбитальных сервисных станций.



Корпоративная безопасность, корпоративная полиция и различные корпоративные субоперации.

- **Head Office (Головной офис):** Токио.
- **Regional Offices (Региональные офисы):** Сингапур, Гонконг, Осака, Киото, Бангкок, Багдад, Сидней, Лондон, Гамбург, Париж, Мадрид, Рим, Женева, Хельсинки, Гаага, Рио-де-Жанейро, Монреаль, Нью-Йорк, Вашингтон, Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Чикаго, Гонолулу. Подразделения по всему миру.
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Сабуро Арасака, Токио, владеет 19,9% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Coyert (Тайные оперативники)
1,000,000	100,000	5,000

Background (Предыстория): Если ты желаешь, чтобы что-то было надёжно защищено, это те люди, с которыми можно это обсудить. Они поддерживают самые многочисленные вооружённые силы, больше, чем у какой-либо иной корпорации, хотя и не имеют особо большого запаса личного тяжёлого вооружения. В основном эти войска лицензированы другими фирмами в качестве корпоративных охранников, курьеров и наёмников. Они лучше всех обучены и являются лучшими в этом бизнесе, они будут следовать приказам своих клиентов, уступая только приказам "Arasaka". Корпорация "Arasaka" они верны до самой смерти. Корпорация "Arasaka" больше заинтересована в продвижении своих собственных политических целей, чем в защите других компаний, и они используют свою доверительную позицию с крупнейшими корпорациями по всему миру, чтобы получить внутреннюю информацию, контакты и преимущества, которые помогут им реализовать свою конечную цель - политический и экономический контроль над Японией.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): Среди офисов "Arasaka" рассредоточены 250 штурмовых транспортов AV-4, 250 конвертопланов Osprey II, одиннадцать корпоративных самолётов и двадцать тяжёлых грузовых самолётов Boeing C-25. В каждом офисе также имеются два вертолёт и госпиталь с хирургическим отделением. Богатство "Arasaka" даёт ей доступ почти ко всем уровням военной техники в довольно короткие сроки. У "Arasaka" есть секретный учебный центр на Хоккайдо, где она тренирует свои силы безопасности и оперативников.



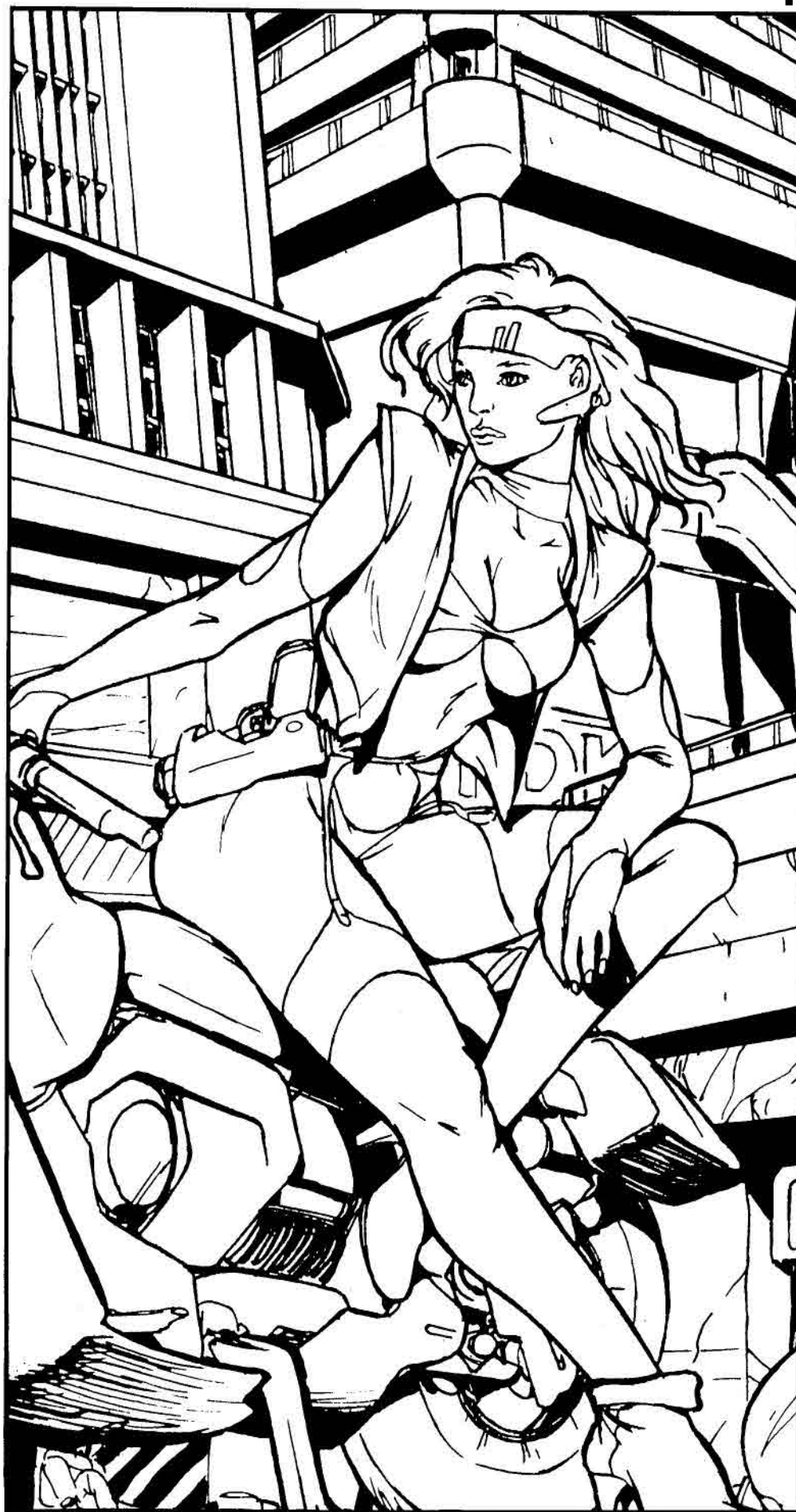
Производители и распространители оружия, наёмники.

- **Head Office (Головной офис):** Вашингтон, Округ Колумбия.
- **Regional Offices (Региональные офисы):** Нью-Йорк, Майами, Чикаго, Монреаль, Лондон, Рим, Цюрих, Найт-Сити, Вашингтон, Лос-Анджелес, Торонто, Токио, Пекин, Гонконг.
- **Name and Location of Major Shareholder (Имя и место жительства основного акционера):** Генерал Дональд Ланди, USMC (в отставке), Аннаполис, Мэриленд, владеет 13,9% от общего числа акций.
- **Employees (Сотрудники):**

Worldwide (Представители)	Troops (Солдаты)	Coyert (Тайные оперативники)
350,000	100,000	2,031

Background (Предыстория): "MTI" является крупнейшим в мире производителем и продавцом военного вооружения всех видов. От револьверов до танков и реактивных истребителей, "MTI" является крупнейшим военным поставщиком в Соединённых Штатах, а Соединённые Штаты, в свою очередь, являются крупнейшим клиентом "MTI". "MTI" будет иметь дело по всему миру с любым, у кого есть деньги. Наёмные силы "MTI" и внутренние поставки оружия, в военном отношении делают её самой мощной компанией в мире, если не самой экономически развитой. Вернёмся к этому позже...

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): По мере необходимости между их офисами и наёмными силами рассредоточены 200 городских штурмовых транспортов AV-4, 150 конвертопланов Osprey II, двадцать корпоративных реактивных самолётов и двадцать тяжёлых грузовых самолётов Boeing C-25. (Обычно 50-75% этого оборудования постоянно находится в поле). Кроме того, в каждом офисе также имеются два вертолёт и госпиталь с хирургическим отделением. Естественно, "MTI" имеет доступ к большим объёмам наилучшей военной техники. "MTI" содержит секретные тренировочные лагеря в Техасе, горах Сьерра-Невада в Калифорнии и Флориде.



- "Я люблю это место. С другой стороны, меня так-же обвиняли в мазохизме".

- Джонни Сильверхэндс

- "Никто никогда не покидает Найт-Сити. Разве что в мешке для трупов".

- Бес Айзис

- "Город падших ангелов. Не говоря уже о Легионе, Хромерах, Гиллиганах, Инквизиторах".

- Лейтенант Стрauberри Моррисси, NCPD

- "Найт-Сити... АУУУУУУУ!"

- Незвестный

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЙТ-СИТИ

Найт-Сити - это современный город, полный тёмных улиц, грязных переулков и шумных клубов. Где он находится? Как он на самом деле называется? Не важно. Найт-Сити - это любой большой город в мире - он может быть твоим - поздней ночью, в переулках.

Главное в Найт-Сити - это атмосфера, а не материальная составляющая. Это должно быть место, которое Рефери отлично понимает, что позволит ему придавать своим описаниям надлежащую атмосферу "присутствия". Найт-Сити в игре выходит лучше всего, когда вы используете город, с которым игроки уже хотя бы немного знакомы - узнавание знакомых названий улиц и мест, сопоставленных с бандами бустеров и летающими штурмовыми транспортами, сделает 21-й век ещё более причудливым, чем чистый вымысел.

Но мы понимаем, что некоторые из вас не живут в крупных городах. Для тех из вас, кто не может просто использовать карту своего родного города, вот наш собственный Найт-Сити, чтобы вы могли начать свои приключения.

РАЗДЕЛ

15 NIGHT CITY

Night City: The Overview (Найт-Сити: Обзор)

Название: Найт-Сити

Основание: 1994

Население: 5,000,000

Предприятия: технические, лёгкая промышленность, торговля, электроника.

Background (Справка)

Найт-Сити - это город средних размеров, расположенный на западном побережье Соединённых Штатов. На всей площади Найт-Сити, население составляет около пяти миллионов человек, причём большинство из них живёт в обширных пригородах на юго-западе. Сам город расположен в большой бухте, окружённой несколькими небольшими городками и пригородными территориями (Уэстбрук, Хейвуд, Пацифика, Южный Найт-Сити).

Годы загрязнения окружающей среды, пренебрежения и одного из самых коррумпированных правительств в мире, превратили большинство этих городов в захламлинные, полуразрушенные кварталы с выгоревшими домами, пустыми торговыми центрами и разгулом уличной преступности.

History (История)

Найт-Сити был основан сравнительно недавно. До 1994 года город был всего лишь беспорядочным скоплением разрозненных пригородов между Сан-Франциско и Лос-Анджелесом. Во время "Крах" предпринимчивый земельный застройщик по имени Ричард Найт скупил большую часть того, что позже стало корпоративным центром и центром города. Он предложил основать новый, безопасный, чистый корпоративный город, свободный от преступности и городской нищеты. Предложив выгодные налоговые пакеты нескольким крупным

корпорациям (например, "PetroChem" получили права на бурение вдоль побережья), он смог создать мощную экономическую базу, а также мгновенно увеличить число корпоративных рабочих.

Как и задумывалось, Найт-Сити был чистым, открытым обществом с эффективным общественным транспортом и безопасными улицами. К сожалению, план Найта пошёл наперекосяк. Используя свои собственные передовые строительные технологии и материалы, он отстранил ряд устоявшихся союзов и строительных фирм, многие из которых контролировались организованными преступными синдикатами. Через четыре года после начала строительства могущественные бандиты убили Найта и захватили проект "Найт-Сити".

Помимо продающих контрактов своим друзьям, обыкновенные понаехавшие отбросы "обрушились" на этот район, распространяя наркотики и занимаясь вымогательством. Бандам удалось превратить относительно чистый, современный город в зону боевых действий. Преступность, наркотики, проституция, неконтролируемое насилие и кибернетический терроризм, вскоре, стали обычным делом. К 2005 году название Найт-Сити приобрело новое мрачное и смертельно опасное значение.

Корпоративное поглощение: к 2009 году корпорации решили, что с них хватит. Молниеносными ударами тайные отряды (*Solo*) Соло ликвидировали большинство главрей банд, а так же был создан "Городской совет", контролируемый корпорациями. Новый избранный Совет, столкнувшись с хаосом в городе, уполномочил корпоративные службы безопасности и предоставил им полную власть на территории города. Корпоративные и городские центры были очищены и восстановлены до их первоначального состояния. Старый торговый центр "Harbor Mall" (первоначально построенный в 1980-х годах) был снесён, на его месте был построен "New Harbor Mall".

The Present (Настоящее)

Найт-Сити сегодня - это быстро растущий городской округ, всё ещё изобилующий насилием и уличной преступностью, но с интенсивным экономическим ростом в корпоративном секторе. Это квинтэссенция города Киберпанк-будущего - суровый, опасный, но обладающий городской лоском и крутым стилем, что делает его уникальным. Как говорит Бес Айзис, ведущая сети "54" и один из самых известных общественных деятелей Найт-Сити:

- "Никто никогда не покидает Найт-Сити. Разве что в мешке для трупов".

Particulars (Подробнее)

Political (Политика)

Мэрия Найт-Сити многим обязана корпорациям, и, соответственно, корпорации могут делать в Найт-Сити всё, что захотят. Нынешний мэр Найт-Сити - Мобил Эбунайк, хорошо натасканная корпоративная марионетка, недавно избранная на второй срок в 2020 году.

Public Service (Общественные службы)

Больницы: есть две государственные больницы ("Городской медицинский центр"; "Кризисный медицинский центр") в центральном районе Найт-Сити, а также ещё семь в пригородных районах Найт-Сити. Есть по крайней мере четыре частных медицинских учреждения, обслуживающих установку кибер-оснащения, Банки Тел и Биоскульптинг.

Информация: Информация о городе предоставляется через (*Data Term*) Терминалы Данных, за номинальную плату (1 евродоллар в минуту). (*Data Term*) Терминалы Данных расположены на углах большинства (60%) городских улиц и могут использоваться для доступа к информации, компьютерным услугам, факсу, почте и входа в Сеть.

Правоохранительные органы: хотя большая часть Найт-Сити была взята под корпоративный контроль (эти районы известны как (*Corporate Zone*) "Корпоративная зона" и усиленно патрулируются нанятой охраной), очаги городской заразы всё ещё отравляют районы Марина, Гэван и Лейк-Парк. Преступность в этих (*Controlled Zones*) "Контролируемых зонах" сдерживается

жестокими рейдами служб безопасности и постоянным наблюдением. Южные районы города по-прежнему представляет собой жалкие развалины дешёвого жилья, перетекающие в район, настолько разрушенный, что он известен как (*Combat Zone*) "Боевая зона".

Городские полицейские службы: полиция в Найт-Сити разобщена, плохо оборудована и плохо управляется. Полицейских часто можно подкупить или убедить, что они просто не хотят вмешиваться. Самые неподкупные люди в полиции, это "C-SWAT", "CyberPsycho Squad". Решительные и опасные, эти индивидуалисты и одиночки просто слишком сумасшедшие, чтобы заботиться о получении взяток.

Transportation (Передвижение)

Общественный транспорт: "NCTC" ("Night City Transit Corporation") обеспечивает автобусное сообщение на большинстве крупных городских магистралей. Скоростной "Лев-рельсовый" транспорт обеспечивается "NCART" ("Night City Area Rapid Transit"), государственной корпорацией с некоторым частным финансированием (читай в **Megacorps (Мега-корпорации)**).

Метро Найт-Сити: местный аэропорт, обслуживает как внутренние, так и международные рейсы. Найт-Сити находится на ежечасном пригородном маршруте между Сан-Франциско и Лос-Анджелесом, а также есть ежедневные рейсы в Нью-Йорк, Чикаго, Атланту и Вашингтон.

Суборбитальные полёты: можно воспользоваться пригородным рейсом до Лос-Анджелеса, а затем пересев на маглев "Orbital Air" добраться до космодрома Мохаве.

Автостроды: Найт-Сити находится на шоссе "State Highway 828", которое проходит на восток, чтобы соединиться с "I-5". Дорожная поездка до Сан-Франциско занимает около 4 часов (из-за активности дорожных банд и плохих дорог), до Лос-Анджелеса, около 6 часов.

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ О НАЙТ-СИТИ ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ "NIGHT CITY" (CP 3501), ДОСТУПНЫМ В ВАШЕМ МЕСТНОМ ХОББИ-МАГАЗИНЕ.



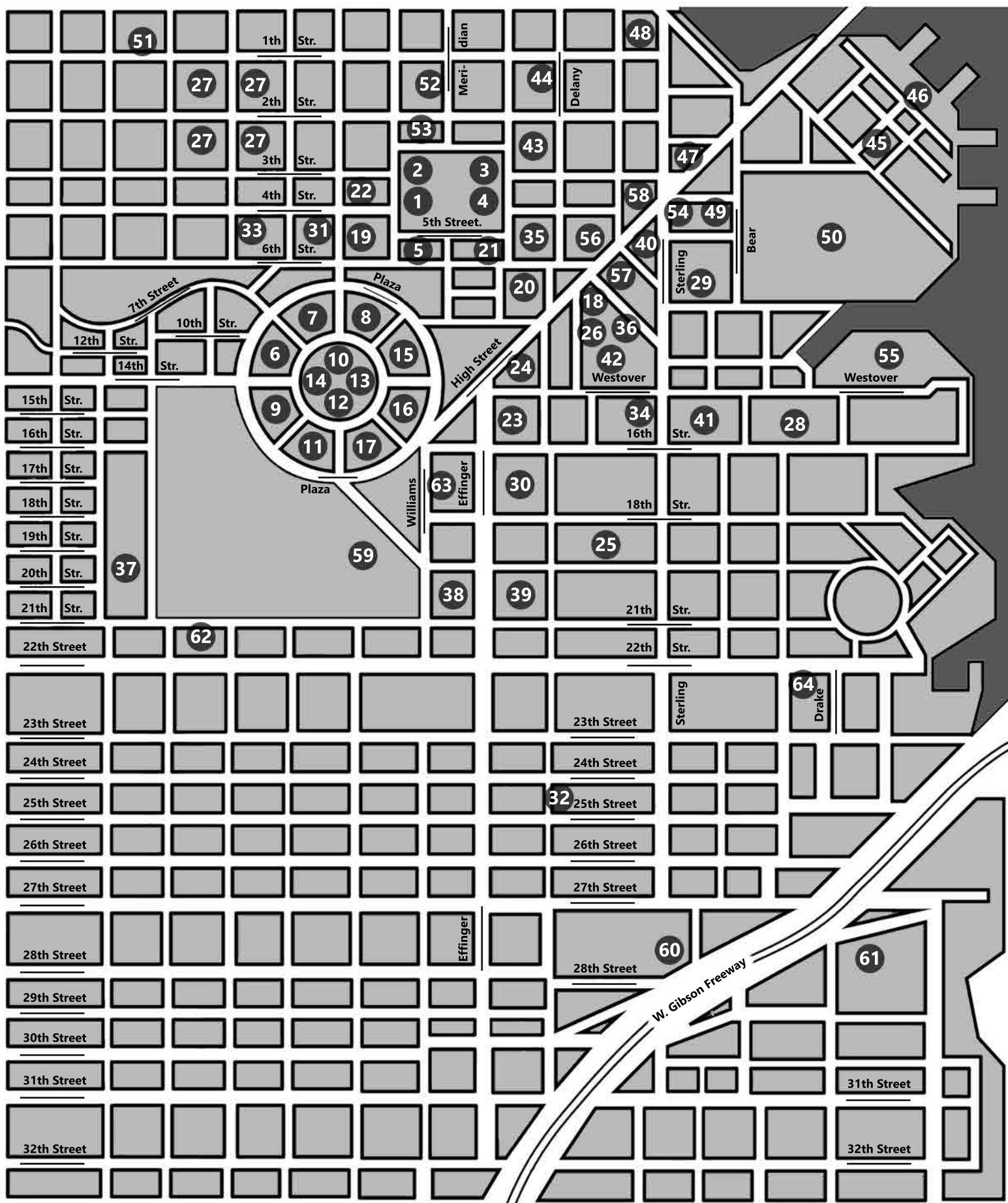
Places of Interest (Интересные места)

**"Секс.
Наркотики.
Рок-Н-Ролл.
Автоматичес-
кое оружие с
подстволь-
ными гранато-
мётами.
У нас есть всё.
Это современ-
ный город..."**

- Рипперджек

Ниже приведены некоторые из основных достопримечательностей и возможностей Найт-Сити.

1. Мэрия.
2. Городская библиотека.
3. Городской музей.
4. Здание суда.
5. "Marcini": большой, дорогой универмаг здесь можно найти практически любой предмет роскоши.
6. "Raven Microcyb".
7. "Microtech".
8. Башня "Arasaka".
9. "Eurobusiness Machines".
10. "Petrochem".
11. Офис "Network 54".
12. Башня "Plaza Business" (96 этажей разнообразных предприятий).
13. Башня "West City" (88 этажей различных предприятий).
14. "Infocomp".
15. Офис "WNS".
16. Офис "Orbital Air".
17. "Merrill, Asukaga & Finch".
18. "The Twilight Zone".
19. "Первый банк Найт-Сити".
20. "Euro-World банк".
21. Grandmill's (большой, дорогой универмаг).
22. "Totentanz": когда владелец этого бара называл свой бар "Deathdance", он не догадывался, насколько окажется прав. Бар/танцпол, расположенный на верхнем этаже старого небоскрёба. Этот бар хорошо известен тем, что здесь можно разыскать Бустеров. Кажется, все они собираются здесь, но они приходят не ради того, чтобы потанцевать в своё удовольствие. Считай ночью не удался, если количество трупов меньше двадцати.
23. "WorldSat Communications".
24. Отель "Hamilton": довольно современный отель, известный своей исключительной безопасностью.
25. Отель "Highcourt Plaza": очень стильный отель со стеклянными лифтами, отличным обслуживанием и декором 1920-х годов.
26. Офис "Trauma Team™".
27. "Индустриальный" парк.
28. Городской медицинский центр.
29. Офис "REO Meatwagon" (конкуренты "Trauma Team").
30. "Atlantis" классическое "приличное заведение", известное как бар для (Corporates) Корпоративных сотрудников и (Solos) Соло, ищущих работу.
31. "Не кошерный гастроном Джесси Джеймса": хотя это место может показаться идеальным местом для того, чтобы перекусить, никакой еды здесь никогда не подавали. "Гастроном" - бар, построенный в бывшем полицейском участке. В связи с несколькими непредвиденными "несчастными случаями" вы должны сдать своё личное оружие на входе и полагаться на охрану, которую вам предоставляет бар. Каждую ночь проводятся соревнования, чтобы посмотреть кто улучшит результат по количеству трупов за пять минут.
32. Клуб "The Outer Limits".
33. "Rainbow Nights" это больше танцевальный клуб, чем бар. Его главная достопримечательность - огромный танцпол, который почти всегда переполнен. Каждый вечер там играет живая группа, обычно кучка "ноунеймов". Порой они выставляют больших артистов, такие как Джонни Сильверхэнд и Керри Евродайн, но только под псевдонимами.
34. "Medical Technologies" (Банк тел).
35. Городской полицейский участок №1.
36. "Short Circuit": один из многих баров в Найт-Сити. Как и у большинства из них, у этого бара есть свои заветы, которые, похоже, в основном являются (Netrunners) Нетраннерами и (Techies) Техниками, незаметные для большей части города, однако у Лайввэера, одного из самых известных (Net-runners) Нетраннеров, есть магазин в задней комнате бара, где он покупает и продаёт программы для использования в Сети. Помимо торговли программами, Лайввэер также умеет создавать свои собственные или такие программы, которые заказывают у него другие люди.
37. Городской колледж.
38. "Savage Doc's" (объединение "Риппердоков").
39. Городской полицейский участок №3.
40. "Night Owl": один из немногих баров, который открыт всю ночь. Здесь строгая охрана, не надо лишних глупостей. Ты приходишь сюда пить, когда всё остальное уже закрыто.
41. Банк "West City".
42. Кризисный медицинский центр ("Не задающий вопросов" медицинский центр для быстрого заштопывания).
43. Кафе "Chrome": любимое место Рокерской тусовки, обставлено ретро-декором 50-х годов и музыкальным автоматом.
44. "MetalStorm": опасный Хромерский бар.
45. Склады.
46. Склады.
47. "Medicross Preservation": незаконный банк тел, не слишком заботящийся об I.D. или свидетельстве о смерти.
48. "The Slammer": хорошо известное среди банд бустеров место для мирного разрешения споров. Если это не получается, то там есть арена, чтобы разрешить их насилием. Владелец, Садс Джолиет, также управляет букмекерскими кассами и иногда сдаёт арену для иных событий.
49. "Camden Court": квартиры с высоким уровнем безопасности, которые предпочитают (Solos) Соло и (Corporates) Корпоративные сотрудники. Арендная плата составляет 3000\$ в месяц.
50. Стадион "McCartney Field": главная концертная площадка и дом местной футбольной команды "Night City Rangers".
51. Городской полицейский участок №2.
52. "Wing Chang": изысканный китайский ресторан.
53. "La Baguette": очень модная французская кухня.
54. "Hari Kiri": Суши-Бар.
55. Торговый центр "New Harbor".
56. "Grand Illusion" (танцевальный клуб).
57. "The Afterlife": этот бар расположен в старом морге Найт-Сити. Состоящий из трех залов, "Прихожей", "Крипты" и "Аида", этот бар является популярным среди (Solos) Соло, которые в настоящее время находятся в перерыве между рабочими контрактами. Если вам необходимо найти вооруженную помощь, это то место, куда вы можете заглянуть.
58. Пожарная часть Найт-Сити №1.
59. Лейк-Парк "Bandstand".
60. Парк "28-й улицы" (оспариваемая бандами бустеров территория).
61. Подземный переход "28-й улицы" (место встречи банд бустеров).
62. Пожарная часть Найт-Сити №2.
63. "Bodukkan Performance Center".
64. "Forlorn Hope" (Бар ветеранов Центрально-американский конфликтов).



NIGHT CITY ENCOUNTERS (ВСТРЕЧИ В НАЙТ-СИТИ)

Добро пожаловать на грязные улицы города. Эти таблицы встреч - быстрые и неприятные способы заставить твоих игроков двигаться, думать и жить Киберпанком. Определи таблицу, соответствующую времени суток, затем соверши бросок "процентов" (два D10, причём один представляет собой десятки, а второй единицы), чтобы определить результат. Не стесняйся изменять участников или локацию для дополнительного разнообразия.

DAYTIME ENCOUNTERS IN NIGHT CITY (ДНЕВНЫЕ ВСТРЕЧИ В НАЙТ-СИТИ)

1-2. City Police (Городская полиция): Один патрульный офицер, вооруженный AKR-20, одетый в (*Kevlar vest*) кевларовый бронежилет. Если вы носите видимое оружие или броню, он остановит вас и в доброжелательной манере попросит предъявить ваши документы. Если вы будете спорить, он вызовет подкрепление (3х офицеров), чтобы задержать вас.

3-8. Corporate Guards (Корпоративная охрана): Четверо корпоративных охранников, патрулирующих территорию. Экипированные в бронежилеты и в шлемах, держащие (*UZU*) УЗИ в руках. Если вы вооружены в открытой манере, они скажут вам двигаться дальше в такой манере, чтобы вы сразу поняли, что им просто не терпится использовать их (*UZU*) УЗИ.

9-14. Nomads (Номады): четыре Номада из клана Йоханссона. Огромные, крепко сложенные белокурые Викинги в (*Flak vest*) бронежилетах и кожаных штанах, вооружённые боевыми ножами и винтовками. Если в вашей группе есть привлекательные женщины, они будут свистеть и предпримут попытку подкатить всей группой. Если Нет, они двинутся дальше.

15-20. Boostergang (Банда бустеров): Четверо низкопробных уличных панков в цветках "Metal Warriors". Они вооружены (*Scratchers*) "Коготками" и носят (*Flak vest*) бронежилеты. Если ваша группа превосходит их числом, они будут избегать вас. Если вас меньше или столько же сколько и их, они попытаются избить вас прямо на улице.

21-23. Petty Criminal (Мелкий преступник): Один карманник. Его (*REF*) Рефлексы 8, а его навыки карманника +6. Вооружён только ножом. Если он преуспевает, ты потеряешь свой кошелек (и все наличные деньги, карты и т. д.). Если он потерпит неудачу в этой попытке, не стесняйтесь избить его до полусмерти. Ведь этот опыт может только улучшить его технику в будущем.

24-29. Solo Team (Команда Соло): Трое Соло, экипированные (*Flak vest*) бронежилетами и (*Flak pants*) брюками, имеют на руках разнообразное штурмовое вооружение. Если вы одеты в форму или шевроны конкурирующей корпорации, они: **1-5** - посмотрят на вас и пойдут дальше; **6-10** - затеют драку. Если вы носите их корпоративные цвета, они предложат вам присоединиться к ним за выпивкой. Бросьте D10 и испытайте вашу удачу.

30-33. Boostergang (Банда бустеров): Шестеро членов банды "Iron Sights", вооружённые пистолетами и (*Rippers*) "Потрошителями". Они будут приставать к любому привлекательному мужчине или женщине в вашей группе (банда состоит из представителей разных полов), вымогать у вас деньги и вообще искать драки. Шагните на встречу и дайте им то, чего они так хотят.

34-39. Techies (Техники): Два техника, без оружия и брони. Если кто-то из ваших персонажей оснащён ка-

ким-либо необычным оружием или кибер-технологией, они остановят вас и попросят дать им посмотреть, они могут предложить обменять, какие-нибудь (*Skill chipware*) Чипы Навыков (на усмотрение Рефери).

40-42. Culties (Культисты): "Инквизиторы" вышли на улицу в полном составе. Шестеро из них, вооружённые спрятанными нунчаками, приходят к вам раздавать литературу. Если вы оснащены какой-либо видимой кибер-технологией (руки, глаза с логотипами и т.д.), будьте готовы к тому, что вас будут притеснять и преследовать. Если вы примените какое-либо насилие, может развиться небольшой бунт.

43-45. Private Investigator (Частный детектив): Ты замечаешь его / он следит за тобой. Он вооружён крупнокалиберным револьвером и одет в (*Flak vest*) бронежилет. Если ты немного потрясёшь детектива, ты можешь обнаружить, что он / она считает, что ты кто-то другой.

46-51. Corporates (Корпоративные сотрудники): Два сотрудника корпорации среднего уровня, направлявшиеся на обед. Один из них носит (*Kevlar T-Shirt*) броне-футболку под своим костюмом. Ни один из них не вооружён, но у обоих есть сотовые телефоны, соверши бросок D10: **1-4** - за ними следуют головорезы, намеревающиеся их ограбить. Если вы чувствуете себя альтруистом или просто хотите получить награду, вот ваш шанс; **5-8** - они заблудились и будут спрашивать дорогу к ресторану (вы можете привести их не туда и напасть на них в переулке); **9-10** - они знают вас по предыдущей встрече и специально останавливают вас. Возможно, это не очень хорошо.

52-57. Medias (Представители СМИ): Камера и команда репортёров, они заняты какой-то историей "человека-с-улицы". Тема интервью будет варьироваться в широких пределах, в зависимости от последних событий и того, что считается спорным в это время. Если вы хотите, чтобы о вас узнали, это заставит ваше лицо появиться на экранах телевизоров по всему Найт-Сити. С другой стороны, это может предупредить ваших злейших врагов о том, что вы всё ещё живы.

58-64. Locals (Местные): молодые мужчины или женщины (всего от 2 до 6 человек). Соверши бросок D10. Они будут дружелюбными при результате **1-5**, враждебными при результате **6-8**, при результате **9-10** полезут в драку. Ни оружия, ни брони. Эти ребята, должно быть, сумасшедшие.

65-70. Crazy (Сумасшедший): какой-то бородатый урод в рваном тряпье, с дикими глазами. Сделай бросок D10: при результате **1-5** - некоторое время он что-то громко вещает вашей группе; **6-8** - он решает, что вы один из космических пришельцев с Венеры, и следует за вами, выкрикивая проклятия; **9-10** - он начинает кричать, теряет сознание перед вами, и все вокруг думают, что вы имеете к этому какое-то отношение.

71-75. "Trauma Team": Стандартная бригада из 5 человек на обеденном перекуре. Их AV припаркован на углу, в то время как их (*Solo*) Соло продолжают осматриваться. Это может оказаться хорошим временем, чтобы завести друзей и потратить немного евробаксов на "страховку".

76-81. Rockerboys (Рекербои): группа из трёх человек идущих на репетицию. С настоящими гитарами и в кожаных шмотках, не меньше. Соверши бросок D10. При результате **1-4**, они пригласят вашу группу на свой концерт, сегодня вечером.

82-90. Posergang (Банда позеров): Пять членов известной банды позеров, подражающих Кеннеди. Два члена мужского пола выглядят как Роберт Фрэнсис Кеннеди, один выглядит как Джон Фицджеральд Кеннеди, и две девушки, выглядящие как Жаклин. Если кто-то из вашей группы скажет что-нибудь, что угодно, о их внешности, их усиленный слух уловит это, и они непременно обидятся. Они носят (*Kevlar T-Shirt*) броне-футболки под своей одеждой в ретро стиле 60-х годов, и вооружены тяжёлыми револьверами. У Джона Фицджеральда Кеннеди, хромированная правая кибер-рука.

91-96. Security Guards (Личная охрана): Вы слышком близко подошли к важному Корпоративному сотруднику. Эти ребята остановят и предупредят вас. Бронежилеты, Sternmeyer Type 35, и ускоренные Рефлексы

97-00. Media Star (Публичная звезда): Известная звезда. Соверши бросок D10. **1-6** - он / она подпишет автографы, если попросить; **7-9**, настроен / а враждебно и будет кричать на полицейского или телохранителя; При результат **10**, он или она, влюбится в одного из членов партии и позволит

вам проследовать за ней.

EVENING ENCOUNTERS IN NIGHT CITY (ВЕЧЕРНИЕ ВСТРЕЧИ В НАЙТ-СИТИ)

1-5. City Police (Городская полиция): два патрульных офицера, вооружённые штурмовыми винтовками FN-RAL и одетые в (*Flak vest*) бронежилеты. Если вы открыто носите оружие или броню, они остановят вас и потребуют документы, удостоверяющие личность. Если вы будете спорить, он вызовет подкрепление (3х офицеров), чтобы задержать вас. Если вы потянетесь за оружием, сначала они выстрелят, а потом заполнят отчёт.

6-11. Corporate Guards (Корпоративная охрана): Четверо корпоративных охранников, патрулирующих территорию. Экипированные в бронежилеты и в шлемах, держащие Minami 10. Если ты не являешься корпоративным сотрудником, они сочтут, что в их уютном чистом городе в эту ночь, у тебя нет дел. Беги, панк.

12-17. Nomads (Номады): Смешанная группа из шести Номадов из стаи "Радраннеров". В (*Flak vest*) бронежилетах и кожаных штанах, с боевыми ножами и винтовками. Умеренно пьяны и ищут драки. Они будут досажать любым привлекательным мужчинам или женщинам в вашей группе. Посмотри правде в глаза: они хотят драки. Подари им одну.

18-24. Boostergang (Банда бустеров): пять низкопробных уличных панков из банды бустеров "The Piranhas". Если вы выглядите лёгкой добычей и у вас есть деньги, они будут грубы с вами. Они вооружены средними пистолетами, ножами и ускоренными Рефлексами.

25-30. Street Punks (Уличная шпана): Шесть головорезов, ищущих кредиты, чтобы оплатить свои пристрастия. Если вы не носите корпоративные цвета или символику бустеров, они попытаются напасть на вас прямо на улице. Вооружённые боевыми ножами, без брони.

31-36. Solo Team (Команда Соло): Четверо Соло, экипированных (*Flak vest*) бронежилетами и (*Flak pants*) брюками, имеющие на руках (*smartgun*) умные H&K MP5. Усиленные рефлексы, усиленный слух, кибер-оптика с "Low Lite", ИК спектром и (*Targeting scope*) "Прицельными видеискателями". Если вы одеты в форму или шевроны конкурирующей корпорации, они: **1-5** - они посмотрят на вас и пойдут дальше; **6-10** - решат, что вы свидетель и разобраться с этим надо прямо сейчас.

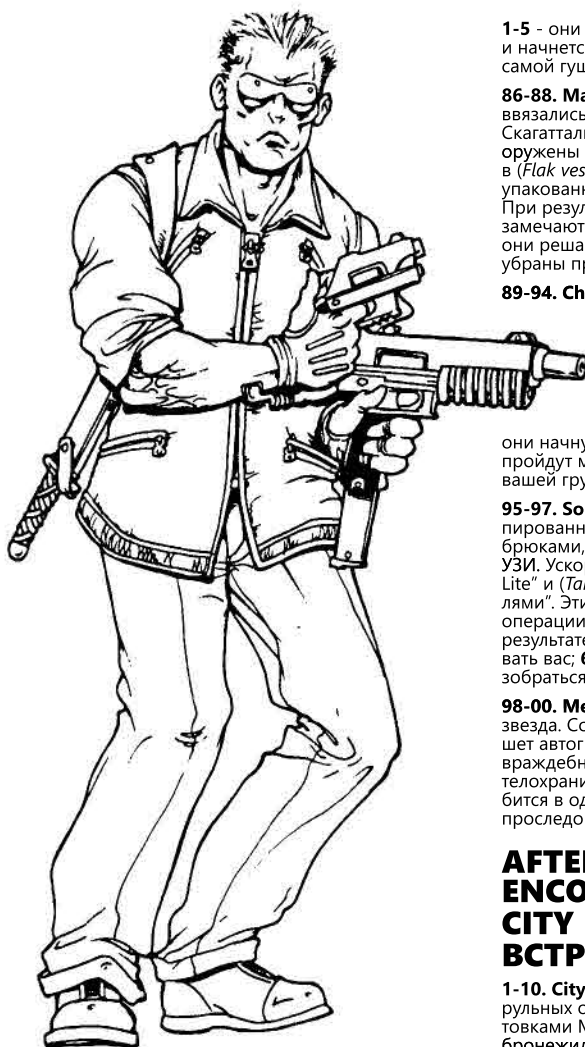
37-42. Boostergang (Банда бустеров): Шесть членов банды "Iron Sights", вооружённые автоматическим оружием, (*Rippers*) "Потрошителями", ИК-кибер-оптикой, ускоренными Рефлексами. Они будут приставать к любому привлекательному мужчине или женщине в вашей группе (банда состоит из представителей разных полов), вымогать у вас деньги и вообще искать драки. Это может оказаться серьезнее, чем дневная перепалка.

43-44. Techies (Техники): Два техника, с одним пистолетом-пулемётом Minami 10, и в (*Flak vest*) бронежилетах. Соверши бросок D10. **1-2** - они тащат ящик с инструментами в AV-4; **3-5** - они работают над городской системой, которая находится на вашем пути; **6-10** - они идут мимо вас по пути на работу.

45-50. Culties (Культисты): "Инквизиторы" вышли на улицу в полном составе. Шестеро из них, вооружённые спрятанными нунчаками, приходят к вам для досмотра. Если вы оснащены какой-либо видимой кибер-технологией (руки, глаза с логотипами и т.д.), они начнут избивать вас до полусмерти.

51-54. Private Investigator (Частный детектив): Соверши бросок D10. При результате **1-3** - он / она перед вами, пристаёт к информатору на углу улицы, пытаясь вызвать местонахождение подозреваемого; **4-7** - он / она следит за кем-то впереди вас; **8-10** - он / она остановит вас и спросит, видели ли вы человека, которого он / она ищет. Частный детектив вооружён крупнокалиберным револьвером и одет в (*Armor Jacket*) броне-куртку.

55-57. Corporates (Корпоративные сотрудники): Четыре сотрудника крупной корпорации, направился к "Мар-Лев" станции. Все носят (*Kevlar T-Shirt*) броне-футболки под костюмами, и вооружены полимерными "ван-шотами". Соверши бросок D10. **1-4** - за ними следуют головорезы, намеревающиеся их ограбить; **5-8** - они думают, что вы бустеры и откроют



1-5 - они будут замечены объектом своего сюжета, и начнется перестрелка. Вы, конечно, окажетесь в самой гуще событий.

86-88. Major Criminal (Крупный Преступник): Вы ввязались в крупную операцию пресловутой семьи Скагатталия. Четыре мужчины, типа *(Solos)* Соло, вооружены средними и тяжёлыми пистолетами, одеты в *(Flak vest)* бронежилеты выгружают из грузовика упакованные наркотики. Соверши бросок 1D10. При результате **1-4** - они вас не замечают; **5-8** - они замечают вас, и один предупреждает вас; **9-10** - они решают, что вы свидетель и должны быть убиты прямо сейчас.

89-94. Chromers (Хромеры): Четверо членов "Steel Slaughter Slammers". Они одеты в *(Kevlar T-Shirt)* броне-футболки и кожу с шипованными железками. Все они имеют металлические кибер-руки покрыты хромом, и оснащённые *(Rippers)* "Потрошителями" и средними пистолетами. Соверши бросок 1D10. При результате **1-6** - они начнут приставать к вашей группе; **7-8** - они пройдут мимо; **9-10** они симпатизируют кому-то из вашей группы и приглашают присоединиться к ним.

95-97. Solo Team (Команда Соло): Трое Соло, экипированные *(Flak vest)* бронежилетами и *(Flak pants)* брюками, вооружённые *(Smartgun)* умными *(UZI)* УЗИ. Ускоренные рефлексы, кибер-оптика с "Low Lite" и *(Targeting scope)* "Прицельными видеоскопиками". Эти ребята участвуют в совершенно "чёрной" операции (Покушение). Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - вы игнорируете их, они игнорируют вас; **6-10** - они решат, что вы свидетель и разобьются с этим надо прямо сейчас.

98-00. Media Star (Публичная звезда): Известная звезда. Соверши бросок 1D10. **1-6** - он / она подпишет автографы, если попросить; **7-9** - настроен/а враждебно и будет кричать на полицейского или телохранителя; При результат **10**, он или она, влюбится в одного из членов партии и позволит вам проследовать за ней.

AFTER-MIDNIGHT ENCOUNTERS IN NIGHT CITY (ПОСЛЕПОЛУНОЧНЫЕ ВСТРЕЧИ В НАЙТ-СИТИ)

1-10. City Police (Городская полиция): два патрульных офицера, вооружённые штурмовыми винтовками Militech Ronin, экипированные *(Flak Vest)* бронежилетами, *(Flak Pants)* броне-брюками и шлемами. Если вы открыто носите оружие или броню, они остановят вас и потребуют документы, удостоверяющие личность. Ты не имеешь права бегать по улице после полуночи, и они это знают. Они остановят тебя и будут искать любую предлог, чтобы задержать тебя. Если ты открыто носишь оружие, считай себя задержанным. Если ты потянешься за оружием, сначала они выстрелят, и не будут беспокоиться об отчётах.

11-22. Corporate Guards (Корпоративная охрана): Четверо корпоративных охранников, патрулирующих территорию. Экипированные в бронежилеты и в шлемах, держащие в руках FN-RAL. "Что вы делаете на территории ночью? Точно ни чего хорошего! Бам! Бам! Бам!".

23-30. Nomads (Номады): Смешанная группа из четырёх Номадов из стаи "Диких", одетых в *(Flak Vest)* бронежилеты, татуировки и кожаные штаны, с боевыми ножами и винтовками. Пока вы будете держаться подальше от их байков, они будут игнорировать вас и сосредоточатся на избиении в кашу, той семьи корпоративных служащих.

31-40. Boostergang (Банда бустеров): Пятёрка низкосортной уличной шпаны из банды бустеров "Crazy Chicken". Они вооружены пистолетами .45, ножами и ускоренными рефлексами. Они ищут *(Lacers)* подсевших на *(Lace)* Кружево, или любой другой доступный источник быстрых денег. Соверши бросок 1D10. При результате **1-7** - это вы.

41-50. Street Punks (Уличная шпана): Четыре наркомана сидящих на *(Lace)* Кружеве, ищущие кредиты, чтобы оплатить свои пристрастия. Даже если вы носите корпоративные цвета или символику бустеров, они потревожат вас. Этим парням всё равно, и они не чувствуют боли. Вооружены боевыми ножами и *(Scratchers)* "Коготками", без брони.

51-60. Solo Team (Команда Соло): Трое Соло, экипированные *(Flak vest)* бронежилетами и *(Flak pants)* брюками, вооружённые *(Smartgun)* умными *(UZI)* УЗИ. Ускоренные рефлексы, кибер-оптика с "Low Lite" и *(Targeting scope)* "Прицельными видеоскопиками". Эти ребята участвуют в совершенно "чёрной" операции (Покушение). Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - вы игнорируете их, они игнорируют вас; **6-10** - они решат, что вы свидетель и разобьются с этим надо прямо сейчас.

(pants) брюками, вооружённые *(Smartgun)* умными *(H&K MPK-9)* Ускоренные рефлексы, усиленный слух, кибер-оптика с "Low Lite", ИК спектром и *(Targeting scope)* "Прицельными видеоскопиками". Очевидно, затеяли какую-то "серую" операцию. Если вы одеты в форму или шевроны конкурирующей корпорации, они: **1-5** - посмотрят на вас и пойдут дальше; **6-10** - решат, что вы свидетель и разобьются с этим надо прямо сейчас.

61-75. Boostergang (Банда бустеров): Шесть членов банды "Blood Razors" вооружённые автоматическим оружием, *(Rippers)* "Потрошителями", ИК-кибер-оптикой, усиленными рефлексами. Беспокоит тебя? Нет... Они просто будут пытаться тебя и слушать, как ты кричишь. Ради забавы. Потом они продадут тело в донорский центр за наличку.

76-80 Culties (Культисты): Время "Инквизиции"! "Инквизиторы" вышли на улицу в полном составе. Шестеро из них, вооружённые нунчаками, пистолетами и кнутами загоняют вас в угол. "Только слуга металлических демонов мог находиться здесь в такой час. Любой порядочный гражданин находился бы дома и спал. Рубите, убивайте и кажьте еретика!".

81-82. Private Investigator (Частный детектив): Соверши бросок 1D10. При результате **1-3** - он / она перед вами, пристаёт к информатору на углу улицы, пытаясь вызвать местонахождение подозреваемого; **4-7** - он / она следит за кем-то впереди вас; **8-10** - он / она остановит вас и спросит, видели ли вы человека, за которым он / она ищет. Частный детектив вооружён крупнокалиберным револьвером и одет в *(Armor Jacket)* броне-куртку.

83-86. Chromers (Хромеры): Четверо членов "Steel Slaughter Slammers". Все они имеют металлические кибер-руки покрыты хромом, и оснащены *(Rippers)* "Потрошителями" и встроенными пистолетами. 45. Соверши бросок 1D10. При результате **1-6** - они начнут приставать к вашей группе; **7-8** - они пройдут мимо; **9-10** они симпатизируют кому-то из вашей группы и приглашают присоединиться к ним.

87. Medias (Представители СМИ): Камера и команда репортёров, ищущие историю для сюжета. Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - они будут замечены объектом своего сюжета, и начнётся перестрелка. Вы, конечно, окажетесь в самой гуще событий; при результате **6-10**, они решат, что вы и есть "история", и последуют за вами.

88-90. Locals (Местные): молодые мужчины или женщины. Соверши бросок 1D10. **1-5** - их избивают четверо головорезов из банды "Blood Razors"; **6-10** - их жестоко избивают "Инквизиторы" за грех иметь искусственные глаза.

91-95. Firefight (Перестрелка): Отлично. Вы только что вляпались в серьёзную стычку между бандой "The Bradi Bunch" (высококлассных Позеров, все из которых выглядят как беженцы из старого ситкома), и "Red Chrome Legion" (неофашистской бандой бустеров). Обе банды в бронежилетах и стреляют из крупнокалиберных пистолетов. У всех *(Rippers)* "Потрошители", кибер-оружие и "Slice N' Dice". Выбери сторону или выбери цель.

96-98 "Trauma Team": AV-4 опускается на землю в разгар недавней перестрелки. Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - команда решает, что вы сторонние наблюдатели, и игнорирует вас; При результате **6-10** - они считают, что вы часть проблемы, и их *(Solos)* Соло открывают огонь из MAC 10.

99 Major Criminal (Крупный Преступник): Вы ввязались в крупную операцию пресловутой семьи Скагатталия. Четыре мужчины, типа *(Solos)* Соло, вооружены средними и тяжёлыми пистолетами, одеты в бронежилеты *(Flak vest)* выгружают из грузовика упакованные наркотики. Соверши бросок 1D10. При результате **1-4** - они вас не замечают; **5-8** - они замечают вас, и один предупреждает вас; **9-10** - они решают, что вы свидетели и должны быть убиты прямо сейчас.

00. Solo Team (Команда Соло): Трое *(Solos)* Соло, экипированные *(Flak vest)* бронежилетами и *(Flak pants)* брюками, вооружённые *(Smartgun)* умными *(UZI)* УЗИ. Ускоренные рефлексы, кибер-оптика с "Low Lite" и *(Targeting scope)* "Прицельными видеоскопиками". Эти ребята участвуют в совершенно "чёрной" операции (Покушение). Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - вы игнорируете их, они игнорируют вас; **6-10** - они решат, что вы свидетель и разобьются с этим надо прямо сейчас.

огонь при любой провокации; **9-10** - они не только думают, что вы - проблема, но и вызывают корпоративную поддержку (см. "Corporate Guards (Корпоративная охрана)" выше).

58-64. Locals (Местные): Молодые мужчины или женщины. Соверши бросок 1D10. **1-5** - К ним пристанут двое головорезов из банды "Metal Warriors"; **6-10** - их жестоко избивают "Инквизиторы" за грех иметь искусственные глаза.

65-70. Firefight (Перестрелка): Отлично. Вы только что вляпались в серьёзную стычку между бандой "The Bradi Bunch" (высококлассных Позеров, все из которых выглядят как беженцы из старого ситкома), и "Red Chrome Legion" (неофашистской бандой бустеров). Обе банды в бронежилетах и стреляют из крупнокалиберных пистолетов. У всех *(Rippers)* "Потрошители", кибер-оружие и "Slice N' Dice". Выбери сторону или выбери цель.

71-75. "Trauma Team": AV-4 опускается на землю в разгар недавней перестрелки. Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - команда решает, что вы сторонние наблюдатели, и игнорирует вас; При результате **6-10** - они считают, что вы часть проблемы, и их *(Solos)* Соло открывают огонь из MAC 14.

76-80. Rockerboys (Рокербои): Вы проходите мимо группы из четырёх человек, движущихся на пути к концертной площадке, поддерживаемые двумя *(Solos)* Соло телохранителями и их менеджером - *(Fixer)* Фиксером. Соверши бросок 1D10. При результате **1-4** - они пригласят вашу группу присоединиться к ним; **5-8** - они отправят *(Solos)* Соло, "разобраться с теми парнями, которые следуют за нами"; **9-10** - они вас игнорируют.

81-85. Medias (Представители СМИ): Камера и команда репортёров, следящих за зданием в центре событий. Соверши бросок 1D10. При результате

SOME PERSONALITIES OF NIGHT CITY (НЕКОТОРЫЕ ЛИЧНОСТИ НАЙТ-СИТИ)

Представление нескольких людей, которых ты, в любую минуту, можешь встретить на улицах города. Эти личности предназначены для воспроизведения игроками, как яркие представители классов.

Fireman (Fixer) - Фиксер Фаермэн - самый известный из многочисленных местных торговцев оружием. Его главное отличие заключается в том, что он снабжает многие легальные предприятия системами безопасности в дополнение к оружию, которое используют их вышибалы/наёмные (*Solos*) Соло. Изначально Фаермэн был киберсолдатом в конфликте в Никарагуа, который использовал свои контакты после ухода со службы для снабжения своего скромного бизнеса. В дополнение к торговле оружием, Фаермэн также участвует в торговле информацией, что делает его очень популярным среди (*Fixers*) Фиксеров города.

INT=6. TECH=5. REF=4. CL=6. LK=7. ATT=4. MA=5. EMP=6. BODY=5.

Blacklist (Tech) - Техник Блэклист - ренегат, химик/кибер-инженер из корпорации "Biotechnica", Блэклист делает своё имя известным в Найт-Сити несколькими способами. Он тот человек, от которого местные банды бустеров получают "персонализированную" кибернетику, человек, которому Корпорации, заказывают синтез вирусов, и тот человек, с которым полицейские разговаривает, когда им требуется помощь в выявлении и анализе химических веществ, использованных в преступлении. Ходят слухи, что "Biotechnica" имеет на него зуб за то, что он прихватил с собой некоторые формулы, которые он разработал, когда покинул их.

INT=6. TECH=8. REF=5. CL=8. LK=3. ATT=5. MA=5. EMP=4. BODY=5.

Suds Joliet (Rockerboy) - бывший Покербой Садс Джолиет, который заработал свои деньги на нескольких альбомах, ставших классикой в 1990-х годах, Садс открыл спикизи (специализирующийся на его домашнем пиве) в старом складе. Этот спикизи, известный как "The Slammer", является основным местом встречи для многих мирных переговоров между бандами. Это в первую очередь связано с тем, что остальная часть склада была превращена Садом в арену для "немирного" разрешения бандитских споров. Время от времени, Сад вытаскивает свой "топор" и играет для толпы.

INT=6. TECH=3. REF=6. CL=9. LK=5. ATT=4. MA=6. EMP=8. BODY=8.

David Whindam (Corporate) - Дэвид Виндхам типичный корпоративный подхалим, всегда ищущий способ добраться до вершины быстрее, чем кто-либо другой. Два года назад он сформировал свой личный отряд (*Solos*) Соло, известный на улицах как "Lead Messengers". После успешного устранения нескольких человек, которые мешали ему стать президентом местного отделения "Biotechnica", он понял, что найм "Lead Messengers" был отличной идеей. Теперь он "одалживает" их другим своим корпоративным друзьям, чтобы помочь им обрести власть. У него есть виды на полный контроль над городом, когда все его "друзья" окажутся у власти.

INT=8. TECH=3. REF=7. CL=9. LK=5. ATT=7. MA=5. EMP=3. BODY=7.

Strawberry (Cop) - Коп Строуберри получил свое имя (Клубничка) за его неестественно рыжие волосы, необычное зрелище для Найт-Сити (дело в том, что это естественный цвет, а не краска). Строуберри, это коп, который провёл все свои пятнадцать лет в полиции, гуляя по улицам Найт-Сити. Хотя он поклялся соблюдать закон, он также знает, когда нужно смотреть в другую сторону. Строуберри большая редкость в 2000-х годах, ему не плевать. Вместо того чтобы сажать тех, кто принимает наркотики, обычно он отводит их в детокс-клинику, в надежде, что они победят привычку. Несмотря на то, что он полицейский, почти все на Улице будут из всех сил помогать ему в трудную минуту.

INT=6. TECH=3. REF=10. CL=7. LK=9. ATT=4. MA=7. EMP=10. BODY=9.

Hypo (Nomad/Booster) - Номад/Бустер Хипо - никто не знает, откуда взялся Хипо, но все согласны, что он сумасшедший. Он получил своё имя (Шприц) после того, как он открыл детокс-клинику в худшей части Найт-Сити. В отличие от крупных детокс-клиник, Хипо ничего не берёт за свои услуги, кроме обещания, что его клиенты будут пытаться помочь кому-то ещё, приведя их в его клинику.

INT=7. TECH=2. REF=8. CL=7. LK=8. ATT=6. MA=6. EMP=8. BODY=7.

Livewire (Netrunner) - Лайввэер, это (*Netrunner*) Нетраннер, который раньше был связан с командой (*Solos*) Соло, известных

как "Devil's Horde", пока команда не распалась в 2011 году из-за неудачи во время операции, которая уничтожила всех, кроме Лайввэера и ещё одного участника. В наши дни Лайввэера обычно можно найти в магазинчике, который он открыл в задней комнате "Short Circuit", местного бара. Говорят, что у него есть доступ к любой программе за соответствующую цену, и если у него её нет, он её делает.

INT=9. TECH=6. REF=10. CL=10. LK=9. ATT=8. MA=8. EMP=4. BODY=7.

Lucifer (Solo) - Соло Люцифер является одним из основателей и единственным выжившим из "Devil's Horde", помимо Лайввэера. Известный своим порочным, ничем не гнушающимся стилем рукопашного боя, Люцифер, может быть нанят за хорошую плату.

INT=6. TECH=3. REF=10. CL=9. LK=8. ATT=10. MA=9. EMP=4. BODY=8.

Athena (Netrunner) - Нетраннер Афина - лидер женской банды бустеров, известной как "Valkyries". Она часто встречается в компании двух своих "солдат", Артемиды и Геры. Помимо своей деятельности в качестве лидера "Valkyries", Афина также занимается (*Netrunning*) Нетраннингом для (*Solo*) Соло, известной на улицах как Кестрэль.

INT=6. TECH=6. REF=9. CL=10. LK=4. ATT=8. MA=6. EMP=6. BODY=8.

Kestral (Solo) - Как и многие Соло, Кестрэль получила свой боевой опыт в центральном американском конфликте. Что отличает её от других, так это то, что она сражалась за Корпорацию, которая подерживала проигравшую сторону. Ближе к концу войны Кестрэль увидела, что её сторона проигрывает, и устроила так, чтобы её "убили в бою". После того, как она инсценировала свою смерть, она оплатила свой путь в корпоративную команду (*Solos*) Соло, которая вскоре была отправлена на самоубийственную миссию. Только знание противника и места, куда они собирались нанести удар, позволило ей избежать верной гибели. Сегодня она занимается только к частным лицам, давно потеряв всякое доверие к корпорациям.

INT=7. TECH=4. REF=12. CL=9. LK=8. ATT=8. MA=10. EMP=5. BODY=7.

White Lion (Fixer) - Фиксер Уайт Лион - один из самых известных фиксеров Найт-Сити. У неё есть связи в нескольких крупных корпорациях, а также в преступном мире Найт-Сити. Хотя множество людей слышали о ней, очень немногие знают, где её найти. Она любит держать своё местонахождение в тайне, потому что она продала некоторую информацию, которая привела к падению богатой семьи мафи-

ози, которая объявила награду за её голову. Если кто-то попытается получить эту награду, он окажется в большой беде, так как есть очень много людей, которые обязаны своей жизнью Уайт Лию и более чем готовы защищать её.

INT=10. TECH=3. REF=7. CL=5. LK=9. ATT=8. MA=7. EMP=7. BODY=7.

Pythagoras (Netrunner) - Пифагор - это всего понемногу - хакер, нетраннер, техник. Он наиболее известен своими способностями в адаптации программного обеспечения, которое уже существует, но он также не плох и в создании своего собственного. Хотя он пытается скрыть это, большинство людей знают, что именно он был единственным ответственным за падение корпорации "Hiroshi Electronics", после того, как они пригрозили подставить его за отказ работать на них. Именно эта репутация удерживает другие корпорации от пользования его услугами.

INT=7. TECH=10. REF=9. CL=8. LK=5. ATT=8. MA=7. EMP=5. BODY=5.

Watchmaker (MedTechie) - Мед техник Вочмейкер - это одновременно био-техник и кибер-техник, чьей заявкой на славу было её изобретение (*Skinwatch*) "Кожные часы". После нескольких лет работы в корпоративном мире, Вочмейкер решила, что она может заработать больше денег самостоятельно. Теперь она живёт в Найт-Сити и делает изрядное количество незаконных операций как для бустеров, так и для (*Corporate*) Корпоративных сотрудников.

INT=9. TECH=9. REF=7. CL=9. LK=7. ATT=9. MA=8. EMP=8. BODY=6.

Nostradamus (Media) - В отличие от Нострадамуса 1400-х годов, он специализируется не на будущем, а на прошлом и настоящем. Он в некотором роде затворник, живущий в перестроенном складе, который оснащён множеством защитных сооружений. Внутри склада находится самая большая коллекция настоящих книг, которые остались в городе. Нострадамус использует эти книги вместе с гигантским мэйнфреймом, чтобы собрать всю информацию, которую ему удастся. Чтобы облегчить этот сбор, он часто нанимает (*Netrunners*) Нетраннеров, чтобы получить ценную информацию, потому что, он также известен как посредник.

INT=10. TECH=2. REF=8. CL=9. LK=7. ATT=6. MA=5. EMP=4. BODY=7.

Aries (Solo) - Соло Эриес, это живой пример человека, который прошёл через ад и вернулся, чтобы рассказать об этом. Много лет назад он был командующим ЦРУ, тесно связанным с "Бандой Четырёх". После падения Соединённых Штатов он некоторое время руководил тайными операциями в Центральной Америке, а затем появился в Найт-Сити в 2010 году в качестве (*Solo*) Соло Эриеса. С годами его человечность медленно иссякала, пока год спустя он не стал Боргом. После его поимки, которая была широко освещена в средствах массовой информации, он подвергся "braindance" терапии и теперь работает в полиции Найт-Сити, выслеживая других боргов.

INT=8. TECH=5. REF=12. CL=7. LK=5. ATT=5. MA=7. EMP=2. BODY=12.

Bes Isis (Media) - Бес Айзис - это хорошо известные представитель СМИ, которая среди остальных работников СМИ имеет репутацию слегка неуравновешенного человека, когда требуется добраться до сути. Не раз она преодолевала несколько миль, чтобы попасть в какую-нибудь большую историю, иногда за определенную плату. Теперь у неё одна хромированная нога и

такая же замена половины её груди. Эти импланты понадобились ей после того, как она симулировала травму, чтобы получить историю о "Торговле мясом".

INT=8. TECH=4. REF=9. CL=10. LK=8. ATT=10. MA=7. EMP=7. BODY=6.

Music Man (Rockerboy) - Рокербой Мьюзик Мэн, это эквивалент бродячего менестреля Найт-Сити. У него нет постоянного дома, но он играет в различных барах за крышу над головой. В дополнение к своей музыке, Мьюзик Мэн также продает информацию.

INT=5. TECH=6. REF=7. CL=9. LK=5. ATT=6. MA=6. EMP=7. BODY=7.

Bag Lady (Fixer) - Фиксер Бэг Леди - Никто не знает, откуда она взялась, но однажды она появилась в Найт-Сити с мешком на плече, полным разных вещей, которые были украдены. Говорят, что она - последний человек, к которому люди обращаются, когда им что-то нужно, и всё же, кажется, что у неё всегда есть клиенты.

INT=8. TECH=2. REF=7. CL=6. LK=8. ATT=2. MA=4. EMP=7. BODY=2.





Just another Friday night (Всего лишь ещё один пятничный вечер)

Ты платишь свои два бакса на входе и заходишь. Перед стойкой, как обычно, толпится очередь, поэтому ты решаешь не задерживаться возле бара. Чувствуя себя на вершине мира, ты проходишь в основной зал, чтобы провести ещё одну ночь клубной жизни.

На первый взгляд клуб кажется местом смешения всех типов людей. Вскоре ты понимаешь, что все они разделены. Позеры на заднем плане, пытающиеся привлечь к себе внимание, привычные тебе Панки в центре, двигаются, проявляя безразличие ко всему, что их окружает. А там, с одной стороны, Хромеры, сотрясающие головами стены, а по другую сторону находятся Бустеры, в поисках неприятностей.

И последнее, но не менее важное - это Дорф-Хеды, врезающиеся друг в друга перед сценой, где группа этой ночи, гремит хитами сегодняшнего дня и минувшего прошлого.

Говорят, что такие люди, как Джонни Сильверхэнд и Керри Евродайн, начинали в таких же клубах, как этот, но ты считаешь, что это просто хайп. В конце концов, такие люди, как Джонни Сильверхэнд, не нуждаются в клубах, чтобы стать великими, они рождаются такими. А это всего лишь Рок-Н-Ролл, верно?

На улицах Найт-Сити, происходят разные истории - творится история Улицы. Будь то Бустеры в переулках, Номады на дороге, или Рокербои в клубах, везде происходят события и проблемы, куда ни посмотри. И "Trauma Team" парят над головами, ожидая, чтобы начать собирать воедино ошмётки - за определенную плату.

Это и есть вкус города. Прямо перед твоим лицом.

"A Cool Metal Fire": Сильверхэнд всё ещё может зажигать

**Перепечатано
из журнала
"ROCKERBOY
MAGAZINE",
июнь 2013.**

Начиная со своего скромного старта в группе "Samurai", и первых пяти сольных альбомов, Джонни Сильверхэнд становится нарицательным именем в рок-н-ролле. С его последним релизом, "A Cool Metal Fire", Джонни Сильверхэнд делает свой толчок к тому, чтобы стать легендой.

Альбом открывается так же, как и все его сольные альбомы, ревущим инструменталом трека "Dancing With My Axe", который гарантированно воспламенит вашу стереосистему. Это быстрый бит, без каких-либо запинок, гитарное соло настолько горячо, что вам захочется прослушать его дважды.

И если этого недостаточно, вы переходите на второй трек, "Chippin' In". Эта композиция, как и первая, является ещё одной сверкающей молнией чистого Рок-Н-Ролла. Она также задаёт вопрос о современном обществе, который нельзя игнорировать - "Если мы продолжим нынешнюю тенденцию

замены частей нашего тела металлом, то что в конце концов останется от нас?"

Остальная часть альбома - практически типичный Сильверхэнд, с его энергичной игрой на гитаре и заставляющими задуматься текстами песен. Однако он

"Альбом переносит нас в самое сердце нашей культуры и позволяет нам следить за её пульсом..."

придумывает ещё три песни, которые действительно выделяются. Первые две, "(Out of) The City" и "Flashing Lights", так хорошо сочетаются друг с другом, как тематически, так и музыкально, что они кажутся почти одной цельной песней, а не двумя отдельными. Эти две песни раскрывают бестелесное видение сегодняшнего дня от лица стороннего наблюдателя, который неповинен в наших путях. Это даёт слушателю новый взгляд на собственную жизнь, даже когда слова пролетают мимо со скоростью света.

Последняя песня альбома, "Never Fade Away", отходит от основного звучания Джонни Сильверхэнда и переносит его в новое музыкальное измерение. Основной мотив одновременно упрощён и лаконичен. Эта песня не претендует на то, чтобы быть песней о сегодняшнем дне, как большинство аналогичных композиций. Хотя я не уверен, что эта песня действительно подходит к другим на альбоме из-за её отклонения в музыкальном плане, но я знаю, что она должна была быть где-то записана, так что "A Cool Metal Fire" - такое же хорошее место для этого, как и любой другой альбом.

В целом, я обнаружил, что "A Cool Metal Fire" - это больше, чем всего лишь обычная, повседневная музыка. С его драйвовым ритмом и завораживающими текстами, альбом переносит нас в самое сердце нашей культуры и позволяет нам следить за её пульсом.

ОБНОВЛЁННЫЙ СИЛЬВЕРХЭНД: КЛОН-ТУР НАЧИНАЕТСЯ:

После шести месяцев затворничества после неудачной попытки убийства (Rockerboy) Рокербой Джонни Сильверхэнд вернулся на музыкальную сцену, чтобы продвигать свой новый альбом. Альбом "Clone Wars" посвящён недавним прорывам в клонировании и идее создания биоинженерных людей для военных и промышленных целей.

В интервью, которое он давал для студии "Найт-Сити", Сильверхэнд сказал - "Мне понадобилось несколько месяцев, чтобы утихла жара от последнего диска. "Clone Wars" был довольно жёстким, и многим людям, особенно ребятам из "Bio-technica", не нравились перспективы рабства, о которых я написал. Я не заявляю, что они ополчились на меня, но эй, у тебя же есть мозги, ведь так?".

Претенциозный или политический? Сиэтлский "Cutthroat"

Рецензия Джеффа Дэниэла.

- "Аудитория, похоже, состоит из безмозглых, перекрашенных, плохо одетых детей, которых можно встретить на большинстве концертов хроматического метала. Каждый из них настолько погружен в свой собственный образ, что зачастую даже не знает, что это за группа, которую они видят перед собой. Но сегодняшний вечер они запомнят навсегда, потому что "Cutthroat" вот-вот выйдут на сцену".

Так гласит задняя обложка "Slashing Steel", нового концертного альбома группы "Cutthroat". Некоторые люди думают, что эти короли хрома становятся слишком претенциозными, когда говорят о себе, но у меня была возможность поговорить с (Knifedged) Кнайфэйджем, солистом и басистом группы, который думает иначе.

Джефф Дэниел: люди часто говорят, что вы, ребята, попросту излишне претенциозны, когда говорите о себе. Как ты думаешь, почему им так кажется?

Кнайфэйдж: Всё просто. В отличие от большинства современных хроматических групп, мы уходим корнями в старые панк-группы конца 1970-х и начала 80-х. Это не тот взрывной стиль, который раньше назывался спид-метал, хотя мы часто его используем. Политика - это движущая сила нашей группы. И поэтому, мы настолько политичны, что навязываем себя нашим слушателям. Если это претенциозно, то, наверное, так оно и есть.

ДД: Когда вы говорите, что вы политическая группа, что вы имеете в виду?

К: Мы рассматриваем себя как посланников. Это наша работа, открывать глаза нашим слушателям нашей музыкой. Лучшие сообщения, открывающие глаза, содержатся в политических вопросах и историях.

ДД: Нравится песня "Kalakari"?

К: Определённо. Большинство людей сегодня даже не помнят имени Хирама Калакари, и уж точно не помнят, что он сделал. Мы играем песни о вещах, которые сформировали нашу жизнь. Мы стараемся говорить правду так, как мы её видим, а не так, как хочет услышать публика.

ДД: Тогда как ты объяснишь успех "Kalakari"? На сегодняшний день этот трек занимает четвёртое место в топ-десять "EuroRadio".

К: Ты меня поймал. Если бы мы знали, что это будет такой хит, ну, я не знаю. Может быть, мы сделали бы что-то другое, чтобы продвинуть альбом. Хотя я полагаю, что на самом деле это не будет иметь особого значения, так как я всё ещё думаю, что среднестатистический человек так и не узнает, кем был этот грёбанный Калакари.

ДД: Возвращаясь к вашей политической мотивации, как ты объяснишь политический смысл в "Ginsu Lover"?

К: Легко, я сказал, что у нас есть своя политическая подоплёка, но не вся наша жизнь мотивирована ею. Но если ты прислушаешься очень внимательно, то обнаружишь, что это своего рода политическая песня. "Ginsu Lover" - это не сексуальный любовник, а скорее член банды бустеров, который чрезмерно увлечен использованием своих (*Rippers*) "Потрошителей". Это такие парни, как "Ginsu Lover", которые делают наши улицы небезопасными для прогулок по ночам.

ДД: Каковы перспективы "Cutthroat"? "Slashing Steel" называют новой инновацией в музыкальной индустрии, как вы намерены её развивать?

К: Ты меня поймал. Когда мы выпустили концертный альбом с совершенно новым материалом, мы ожидали, что наши яростные фанаты купят его, и на этом всё. Теперь эта чёртова штука разошлась и распродалась тиражом более двух миллионов экземпляров. Я думаю, что мы решим, что будет дальше, после нашего тура.

-ДД

DESTINY: STILL ON THE EDGE, STILL FIGHTING THE WAR (DESTINY: ВСЁ ЕЩЁ НА ГРАНИ, ВСЁ ЕЩЁ СРАЖАЯСЬ С ВОЙНОЙ)

*"Fifty years gone by
Since we heard our nation's cry
Fifty years gone by
Since we all watched you die"*

Именно такие тексты делают "Desteny" одной из самых провокационных



Джесси Мур из "Desteny"

групп нашего времени. Их новый хит "Song for John (Fifty Years)" не только наполнен политической риторикой, но и напоминает нам о том времени, когда Америка ещё была великой.

Начиная с их дебютного альбома "Walking the Skies", "Desteny" не прекращая снабжают публику слушателей песнями, которые попадают в самое сердце. Основательница группы Джесси Мур объясняет, - "Мы не всегда были политичны. На самом деле, ещё десять лет назад я не заботилась ни о чём, кроме зарабатывания денег. Всё, чего я хотела - это славы и всех сопутствующих ей благ. Но теперь, времена изменились. Похоже, всё, чего я хочу сейчас, это донести до вас своё послание".

Но слава и удача ускользали от них в течение многих лет, пока им не довелось выступить на разогреве, для ныне несуществующих, "Cowboy Panzer". Именно во время этого тура публика по-настоящему начала замечать их музыку.

- "Я думаю, это из-за того, что "Cowboy Panzer" были такими глобальными и политизированными. Я узнала, что мы собираемся открывать для них тур, и вдруг поняла, что наша музыка должна измениться. В том туре я написала, должно быть, тридцать песен, некоторые из которых в итоге вошли в наш сет".

Несмотря на растущий интерес, который Джесси проявляла к политическим вопросам, группа продолжала выпускать и другие песни.

- "Я помню, как мы в первый раз вошли в студию после тура с "С.Р.". У меня были все эти песни, которые я хотела записать, но группа начала прямо с этой "конфетки" под названием "Input Out". Я была в ярости. Я имею в виду, что здесь была я с этими замечательными посланиями, готовая петь, а всё, что хотели сделать эти ребята, это поговорить о неудачных отношениях".

- "Это было примерно тогда, когда я пригрозила уйти от них. Теперь, вспоминая об этом, я понимаю, почему группа не думала, что я говорю серьёзно. За первые девять месяцев нашего существования, я, должно быть, раз шесть угрожала уйти от них. И всё это время я использовала эти угрозы, чтобы добиться своего. Я действительно была избалованным ребёнком".

- "Мне потребовалось около пяти месяцев, чтобы убедить их, что я говорю серьёзно. К тому времени у нас уже была готова запись "My Baby Left Me For a Short Circuit". Умоляя группу, я убедил их начать всё сначала, используя материал, который я написала во время тура, вместо таких вещей, как "Input Out". Когда всё это закончилось, примерно через десять месяцев после того, как мы подчистили материал из "My Baby", мы записали "Dinner With Himmler".

- "Именно этот альбом привлёк столько внимания критиков. Они называли это новым политическим чувством 2000-х годов. Слава и удача, которые ожидала "Desteny", были обретены".

Их второй альбом после тура с "Cowboy Panzer", завоевал им ещё большую известность. Настолько, что они смогли гастролировать в качестве хэдлайнера, а не группы на разогреве. Ударник "Desteny", (Timemaster) Тайм-мастер, вспоминает:

- "Это были серьезные перемены. Я имею в виду, вчера мы выступали на разогреве для Большой группы. А теперь мы - Большая группа. Я до сих пор помню разницу в фанатах. Ещё вчера мы барахтались со старыми номерами, слушая как зевают фанаты, а в следующее мгновение фанаты сходят с ума".

- "Я помню один концерт, который мы проводили во время тура "Cheyenne Mountain", когда тот изящно выглядящий Хромер подошёл ко мне и предложил поразвлечься. Такого рода вещи никогда не случались, пока группа выступала на разогревах".

После релиза "Cheyenne Mountain", группа привлекла излишнее внимание европейцев. Фактически, альбом был запрещён на некоторое время в нескольких странах за океаном.

- "Я помню это", говорит Тайммастер.
- "Джесси была раздавлена. Она была настолько поглощена своим новым политическим настроением, что впала в депрессию из-за того, что её послания не услышит весь мир. Но мы должны были беспокоиться не о европейцах. Здесь, в Соединённых Штатах, у нас были несколько корпораций, которые предпочли остаться инкогнито, хотели видеть "наши головы" в мировых новостях".

- "Не раз в этом туре нас выручала наша закулисная команда и сопровождение, в том числе и пара парней, которые были профессиональными борцами, ещё в 90-х. Они вышвыривали людей, которые хотели сделать что-то ещё, кроме того, чтобы похвалить нас."

У группы всё ещё есть некоторые проблемы с поклонниками. Два раза во время последнего тура фанатов задерживали за попытку пробраться в автобус группы. И не раз молодые девушки заявляли, что подвергались нападениям со стороны членов группы.

- "Да, я знаю о всех этих штуках. Но что меня действительно поражает, так это то, что фанаты действительно считают, что два арестованных позера были кончеными дорфхэдами ищущими место, где можно пополнить запасы. Что касается этих попыток "изнасилования", то это просто корпорации, которые изо всех сил стараются убрать нас с глаз долой. Наши истинные поклонники знают, что каждый из нас постоянно вовлечён в какие-нибудь неприятности".

"Destiny". Группа, сражающаяся за правду. В борьбе с корпорациями, которые не желают слышать правду, всё, что они могут сделать - это надеяться выжить.

NOMADS: TWO VIEWS FROM THE ROAD (НОМАДЫ: ДВА МНЕНИЯ С ДОРОГИ)

от ДЖЕЙМСА НЁРДВЕЛЛА

McCains: Farmers on the Run (МакКейны: Фермеры в Беггах)

Бад и Марта МакКейн пытались удержаться за свои земли, но агрокорпорации были полны решимости избавиться от них. Даже после того, как агрокорпорации купили местный банк, чтобы они не могли выкупать свою собственность, МакКейны были непоколебимы в своём решении остаться на земле, которая принадлежала их семье на протяжении многих поколений. Затем начались "неприятности" - их старший сын погиб в дорожно-транспортном "происшествии", дочь стала наркоманкой из-за корпоративных наркотиков.

Затем пришла чума. В течение двенадцати часов весь скот и птица были мертвы, посевы превратились в труху. МакКейны покинули свои земли, пообещав когда-нибудь вернуть то, что принадлежало им по праву. Это была мечта, которую они разделили со многими другими.

С годами МакКейны создали новую семью, семью бездомных и обездоленных. Они прибывали пешком, на мотоциклах, на целых флотах из автодомов. Под руководством Бада МакКейна они

образовали бродячую общину, известную посторонним как "Хаскеры" (Шелуха), из-за их происхождения с кукурузных полей. Путешествуя по дорогам Америки, находя работу там, где получится, разбивая лагерь, когда это возможно, двигаясь дальше, когда местные жители больше не могут их терпеть, "Хаскеры" имеют общую цель - когда-нибудь вернуть свою землю.

Названные террористами за их решительные удары по индустрии, которая сделала их бездомными, МакКейны предпочитают думать о себе как о честных людях, ставших борцами за свободу. У "Хаскеров" хорошая память. У тех, кто дружит с ними, есть союзник на всю жизнь, у тех, кто злит их, есть опасный враг. Вернут ли МакКейны свою украденную родину? Время покажет. Но с каждым новым злодеянием, совершаемым агрокорпорациями, их численность увеличивается.

The Crazy Quilts: Mercenary Brotherhood (Сумасшедшие лоскуты: Братство наёмников)

Центральноамериканские войны были тяжёлыми для солдат, которые сражались в них. Ещё труднее было возвращаться домой. Города оказывались горючими пустошами, непригодными для того, чтобы обзаводиться семьёй. Дома, посёлки, целые города исчезли с карт, став жертвами прогресса.

Эти молодые солдаты вернулись в Америку, где ни осталось ничего святого, и всё продавалось. Многие обнаружили, что они являются нежеланными реликтами прошлого. Не имея ничего другого, к чему можно было бы обратиться, многие из этих обездоленных военных мужчин и женщин обратились к единственной сети поддержки, которая у них была, друг к другу, и единственная профессия, которой они владели, была война.

Собранные со всей страны, "Сумасшедшие лоскуты" - одна из таких групп.

Вместе они образовали одно из многочисленных ответвлений культуры (Nomads) Номадов - братство наёмников. Названные так из-за своей яркой униформы, разношёрстной коллекции лоскутов ткани, грубо образующих камуфляжный узор, они продают единственный товар, который у них остался в разрушенном мире - их честь и боевые навыки. "Сумасшедшие лоскуты" нанимаются по одиночке или небольшими группами. Многие выступают в качестве телохранителей, другие нанимаются в качестве свободных наёмников, корпоративной группы захвата, или как киллеры и убийцы. "Сумасшедшие лоскуты" ставят честь превыше всего. Вы можете быть уверены, что они никогда не изменят своим хозяевам, никогда не продадут, никогда не отступят и никогда не бросят товарища.

"Сумасшедшие лоскуты" считают себя последним бастионом профессиональной чести в хаотичном обществе. Именно эта бескомпромиссная репутация сделала "Сумасшедшие лоскуты" мощной и уважаемой силой в этом Киберпанк-мире.

NIGHT CITY TODAY

17 Декабря 2020г.
Том CCVI, Выпуск 46

REPORT

Уолтер Пикеринг с Улиц
Найт-Сити

Street Direct With The Blood Razors (Уличные откровения с "Кровавыми лезвиями")

Новости из Найт-Сити - город никогда не бывает по-настоящему тёмным, по крайней мере для тех, кто в нём живёт и умирает. Безжалостные неоновые контуры стали и стекла. Ночь в Найт-Сити - это горячая пульсирующая штука. Вы чувствуете, как она течёт по истерзанным венам одурманенных Дорфхэдов, сидящих на Кружеве и Слэме. Видите её в пристальных взглядах перекроенных позеров, только что вышедших из-под ножа. Но не важно, что вас поразит, вы, вероятно, не выдержите этого в одиночку. Вы принадлежите этому Городу, или умираете. Люди стекаются в кучу, как расплескавшаяся кровь, двигаясь под тысячи разных песен.

Вы услышите песню "Кровавых лезвий" только один раз, и вы никогда этого не забудете. Я никогда не узнаю, почему банда бустеров, таких как "Кровавые лезвия", позволила мне провести ночь со своей стаей, возможно, я застал Хакмэна, вождя бустеров, в хорошем настроении. Это была вечеринка: младший брат Хака получил свои когти.

Просто короткая сводка для вас, людей, живущих в пригородах, наверное, вы никогда не слышали про этих бустеров прежде. Здесь, в городе, их как грязи. Банды, подобные "Лезвиям", сплели кибер-оснащение и насилие в смертоносную форму уличной моды, которая уносит жизни более сорока граждан в неделю.

Продолжение на стр. 229

BOOSTERGANGS: No Street is Safe (БАНДЫ БУСТЕРОВ: На улицах не безопасно)

Специальный репортаж



От Мукуру Понсумисы

На улице бушует пожар, охвативший все окрестности вокруг нас. Подпитываемый дешёвыми синтетическими наркотиками, дешёвым кибер-оснащением, дешёвым автоматическим оружием, пожар бандитизма вновь грозит уничтожить Найт-Сити.

За последние две недели количество беспорядочной стрельбы увеличилось на пятьдесят процентов. Вчера двое невинных прохожих были застрелены под градом пуль, когда они шли в продуктовый магазин на углу. Их преступление: прогулка по участку территории "Crazy Chicken" во время бандитских разборок.

Банды. Это твои соседи. Твои дети. Ты должен знать этих парней и быть начеку. Потому что на улицах Найт-Сити не безопасно.

"Bradi Bunch" - "Шайка (или Семей-ка) Брейди" - это расширенная семейная банда, защищающая сбежавших детей. Несколько старших "взрослых" управляют бандой и защищают территорию, в то время как младшие члены банды воруют и занимаются торговлей для поддержания семьи. Расширенные семейные банды территории альны и яростно защищают своих членов.

"Red Chrome Legion" - "Легион" - это банда бритоголовых - группа молодых мужчин объединённых вокруг определённой идеологии ненависти. Униформа, флаги и митинговые лозунги - в порядке вещей. "Красные Хромеры" будут атаковать всё, что они считают "неправильным" (читай про это ниже).

"Steel Slaughter Slammers" - типичная хром-металл банда. Банды Хромеров лю-

бят сосредотачиваться вокруг своих любимых рок-групп, интерпретируя тексты песен как приказы своих героев. Хроматические рок-банды занимаются совершенно безрассудными, случайными актами насилия в качестве средства выражения.

"The Gilligans" - "Гиллиганы" - типичная банда самообороны, в данном случае это военизированные геи, которые устали от нападений таких групп, как "Red Chrome Legion". Они относительно спокойны, пока вы не заходите на их территории (район "Марина") и не тревожите их.

"The Kennedys" - "Кеннеди" - типичная банда позеров. Позеры принимают "клонированный" вид для защиты (один Кеннеди выглядит точно так же, как другой), идентификации и воздействия (двадцать Джонов Фицджеральдов Кеннеди довольно жуткое зрелище). Такие банды сосредотачиваются на воссоздании своих собственных причудливых интерпретаций поступков своих кумиров, например, "Выходные Кеннки в порту Хианнис", во время которых все четыреста членов собираются в одном месте для недельной оргии разрушения.

"Metal Warriors" - "Металлические воины" - это боевая банда, деятельность которой сосредоточена вокруг своего рода "кодекса воинов". Сложные боевые ритуалы, затейливые звания и нательная броня - всё это мистическая составляющая. Боевые банды опасны, потому что, как только они объявляют кому-то войну, они никогда не отступят.

"Piranhas" - "Пирании" - типичная банда тусовщиков. Они устраивают вечеринки, пьют "Smas", принимают (и торгуют наркотиками), а также грабят людей, и всё это в рамках образа жизни "Просто потому что". Для этих парней вечеринка - это всё.

"Inquisitors" - "Инквизиторы" - это банда культистов, как и банды ненависти, они сосредоточены на определённой идеологии, в данном случае религиозной. Инквизиторы считают кибер-оснащение богохульством и помешаны на том, чтобы вырвать всё это прямо из твоего тела. Они называют это "спасением" твоей души.

Начало на стр. 228

Среднестатистический бустер - это аморальный технофил. "Железное" и "Мокрое" оснащение, это хлеб насущный для бустеров, и они сделают что угодно, чтобы заполучить его. Поджоги, грабежи, вандализм, убийства. Если где-то есть деньги, достаточные для ещё одного небольшого усиления с чёрного рынка в подпольной клинике, бустер возьмётся за это, как только оно отразится в его зеркальных очках. Говорят, с каждым разом всё легче. По мере того, как устанавливается всё больше и больше железа, высверливаются разъемы, и имплантируются чипы, бустер всё глубже погружается в свой изменённый психологический мир механического хаоса. Лучшие из них становятся главарями, худшие - машинами для убийства, сидящими на грани кибер-психоза, готовыми (*flatline*) флэтлайнуть себя и всех окружающих, ради последнего большого шанса.

Хуже всего, что бустеры передвигаются стаями.

Может быть, именно моя рука, которую я потерял в Лиме, провела меня к руководителем "Лезвий". Это была старая модель, военная, потёртая сталь и потрескавшийся пластик поставили меня на один уровень с ними. Они затёрлись на старом складе, в стороне от главной дороги. По двое и по трое они проходили внутрь, перекрикивая оглушительный хардкор уличного рока. Несколько человек схватили промасленные тряпки и начали чистить свои когти от свежей крови с кусочками позеров, искавших приключений. Хакмэн сидел на своём пластиковом кресле, глядя металлическими глазами на покрытые граффити стены своей берлоги. Одурманенный дорфами, он был не в настроении отвечать на вопросы. Только когда его брат, пошатываясь, вошёл внутрь, на каменном лице промелькнула вспышка. Скрестив металлические руки на бронированной груди, он обнажил свои когти. Сигнал для остальных.

Они набросились на брата Хакмэна со всех сторон, звериные крики вырывались из их глоток, когти выскакивали из рам в пальцах. Стальные и плотские монстры, подталкиваемые наркотиками, музыкой, механизмами и всем остальным. Пацан оскалил зубы, когда первая пара сделала свой подход, нанося удар в цель, вырезая кровавые слезы на его теле с мастерством хи-

пурга. Он не сопротивлялся, не убежал,

не кричал. Вскоре его руки, ноги, грудь покрылись тонкими разрезами.

Колени подогнулись, и он упал на пол. Я с заворожённым ужасом наблюдал, как стая набрасывается на свою жертву, пинаясь и избивая. Через несколько минут всё было кончено, они потащили изломанного пацана к его старшему брату, бросив его к ногам своего вождя.

- "Вставай", прорычал Хакмэн.

Парень поднялся на колени и уставил в никуда. - "Больно", пробормотал он распухшими губами.

От удара он растянулся на полу берлоги. - "Жизнь боль", сказал Хакмэн, прерывая насмешки своих собратьев по банде. - "Ты рождён в мире боли. Если тебе это не нравится, просто проваливай. Выметайся наружу, в канаву. Свернись калачиком и сдохни там. Мы приветствуем боль. Мы - Боль. Но мы защищаем себя. Посмотри вокруг себя. Мы и есть Город. Используй свои когти, чтобы причинять боль. Будь одним из нас, и боль не коснётся тебя, ты сам станешь болью". Он поднялся со своего кресла. - "Ты готова стать болью?"

Он заставил себя встать, кровь окрасила пол в маслянистый красный цвет. Он повернулся к ближайшей "Лезвию" и ударил его в челюсть кулаком в кожаной перчатке. Бустеры одобрителем взревели. Ответ был положительным.

Они выскочили из здания, обнажив когти. Они несли пацана на плечах. Они будут прокладывать себе путь через весь город, направляясь к ожидающему их риппердоку, рубя и сжигая всё на своем пути. Копы держатся подальше, никакой бонус за сверхурочные не стоит того, чтобы связываться с инициацией "Кровавых лезвий".

Больницы сообщают о тринадцати пострадавших в результате беспорядков той ночью, и всё это для того, чтобы пятнадцатилетний пацан мог получить свои когти и присоединиться к своим братьям. Перед тем как я покинул берлогу, Хакмэн, охлаждая свой пыл банкой "Smash", спросил меня, что я думаю о его семье. Я вытащил кассету из руки и сунул её в сумку. Он сможет прочитать об этом в Сети, как и все остальные.

Arasaka Security Corporation
Введите паспорт: ΔΔΔΔΔΔΔΔ
Доступ предоставлен
Требуемый файл?: Symbiotics
Пожалуйста ожидайте
.....

Symbiotics
"Symbiotics" - это имя файла
об обновлениях в банде бустеров "Iron Sights", которая финансируется и контролируется "Arasaka Security".
Далее следуют уточнения:
Члены банды: 43
Усовершенствования: Разнообразные
Место: Найт-Сити.
.....

В соответствии с моим заданием я встретился с упомянутой бандой бустеров в назначенном месте встречи. По прибытии они просканировали меня на предмет наличия оружия и другой различной кибернетики. Когда они убедились, что я действительно являюсь представителем "Arasaka", предводительницу привели из ближайшего бара, где она, скорее всего, наблюдала за началом встречи.

Первые слова лидера, которая называет себя Брэндивэйн, показали мне, что банда явно не в восторге от идеи быть пешкой для "Arasaka", но смирится с этим положением из-за денег, которые мы вкладываем в банду. Затем она спросила, с какой целью я создал эту встречу. После того, как я сказал ей, что "Arasaka" хочет, чтобы я сопровождал банду в течение недели, чтобы определить полный спектр их деятельности. Меня схватили сзади, и кто-то ещё угрожал моей жизни несколькими острыми лезвиями, торчащими из их рук.

Продолжение на следующей странице

Это оружие, которое запрещено законом, носит уличное название (*Rippers*) "Потрошители", и, судя по их внешнему виду, я бы предположил, что они именно это и делают с человеческими костями и плотью.

Первоначальная враждебность банды остыла, когда я твёрдо заверил их, что убийство меня или даже отказ позволить мне сопровождать их приведёт к немедленной остановке средств, предоставляемых корпорацией "Arasaka". У меня сложилось впечатление, что члены этой банды ненавидят свою собственную человечность так же, как и других людей. Это ещё сильнее подкрепило мои предположения о том, что члены банды, которые пользуются наибольшим уважением - это те, у кого больше всего металла присоединено к их телам. По моему мнению, члены этой банды могут легко контролироваться нашей организацией, просто контролируя денежные вливания, которые они тратят на покупку новой кибернетики.

Неделя, которую я провёл с бандой, доказала мне ещё одну теорию, которую я постулировал: банда не только ненавидит человечество [что само по себе может быть причиной её существования], но и любит причинять боль, калечить и убивать других, ради того, что, казалось бы, является чистым удовольствием от процесса. Эти два фактора приводят меня к выводу, что все члены "Iron Sights" страдают кибер-психозом, и прекращение наших связей с ними в ближайшем будущем, может оказаться лучшим решением для обеих сторон.

- Рэйчел Тайролл 9/1/20

GANG VIOLENCE ERUPTS ON NIGHT CITY STREETS (БАНДИТСКОЕ НАСИЛИЕ ВСПЫХИВАЕТ НА УЛИЦАХ НАЙТ-СИТИ)

От Бес Айзис

В ранние утренние часы семнадцать юношей были убиты в ещё одной стычке банд бустеров. Уличные источники сообщают, что группа членов банды "Iron Sights" собралась в баре, известном как "Rainbow Nights" где они столкнулись с "Инквизиторами" в красных мантиях. После короткого спора завязался бой, а когда всё закончилось, там остались семь мёртвых инквизиторов и десять мёртвых членов банды "Iron Sights".



Когда нам наконец удалось связаться с предводителем "Инквизиторов", который попросил не называть его имени, ему было что сказать о сегодняшнем, и других инцидентах, к которым он был причастен.

- "В полночный час, когда звук шагов по мостовой вселит страх в твоё сердце, "Инквизиторы" будут там, чтобы судить тебя. Сегодняшний пример, нападение на еретиков, известных как "Iron Sights", это всего лишь начало нового порядка, который грядёт. Нового порядка, который возглавят "Инквизиторы".

- "Я стою здесь перед публикой не для того, чтобы проповедовать о надвигающейся гибели, а скорее о суде. Приговоре, который вынесут "Инквизиторы". Большинству людей нечего бояться, но есть и такие, кто должен задуматься о своих грехах и о том, как скоро они будут за них наказаны".

- "Для того, чтобы подкрепить это утверждение, мне достаточно всего лишь показать на случай с еретическими участниками "Iron Sights". Они, как и любой другой, кто сотворил неестественные механизмы в своей Богом данной плоти, будут уничтожены "Инквизиторами", все до последнего человека. Если это недостаточно ясно, то позвольте мне перефразировать - если в вашем теле нет металла, вы в безопасности. Если вы добровольно подверглись такому богохульному слиянию, то берегитесь. "Инквизиторы" здесь, чтобы судить вас".

Хотя он не хотел раскрывать свою личность перед публикой, глава "Инквизиторов" считает, что он имеют какое-то более древнее, уже позабытое религиозное происхождение, что можно рассматривать как причину его несколько иных взглядов на современное общество. Каковы бы ни были его мотивы, глава "Инквизиторов" передал своё предупреждение жителям Найт-Сити.

В заключение следует отметить, что шеф полиции Найт-Сити неохотно отвечал на вопросы, касающиеся его планов по борьбе с "Инквизиторами" и другими бандами, угрожающими жителям этого города. На самом деле, единственное, что мы смогли из него вытянуть, было, - "Без комментариев".

Звучит знакомо?

От первого лица

One Night with the TRAUMA TEAM (Одна ночь с "TRAUMA TEAM")

Дипломированный врач
Рич "Миагболл" Крамер,
Оператор "Lifeline Trauma Inc.",
Подразделение Найт-Сити #23

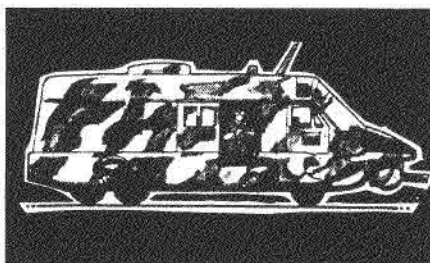
Транспорт:
модифицированный AV-4 P&W
Ожидаемые уровень угрозы 7
Экипаж: 5:
2 медицинских техника; 2 Соло;
Водитель/Бортстрелок

6:30 : Ранний вызов. Отозвавшийся в складском районе. Потерпевший - жертва стычки бустеров. Счёт открыт. Травма печени и поджелудочной железы. Коллапс лёгких. pH крови на четыре единицы выше нормы. Пациент умер. Реанимировать не удалось. В качестве компенсации снята кибер-рука модели K-100 с боевыми улучшениями. Как обычно, предложили перечислить половину вырученных средств в фонд "Christmas".

9:47 : Оповещение надломом карты в ресторане "Hari Kiri Sushi". Обнаружил корпоративного пациента подавившимся куском кальмара. Нанёс резкий удар по спине и выбил инородный предмет. Зачитал пациенту список сборов за вызов. Пациент стал враждебен и угрожал судебным иском. Увеличил плату. Пациент вытащил огнестрельное оружие, вынудив (Solo) Соло открыть огонь в целях самообороны. Пациент реанимирован и доставлен в медицинский центр. Предлагаю аннулировать контракт после оплаты счетов.

11:23 : (Solo) Соло на территории "Raven Microcyb Inc.". Корпоративная служба безопасности оказалась враждебна и отказалась разрешить процедуру извлечения пациента, заявив о своих первостепенных правах в связи с "Законом о корпоративном шпионаже от 2009 года". Никто в команде никогда не слышал об этом законе, и в соответствии со стандартной процедурой мы продолжили извлечение. Адвокаты "Raven Inc." должны быть оповещены о гибели шести сотрудников службы безопасности,

которые находились на пути AV-4 во время отбытия. Пациент пришёл в себя и получил дополнительный счёт за боеприпасы и гонорары адвокатов компании.



14:15 : Перестрелка в центре города. Две надломанные карты. По прибытии обнаружена команда "R.E.O. Meatwagon Inc.", в процессе погрузки пациентов, обладающих картами "Trauma Team", на их борт. Следуя политике компании в отношении "Мясных воров", мы предупредили их по громкоговорителю. Группа "R.E.O." открыла огонь из огнестрельного оружия. Медсестра команды Честли Уайтстоун взяла инициативу в свои руки и запустила баки с напалмом. Последовавший взрыв стоил жизни как пациентам, так и команде "R.E.O.". Однако быстрое мышление медсестры Уайтстоун спасло репутацию компании и команды. Предложил подать в суд на "R.E.O. Meatwagon Inc." за возмещение счетов, выставленных пациентам и расходы на боеприпасы.

15:55 : Вызов надломом карты в "Grand Illusion Dance Hall and Bar". Пациент (Rockerboy) Поербой Керри Евродайн. Пациент был в добром здравии, но подвергся нападкам молодых поклонниц. Распылили слезоточивый газ и эвакуировали пациента. Благодарный Мистер Евродайн оплатил счёт за услуги извлечения и новый комплект одежды со счёта своей студии, и дал нам очень хорошие чаевые. Ввиду того, что детки, как жесть, наслаждались духом свободного хаоса, я сомневаюсь, что компании стоит беспокоиться о судебных исках от разгневанных родителей.

16:30 : На членов команды напали в баре во время перерыва между вызовами. Вооруженный дробовиком бустер принял попытку ограбления. Преступник был остановлен руководителем группы безопасности Джазом Тобиасом. Преступник (flatlined) флатлайнул, подав сигнал маленьким огоньком на киберруке, и мы предприняли меры, поместив его в наш "Лайфлайн". Реанимировать не удалось. Предложил конфисковать все личные вещи для покрытия выставленного счёта. Ввиду большого количества кибер-оснащения на пациентке, вполне возможно, что она находилась на первой стадии кибер-психоза.

17:40 : Вызов через Сеть в переулке за городским отделением "Elks Lodge". Пациент опознан как актриса "DMS" Саманта Хорн. Явная передозировка смесью Дорфов и Слэма. Пациент реанимирован. Последовали инструкции диспетчера по возвращению пациента в студию "DMS". Направляясь на площадку студии "DMS", команда попала в засаду, устроенную тремя AV-4 с логотипами "R.E.O. Meatwagon". Предприняли манёвр уклонения. Основные стабилизаторы пробиты во время перестрелки. Противовоздушная оборона "DMS" открыла огонь на дистанции 275 метров, разгоняя машины "R.E.O.", одна из которых разбилась над финансовым районом во время отступления. Пациент доставлен после уплаты пошлин за опасные условия и обещания провести ночь в городе с главным хирургом. Я принял решение сообщить всем экипажам "Лайфлайнов" о состоянии боевой готовности 1 класса. Встречайте весь персонал и транспортные средства "R.E.O." с крайним предубеждением". Смотрите дополнительный отчёт об инциденте и повреждении транспортного средства.

19:00 : Закончили смену и вернули машину в автопарк. Оплата сверхурочных и опасных работ регистрируется диспетчером. Команда помещается на двухдневный оплачиваемый отпуск, пока идёт ремонт транспортного средства. Все "Лайфлайны" укомплектовываются тяжёлым вооружением. Для урегулирования дел с персоналом "R.E.O.", задействованы (Fixers) Фиксеры. Команде оставаться вместе до тех пор, пока инцидент не будет улажен. В экстренных случаях свяжитесь с командой по сетевому паролю "Stitch In Time"..... Конец доклада..... Конец репортажа.....

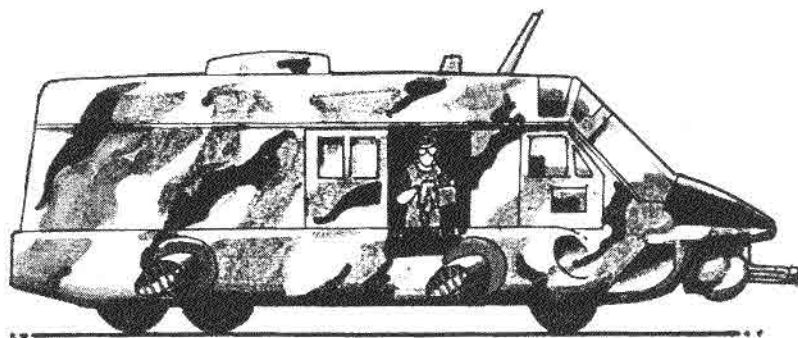
SCREAMSHEETS

(КРИЧАЛКИ)

В 21 ВЕКЕ ЕСТЬ МНОГО СПОСОБОВ ПОЛУЧИТЬ ЭТО ТЕКСТ. НО САМЫЙ ЛУЧШИЙ ЭТО (SCREAMSHEETS) КРИЧАЛКИ - КОМБИНИРОВАННЫЕ ФАК-ГАЗЕТЫ, НАПРЯМУЮ СВЯЗАННЫЕ С БАЗАМИ ДАННЫХ МИРОВЫХ МЕДИАКОРПОРАЦИЙ.

ОБЫЧНО (SCREAMSHEETS) КРИЧАЛКИ ЭТО ПРОСТО ИНФОРМАЦИЯ, ДЕШЁВОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ПРОЖИГАНИЯ МОЗГА. НО ПОРОЙ, ЭТО СОВСЕМ ДРУГАЯ ИСТОРИЯ, БОЛЕЕ ГЛУБОКИЙ СМЫСЛ ТАИТСЯ ПОД ПОВЕРХНОСТЬЮ ВОДЫ БУДТО АКУЛА. ОБРЫВОК ДАННЫХ, КОТОРЫЙ ВЕДЁТ К НОВОМУ ПРИКЛЮЧЕНИЮ, ЗДЕСЬ, ТОЛЬКО ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ.

ЗДЕСЬ ДЕСЯТКИ ВЗГЛЯДОВ ИЗ-ЗА ГРАНИ.



SCREAMSHEETS (КРИЧАЛКИ)

АВТОР: МАЙК БЛУМ

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ДИРЕКЦИЯ: ДЖАНЕТ ПИРСИ И ТЕД ТАЛСОРИАН

БАЗЫ ДАННЫХ: "WORLD NETWORK NEWS" И "NETWORK 54"

"SCREAMSHEETS™" 1990 "R. TALSORIAN GAMES", INC".
© 1990 "R. TALSORIAN GAMES, INC". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

NIGHT CITY TODAY

29 Декабря 2020г.
Том CCVI, Выпуск 28

"PETROCHEM" РЕАГИРУЕТ НА АНОНС "PGE" ОТ "BIOTECHNICA"

Даллас, Техас - неназванный представитель "Petrochem" сделал волнующее заявление для журналистов и отраслевых аналитиков после того, как "Biotechnica" опубликовала новый фермент "PGE". - "Мы считаем, что 6 месяцев - это недостаточный срок для проведения надлежащих испытаний этого генно-инженерного продукта. Потенциальная биологическая опасность огромна, особенно учитывая, что русские производят 10% мировой пшеницы и кукурузы. Если какой-то неожиданный побочный эффект уменьшит или уничтожит их сельскохозяйственную продукцию, это может привести к массовому голоду".

MIDWEST ROAD CONDITIONS TODAY

СПОНСИРУЕТСЯ "PETROCHEM"

- "Без деятельности "Petrochem" жизнь в том виде, в каком мы её знаем, была бы невозможна..."

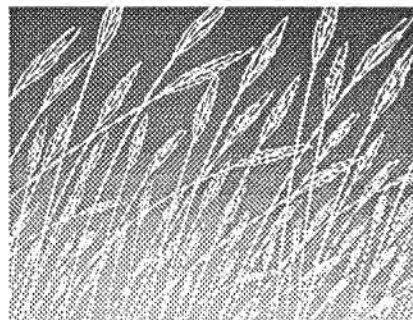
[Выдержка]

...Межштатная автомагистраль 40 перекрыта в восточном направлении, неподалёку от Форта-Смита, штат Арканзас, для ремонта моста... движение по межштатной автомагистрали 35 замедлено из-за колонны (Nomads) Номадов, направляющихся на юг, в округе Лайон, штат Канзас...маршрут "U.S. 81" близ Инида, штат Оклахома, был закрыт из-за разлива токсичных отходов, маршрут вряд ли будет открыт сегодня... замедленно движение по маршруту "Indian Nation Turnpike", к югу от Генриетты из-за дыма от пожара на свалке шин...сильные наводнения зафиксированы в некоторых штатах Залива, а также вдоль всей реки Миссисипи...кислотный град, доклады из Омахи...инциденты со снайперами на шоссе, продолжающиеся в Форт-Уэрте, остановили движение транспорта...на дорогах к западу от Шривпорта появились наложения мигрирующих сомов-мутантов...

"BIOTECHNICA" АНОНСИРУЕТ УЛУЧШЕННЫЙ "ФЕРМЕНТ РОСТА РАСТЕНИЙ" (PGE)

Ла-Хойя, Калифорния - сегодня, в интригующем анонсе официальные лица "Biotechnica" сообщили о разработке нового Фермента Роста Растений (PGE), который обещает увеличить производство зерновых и зернобобовых культур на 10%. Фермент, разработанный исследователями, работающими здесь, в исследовательском центре "Biotechnica", скоро пройдёт официальные испытания в "Министерстве сельского хозяйства США". "Biotechnica" ожидает, что "PGE" будет распространён к следующему году.

Биржевые аналитики ожидают, что "Biotechnica" быстро поднимется в цене, сельскохозяйственный гигант "Petrochem", как ожидается, понизится (см. стр. C-30)



ОБЗОР РЫНКА:

"Night City Today" Изучает
Самое лучшее из существующего
оборудования.

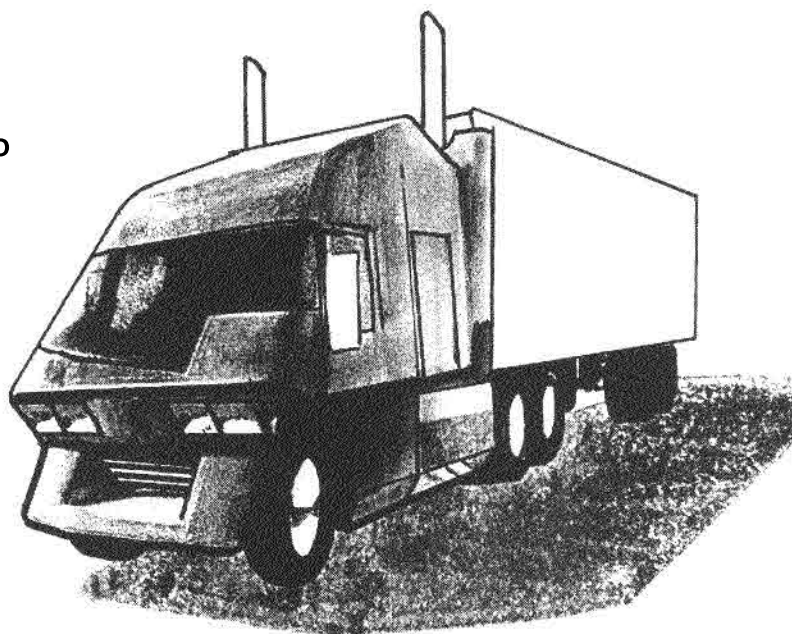
Сегодня: "Yakurichi-Ural"
Тяжелый тягач BR70

Оснащён:

- Полный кибер-интерфейс •
- Си-Би радио • Навигационная система с NAVSTAR® • Радар •
- Методическое руководство •
- Двуместная спальная кабина •

Силовая установка:

- Rolls Royce CB40V • 5800 Л.С. •
- 177 по шоссе / 210 форсировано •



Open Highway (Открытое Шоссе)

Информация для игроков:

Игроки, находясь на западном побережье, обращаются в корпорацию "Biotechnica" по поводу вождения и сопровождения тягача с прицепом, загруженного "PGE" и экспериментальными образцами, со своей площадки в Ла-Хойе на объект "Министерства сельского хозяйства США" в окрестностях Нэшвилла, штат Теннесси. Группа должна преодолеть 3057 километров за 36 часов. "Biotechnica" предполагает, что сотрудники "Petrochem" попытаются наложить свои руки на "PGE", и команда должна ожидать неприятностей. В штатах Среднего Запада, где "Petrochem" владеет обширными участками территорий, корпорация может делать всё, что ей заблагорассудится.

Тягач это "Yakurichi-Ural" BR70, с полный кибер-интерфейсом, навигационной системой, Си-Би радио, приёмником радиолокационного предупреждения, 2 катапультируемые сидениями с технологией "Zero/Zero", автоматическими огнетушителями, сонаром дорожного покрытия для активной подвески, предупреждающим об опасности / автоматическим тормозным радаром в радиаторной решётке, кондиционером, стереосистемой, спальная кабина, лебёдкой и корпусом из кевларового стекловолокна (70 **SP**), с поликарбонатными окнами (30 **SP**). Силовая установка Rolls-Royce CB40V, 64 литровый турбокомпаундный свободнопоршневой двигатель V-12 с изменяемой геометрией, действующий в качестве газогенератора для 4 модифи-

цированных турбореактивных двигателей Teledyne CAE J402, сжигающий смесь нитро-легированного высокооктанового бензина, мета-спирта, эфира и ацетона, баллон с ингибированной Красной дымящейся азотной кислотой доступен в качестве усиливающего окислителя в течение 25 минут. Максимальная мощность (нефорсированная) вала 5,800 лошадиных сил, нормальный объём топлива 1,200 литров.

Максимальная скорость - 177 км в час на шоссе (210 форсированных), 64 км в час по бездорожью (80 форсированных). Длина 8м, ширина 3м, высота 3,1м. Четыре дополнительных подвесных бака обеспечивают общую дальность поездки около 3380 км. Общая стоимость, если вам угодно, составляет около 120,000 ED/EB.

Прицеп представляет собой бронированный кузов (90 **SP**) с системой сигнализации, кондиционером и отдельным АРУ, и конечно две запасные шины (которые так же подойдут и тягачу). Различные ремонтные инструменты находятся в ящиках на тягаче. В верхней части спальной кабины установлен люк.

Команда также будет использовать два не приметных седана "Toyota-Chevrolet" в качестве разведывательных / эскортных машин. Каждый из них был оснащён Си-Би радио и опционально покрашен под "полицейский перехватчик (если хочешь, спорткар). Однако, ни на одном нет брони.

Груз состоит из 20 пластиковых бочек с "Ферментом роста растений" (PGE), 280 мешков высокоурожайного удобрения и 2 ящиков с тестовыми приборами.

Члены команды получают по 1000 ED/EB каждый, в пункте назначения, если груз будет доставлен в целости и сохранности.

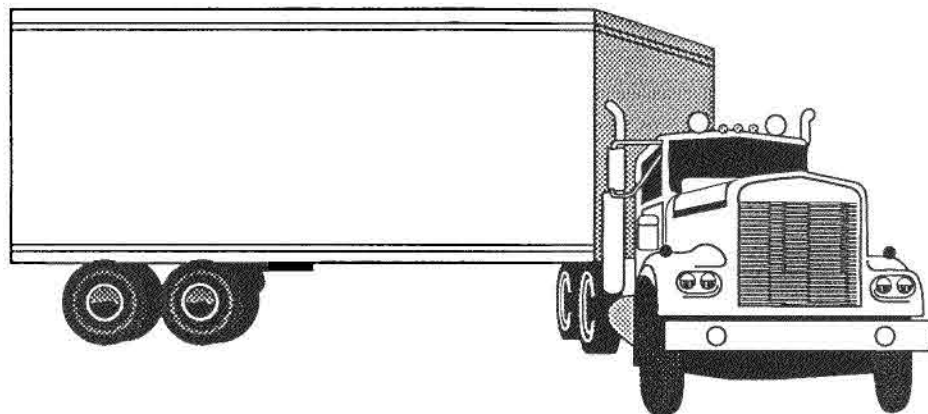
Заметки для Рефери:

"Biotechnica" использует команду игроков в качестве приманки. "PGE" в их грузовике на самом деле является ранней экспериментальной версией, в которой допущены ошибки. "Biotechnica" надеется, что "Petrochem": А) Будет отвлечена от реальной партии; Б) если фальшивый "PGE" будет украден, "Petrochem" потеряет несколько месяцев, выясняя, что с ним не так. Для достижения этой цели компания "Biotechnica" установила на тягач спутниковый передатчик, транспондер, который будет передавать информацию о местоположении грузовика (через независимых (*Netrunners*) Нетраннеров и подставные компании), "Petrochem" один или два раза за всё время поездки. Передатчик - это не приметная коробка размером с пачку сигарет, прикрепленная под приборной панелью. Таким образом, персонажи могут рассчитывать на то, что их пару раз перехватят машины, вертолёты, блокпосты, корпоративные войска и т.д.

Если пробить броню над топливными баками тягача "Yakurichi-Ural", оставшееся топливо в этом баке может воспламениться. Пять баков содержат бензин/спирт/эфир/ацетон, по 300 литров в каждом баке, шестой бак содержит 300 литров Красной дымящейся азотной кислоты.

Настоящий груз отправляется совершенно другими способами и маршрутами, охраняемый наёмниками "Arasaka".

Однако, если персонажи всё же успешно доберутся до Нэшвилла вовремя, "Biotechnica" расплатится с ними без особого желания. Но в конечном счёте, никто не захочет иметь репутацию - предателей (*Solo*) Соло.



NIGHT CITY TODAY

6 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 29

>ПРЕСТУПНОСТЬ
>СТАЛКЕР НАЙТ-СИТИ
>ДАВНОСТЬ : 3 НЕДЕЛИ : НАЙТ-СИТИ

БРАЙТМАН ОСВОБОЖДЁН ИЗ ТЮРЬМЫ

Найт-Сити, Калифорния - проведя 17 лет в тюрьме, Джошуа Брайтман был освобожден вчера по окончанию своего срока. Подозреваемый в том, что он был "Сталкером Найт-Сити", Брайтман никогда не был осужден ни за одно из 32 убийств, совершенных этим "Сталкером". Его посадили в тюрьму за похищение и покушение на убийство, после широко освещаемого судебного процесса. Однако, многие, считают, что Брайтман и есть тот самый "Сталкер". Бывшему менеджеру магазина электроники сейчас 39 лет.

Угрозы жизни Брайтмана уже поступали, и его заявление о намерении вернуться в Найт-Сити уже встревожило множество граждан. Представители полиции, однако, были равнодушны, заявив: "Мы каждый день имеем дело с кибер-психами, на фоне которых "Сталкер", похож на Санта-Клауса. Я думаю, Мистер Брайтман обнаружит, что улицы стали "немного" жестче, чем он помнит".

В соответствующих новостях федеральный прокурор Мел де Коста подтвердил, что обвинения против Брайтмана не будут предъявлены в соответствии с различными "Федеральными законами об оружии", поскольку срок давности истек. У Брайтмана был обнаружен значительный арсенал в момент его ареста, но обвинения не были выдвинуты в то время. - "Штат Калифорния совершил ошибку в обвинении Брайтмана", сказал де Коста. - "В то время мы были уверены, что он будет осужден по нескольким обвинениям в убийстве с особыми обстоятельствами, и поэтому не стали прорабатывать обвинения в хранении оружия. К тому времени, когда начался судеб-

ный процесс, наши ресурсы были расщеплены очень тонким слоем по различным Центральноамериканским делам "Международных наркобаронов", и поэтому обвинения так и не были проработаны".

>БРАЙТМАН
>ДАВНОСТЬ : 2 НЕДЕЛИ : НАЙТ-СИТИ

ПОДОЗРЕВАЕМЫЙ "СТАЛКЕР" ПОКУПАЕТ КИБЕР-КОНЕЧНОСТИ

Найт-Сити, Калифорния - Этот репортер узнал, что Джошуа Брайтман, недавно освобожденный из тюрьмы и подозреваемый в том, что он является "Салкером Найт-Сити", в последние несколько дней подвергся обширной кибернетической имплантации. Точная природа его усовершенствований неизвестна, но он потратил более 3,000 долларов только на сами устройства.

Представитель полиции Найт-Сити Клод Максвелл лишь сказал, - "Пока Брайтман не приобретёт никаких незаконных кибер-технологий, мы не можем его тронуть". Когда его спросили, планирует ли полицейский департамент Найт-Сити следить за приобретаемым Брайтманом кибер-оснащением, Максвелл ответил, - "Без комментариев".

РАЗЫСКИВАЮТСЯ: лица с опытом работы в археологии для работы над корпоративным исследовательским проектом. Предпочтение отдаётся специалистам по ранним британским мегалитическим памятникам. Высокая \$\$\$\$. Свяжитесь с Хадсаном
т. 1-212-555-6798

"BODY IMAGE"

Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

Interfaced. Мастера Хакеры

Для всех ваших потребностей
в Сетевой безопасности.
Контакт DF 562-128, код 1226,
Бесплатный анализ .

>ПРЕСТУПНОСТЬ
>УБИЙСТВО
>НАЙТ-СИТИ
>ВРЕМЯ : НАСТОЯЩЕЕ :

CRIME BEAT (КРИМИНАЛЬНАЯ СВОДКА)

Сводный отчет о преступлениях за прошлую неделю гласит следующее: 72 убийства, что на 2 больше, чем за ту же неделю прошлого года; 190 покушений на убийство, что на 6 меньше; 590 тяжких преступлений, что на 12 больше; 15 похищений, что на 1 больше; (см. Стр. C-6)



СМОТРИТЕ "NEWS 54"

С
ДОНДРЕ
УИТФИЛДОМ

8:00 НА КАНАЛЕ 54.

МАКСИМАЛЬНО
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
КАНАЛ

Сценарий #2:

Back from the Penalty Box (Обратно в карцер)

Информация для игроков:

К героям обращается Кэрол Медина, начинающий (*Fixer*) Фиксер, который нуждается в защите. Недавно она получила некоторые сведения, которые доказывают, что Джошуа Брайтман действительно является "Сталкером Нйт-Сити". Она пытается заставить "Network News 54" и "World News Service" сделать ставку на эти доказательства, но это займёт день или два, чтобы сделка состоялась. В то же время она беспокоится о том, что обе корпорации попытаются заполучить это даром, а также беспокоится о возможном визите "Сталкера". Она заплатит по 500 евро каждому из 6 персонажей, чтобы обеспечить свою безопасность в течение двух дней. Персонажи могут выбрать, где обустроить своё "безопасное логово", если оно находится в Центре, на Юге города, или в Чертер-Хилл. Каждая из новостных корпораций захочет послать кого-нибудь, чтобы ознакомиться с доказательствами перед началом торгов.

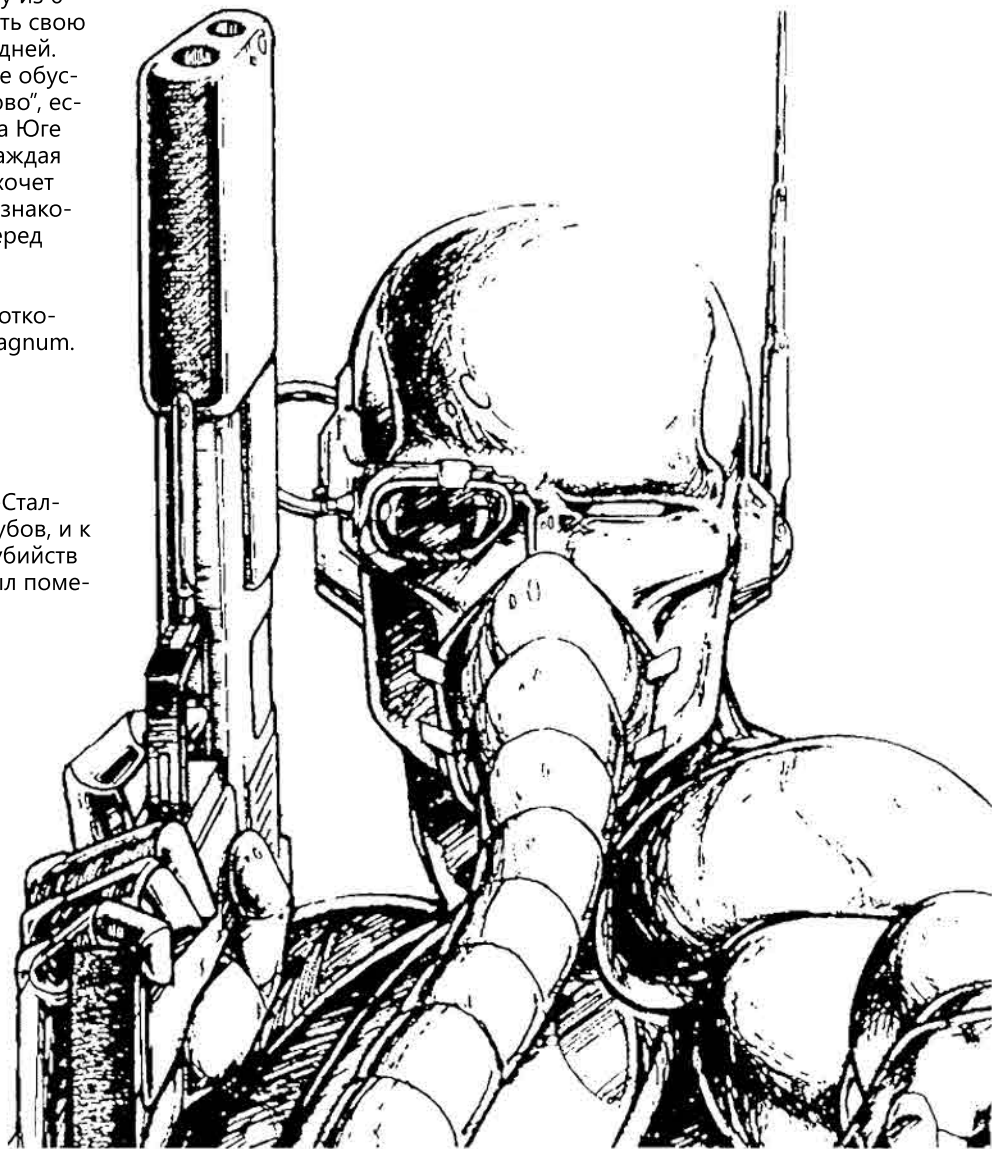
Сама Медина вооружена короткоствольным револьвером .357 Magnum.

Заметки для Рефери:

Брайтман, несомненно, Нйт-Сталкер. Он уже вооружился до зубов, и к тому же уже совершил пару убийств за последнюю неделю. Он был поме-

шан на технологиях до того, как попал в тюрьму, и увлечённо следил за развитием кибер-оснащения. Он пошёл на всё, чтобы приобрести кибер-оснащение: (*Body Plating*) "Нательные пластины", кибер-конечности, почти все виды легальных и нелегальных кибер-технологий. Он не страдает кибер-психозом как таковым, он был психом задолго до того, как появилась кибернетика. Брайтман сверхъестественно скрытен и обожает "пугать" своих жертв, прежде чем прикончить их. Он очень хорошо разбирается в электронике более простого типа, например, в телефонах и линиях электропередач. Как "Сталкер", он имеет обширный запас больших ружей и ножей, носит чёрный комбинезон и балаклаву.

Каждая из двух новостных корпораций в разное время пришлёт следователя, чтобы просмотреть собранные Мединой доказательства (коробку из-под обуви, полную ужасных фотографий). В течение следующих 18 часов или около того обе корпорации делают ставки и торгуются. В конце концов, поздним вечером второго дня, одна корпорация объявит победившую ставку, исполнительный директор другой, в порыве злости, позвонит Брайтману и скажет ему, где находится Медина и почему он должен нанести ей визит. Пройдёт шесть часов, пока будут согласованы платежные реквизиты, и корпорация пришлёт команду для сбора доказательств. За это время Брайтман нанесёт удар...



NIGHT CITY TODAY

13 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 30

REPORT

МЕДИНА: "DMS" РАСПРАВЛЯЕТСЯ С КОНКУРЕНТАМИ

Лос-Анджелес, Калифорния - В результате правления FCC "La Rosita", "Diverse Media Systems" энергично преследуют не лицензированных конкурентов. Судебные иски, саботаж, перехват документооборота, физическое воздействие, физическое преследование - всё это было использовано в агрессивных усилиях по противодействию программированию "независимых". Физическое преследование - всё это было использовано в агрессивном противодействии "независимым" программам. Другие медиакорпорации также воспользовались новыми послаблениями в правилах, но только "DMS" вышла за все допустимые рамки... Кто-то сказал бы - мимо них.

В этой статье мы рассмотрим последние действия "DMS" и попытаемся раскрыть причины (продолжение стр. С-2).

>KRAB

>ДАВНОСТЬ : НАСТОЯЩЕЕ :
ЛОС-АНДЖЕЛЕС

ДЖОШ КАРБОНЕЛЛ СОЗДАЁТ ВОЛНЫ В ОКЕАНЕ

Медиа-рenegат Джош Карбонелл снова щиплет за нос корпоративных воротил из "DMS"! Его пиратская радиостанция "KRAB", работающая на ста-

рой нефтяной платформе в канале Сан-Педро, в последнее время сокрушила несколько крупных историй, две из этих историй показали репортеров "DMS" в очень плохом свете. В выпуске "Генетический скандал в Империял Вэлли", репортер "KRAB" Джулиан Моралес раскрыл, что частные детективы "DMS" были вовлечены в сокрытие крупной биологически опасной свалки отходов. В своей собственном выпуске "Более глубокий взгляд", Джош сам следил за историями, запущенными "DMS" и "Network 54", "DMS" выглядели особенно глупо. "KRAB" также стала любимой музыкальной станцией в Лос-Анджелесе.

Джош приписывает свой успех "сексу, наркотикам и худшему музыкальному вкусу к западу от Скалистых гор. Я позволяю своим Ди-Джеям делать свои собственные программы и ожидаю, что мои репортеры будут поднимать острые темы". (продолжение стр. С-15).

>БОЛЬШЕ :

ПОСТЕПЕННОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ

С лета 2011 года жители Элая подвергаются воздействию опасных излучений, в частности, передачи пиратской радиостанции "KRAB". Станция производит сигнал, достаточно сильный, чтобы достичь 37 миллионов жителей Лос-Анджелеса и его окрестностей, хотя, также бывало, что она отключалась от эфира с интервалами до недели. Дикая и мохнатая смесь политического рока, "нетрадиционных" новостей и других неожиданных программных

элементов, сделала эту станцию фаворитом городских радиоприёмников. Ди-Джей Манджой Синг, Рене Диллон и (см. стр. С-15).

>CALHUA-MEXICA

>ДАВНОСТЬ : 2 НЕДЕЛИ :
ЛОС-АНДЖЕЛЕС

БАНДА БУСТЕРОВ ГРОМИТ НЕЗАВИСИМУЮ РАДИОСТАНЦИЮ; 3 УБИТЫХ

Сегодня, рано утром местная банда бустеров совершила налёт на пиратскую радиостанцию, работающую под названием "Radio Free Burbank", и уничтожили их студию и мобильные устройства. Погибли три человека, в том числе владелец станции Марк Спрингфилд. Станция, работавшая на различных FM-каналах, была отмечена уникальным музыкальным выбором и жесткими репортажами о расследованиях. Местная полиция пока никак не прокомментировала нападение.

Станция вела радиовещание, воруя эфирное время на корпоративных передающих станциях, используя сложные компьютерные методы проникновения. У них не было своего передатчика.

Банда бустеров идентифицированный как мексиканская банда "Calhua-Mexica", в прошлом связанная с медиакорпорацией "DMS". Однако представители корпорации отрицали, что им что-либо известно о подобной связи. Представители банды "Calhua-Mexica", с которыми связался этот репортёр, сделали путанное заявление, которое, кажется, указывает на то, что они чувствовали себя оскорбленными радиостанцией "Radio Free Burbank", и решили действовать самостоятельно.

Entertainment AT CLUB RETRO

ДЛЯ ЛУЧШИХ БИОСКУЛЬПТ-
РЕКРИАЦИЙ И КАБАРЕ.
ТЕПЕРЬ СОДЕРЖИТ,
"ХИТМЕЙКЕРЫ 1989"
142 С.ДЕЛАНИ, НАЙТ-СИТИ



Pirate Radio (Пиратское радио)

Информация для игроков:

Персонажи набраны Крабом - Джошем Карбонеллом, чтобы охранять его студию и сотрудников от "DMS" и их головорезов. Он всецело ожидает визит банды "Calhua-Mexica" в ближайшее время. Он будет платить 100 ED/EB в день, каждый день, плюс проживание и питание, по крайней мере на месяц. Вы также можете тусоваться и получать кайф (вне службы) с кучей крутых Ди-Джеев андеграундных медийных личностей и приезжих музыкантов.

Настоящая студия "KRAB" находится на барже, в нескольких километрах от старой нефтяной вышки, на которой расположен их передатчик. От баржи до нефтяной вышки идёт направленная микроволновая связь, и все корреспонденты "KRAB" пользуются мобильными телефонами, чтобы сообщать свои истории. Джош не очень-то верит, что эта система, помешает "DMS" найти его студию.

Баржа находится в центре "города плотов", занимающего почти 130 квадратных километров, который плавает недалеко от берегов Лос-Анджелеса. Его обитатели бедны, лишены дома, этнически неблагоприятны, не имеют документов и/или избегают закона. Почти 120,000 человек живут здесь, на старых баржах, маленьких кораблях, понтонах, самодельных плотках, и почти всем остальном, что держится на плаву. Через "город плотов" проходят извилистые, узкие "каналы" открытой воды. Береговая охрана давно оставила попытки разогнать это сборище, и довольствуется тем, что держит плоты подальше от морских путей и Харбора. (Rafters) Рафтеры, это по сути ещё один вид (Nomads) Номадов для нужд игры Киберпанк, хотя (Rafters) Рафтеры никуда не разбредаются из "города плотов".

В любое время на барже Краба будет по крайней мере дюжина NPC: Джош, 3 (Techies) Техники, которые поддерживают массивный Клуг радиоаппаратуры на радиостанции,

пара (Medias) Представителей СМИ, которые выступают в качестве продюсеров/сценаристов/звукорежиссёров для радиостанции, повар-рафтер, пара Ди-Джеев или репортёров (в основном (Medias) Представители СМИ, или возможно (Rockerboys) Рокербои), и некая подпольная медиа/музыкальная личность здесь для интервью (или, возможно, чтобы помочь Джошу защитить это место), а также его или её группа (и, возможно, группы). Большинство из этих людей будут вооружены различными лёгкими пистолетами.

(Techies) Техники установили на мачте баржи пару камер оснащённых "Low Lite". В барже и в ней был создан целый лабиринт комнат из листового стали; декор лучше всего описать как "фанковый".

Пара быстроходных катеров и "служебная" лодка с подвесным мотором, принадлежащий станции, обычно доступен для путешествий по "городу плотов" или в Лос-Анджелес.

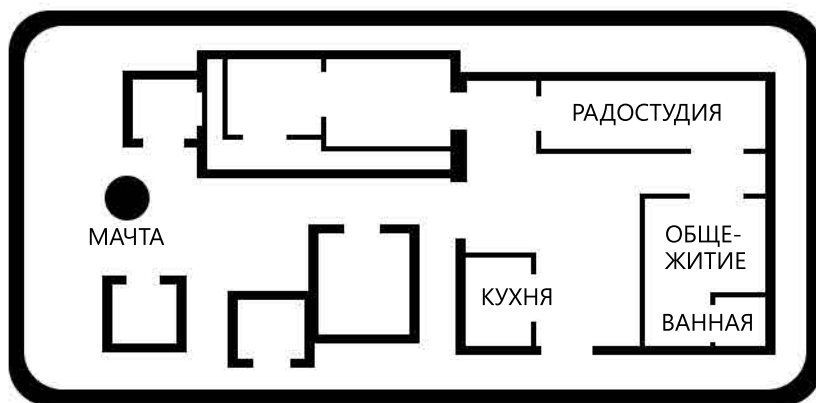
(Techies) Техники, Джош и некоторые (Medias) Представители СМИ обычно играют в покер по ночам.

Заметки для Рефери:

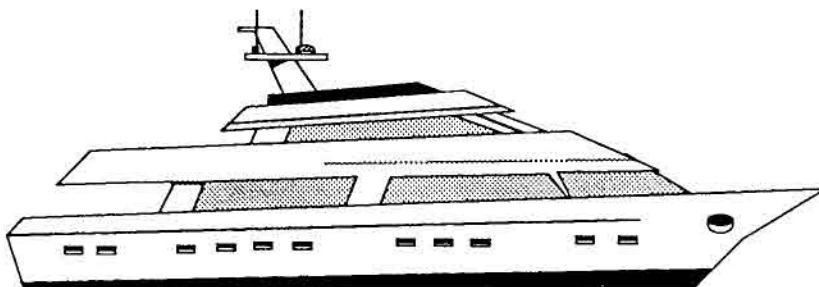
"DMS" действительно найдёт фактическое местоположение студии в течение нескольких дней и пошлёт своих головорезов из банды "Calhua-Mexica", чтобы уничтожить её. Они придут на 6 украденных скоростных катерах, а также на украденном гирокоптере Bell-15. В каждом катере будет находиться по 3 бустера, а в гирокоптере только 1. Много автоматического оружия, пара гранатомётов и несколько бутылок с зажигательной смесью увенчают оружие плохих парней. Бустер в гирокоптере будет играть роль "бомбардировщика". Все они имеют ускоренные рефлексy, и (Smartguns) умное оружие, а также, наверняка будут иметь и другое кибероснащение.

(Rafters) Рафтеры вокруг баржи могут присоединиться и помочь игрокам, если им покажется, что дела идут совсем плохо - они не любят бустеров, а Джош был хорошим соседом.

Если игрокам удастся отразить нападение, Джош предложит им временную работу в качестве "подстраховки" для своих репортёров.



БАРЖА



NIGHT CITY TODAY

20 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 31

ЗАМИНИРОВАННОЕ КИБЕР-ОСНАЩЕНИЕ НА УЛИЦАХ!

Найт-Сити - Причудливый поворот проблемы кибер-оснащения чёрного рынка, сегодня наш репортёр узнал о потоке диверсифицированного кибер-оснащения, которое было распространено в городе. Очевидно, проданные ничего не подозревающим бустерам, эти протезы содержат чипы, запрограммированные таким образом, чтобы вызвать инциденты неконтролируемого насилия.

До сих пор не было обнаружено никакой закономерности, объясняющей причины этих инцидентов. Некоторые бустеры задушили себя собственными кибер-руками, другие открывали огонь по полицейским машинам или патрульным (с ещё меньшим количеством оснований, чем обычно). Некоторые впали в киберпсихоз с пугающей быстротой, а другие были найдены мёртвыми без видимой причины. До недавнего времени, лишь немногие из этих инцидентов были полностью расследованы полицией.

Немногие бустеры пережили их взбунтовавшееся кибер-оснащение, никто не хотел говорить об этом с репортёром. Считается, что причастное кибер-оснащение было приобретено на улицах и, по крайней мере, внешне напоминает различные дешёвые популярные бренды.

НАГРАДА ЗА ПОИМКУ ТОРГОВЦЕВ САБОТИРОВАННЫМИ ЧИПАМИ!

Найти-Сити (АР) - В беспрецедентном объявлении полиция Найт-Сити, предводители трёх крупных банд бустеров и ассоциация местных уличных клиник открыли фонд вознаграждения, за "привлечение к ответственности" лиц, ответственных за саботаж кибер-оснащения, рас-

пространяемого по Найт-Сити. Фонд, который в настоящее время составляет 5,000 ED/EB, свой вклад внесла "Police Benevolent Association", крупнейшие банды бустеров и несколько уличных клиник. Детектив Арнольд Хеллер, выступая от имени "РВА", сказал, - "Патрульные офицеры считают, что и так уже существует достаточно рисков при работе в (Combat Zone) Боевой зоне, и без этих человеческих бомб замедленного действия на улицах. Мы надеемся, что некоторые ответственные граждане помогут нам положить конец этой проблеме. Конечно, люди должны осознавать, что это опасная ситуация, и действовать соответственно". Представители клиник и банд одобрили комментарии детектива Хеллера. Рэйзорфэйс, глава "Grimmers", добавил, - "Да, то что сказал этот у-----к, относится и к нам, вдвойне".

Областной прокурор Найт-Сити Бернард Мун, когда его спросили



БЕРНАРД МУН

про этот очевидный призыв к "самосуду" со стороны полиции Найт-Сити, сказал, - "Разумеется, мы должны тщательно следить за соблюдением любых законов, нарушенных кем-либо, даже при выполнении государственной службы. Однако, верно также и то, что у моей канцелярии есть значительная свобода действий для принятия решения о том, какие повестки следует рассматривать. И количество дел у нас и так уже зашкаливает! Ничем себя не ограничивая, я с уверенностью могу заявить, что любые смягчающие обстоятельства будут приняты во внимание, до принятия решения о предъявлении обвинения".

- "Что касается предложения вознаграждения, то, безусловно, есть прецеденты как на государственном, так и на федеральном уровне для таких действий".

"BODY IMAGE"

Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

ПОДЪЁМ БАНДИТСКОГО НАСИЛИЯ В НАЙТ-СИТИ

Несколько крупных сражений произошли между бандами бустеров Найт-Сити, все они связаны с саботированными чипами, продающимися на улицах. Некоторые из сражений были вызваны обвинениями в соучастии в распространении саботированного кибер-оснащения, другие, по-видимому, были спровоцированы самим кибер-оснащением. На данный момент, в этих инцидентах были убиты 27 участников банд, 8 случайных прохожих и 3 полицейских Найт-Сити.

В ответ на это насилие группа борцов с протезированием, "Инквизиторы", устраивает протесты на площади перед мэрией, призывая к ужесточению законов, касающихся чёрного рынка кибер-оснащения.

METALHEAD

Твоя Максимальная Метал
Мощность в СЕТИ.
Найт-Сити LDL 1442-92



КЕЛЛИ РОДОС это
ПРОФЕССИОНАЛ
ВЫХОДИТ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ НА
NETWORK 54

Armed & Dangerous (Вооружён и опасен)

Информация для игроков:

Это шанс для игроков заработать немного денег, без работодателя, наблюдающего за ними через плечо. Предложение о вознаграждении вполне законно, а также персонажи могут приобрести несколько друзей в бандах, в полиции и в небольших клиниках - не самые худшие друзья, которые могут быть.

Конечно, сначала вы должны найти дилеров.

Заметки для Рефери:

В большей части этого сценария игроки будут много использовать (*Stealth*) Скрытность, (*Shadow/Track*) Скрытное наблюдение, (*Human Perception*) Понимание людей, и очень много (*Streetwise*) Знание улиц.

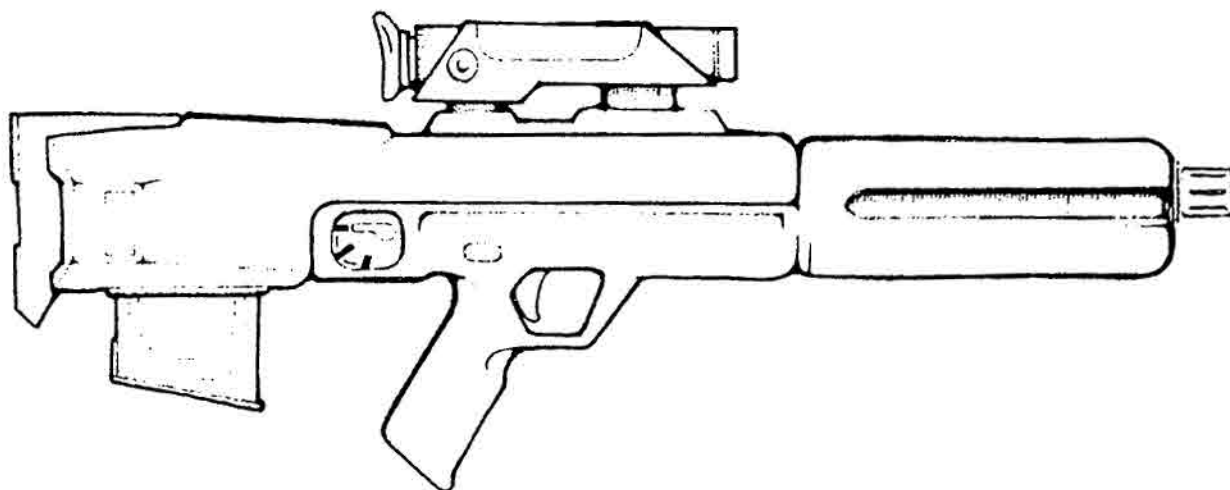
Саботированные чипы производятся за границей, устанавливаются в дешёвое стандартное кибер-осна-

щение, и доставляются в Найт-Сити "Инквизиторами". Затем они распродают его (по убыточным ценам) бустерам, которые и организуют основную часть "розничной" торговли. Содействующие бустеры, в основном члены банды "Barons", осознают, что происходит, но будучи особенно грязными бустерами, им на самом деле плевать, лишь бы их не поймали.

В конце концов, персонажи должны суметь узнать время и место встречи, где несколько членов банды "Barons" встретятся со своими таинственными поставщиками и передадут наличные деньги за кибер-оснащение. Персонажи могут захотеть сорвать сделку прямо там, и в этом случае несколько поставщиков окажутся "Инквизиторами", одетыми в штатское. Или же они могут проследить за поставщиками и поймать их со своими сомнительными друзьями в том месте, которое "Инквизиторы" называют своим домом. В любом случае, много вооружённых

до зубов людей набросятся на них в течение короткого промежутка времени. Некоторые из этих людей будут иметь огромное количество кибер-оснащения, а у других его вообще не будет. 10,000 ED/EB наличными и незаконное кибер-оснащение на 10,000 ED/EB для продажи. Большая часть кибер-оснащения саботирована, но с деньгами всё в порядке.

Как только полиция и банды бустеров будут проинформированы о том, кто на самом деле несёт ответственность за проблемы, злоключения персонажей будут закончены. Для банды "Barons" и "Инквизиторов", проблемы только начнутся...



NIGHT CITY TODAY

20 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 32

"NETWORK 54" ОБЪЯВИЛА, ЧТО ВСКОРЕ ПРЕКРАЩАЕТ ПРОГРАММУ КАБЕЛЬНОЙ АМНИСТИИ

Нью-Йорк - "Network News 54" сегодня объявила, что в конце своей 60-дневной программы амнистии они будут принимать "жёсткие меры" для борьбы с незаконными подключениями. На вопрос о том, какими могут быть эти меры, представитель компании Андреа Кугель ответила:

- "Мы будем преследовать этих людей, используя все доступные нам



АНДРЕА КУГЕЛЬ ИЗ "NET 54"

Эти люди не оплачивают свою долю, их соседи должны понимать это. Мы подсчитали, что если бы все нынешние нелегальные подключения были преобразованы в легальные, платные подключения, то тарифы для потребителей могли бы быть снижены на целых 12%!.

- "Наша программа амнистии очень проста. Вы просто платите стандартную плату за подключение в размере 50 евро - вот и всё. На-

ши монтеры, конечно, не будут производить принудительные отключения - мы бы предпочли иметь счастливых платежеспособных клиентов. Но если у нас не будет другого выхода, мы отключим незаконные или неоплачиваемые подключения так быстро, как только сможем".

- "Если вы не хотите понижения абонентской платы, всё, что вам нужно сделать, это просто сидеть на месте. Но если вы хотите получить возможность понизить тарифы, позвоните по нашему бесплатному номеру 1-700-555-3465".

REPORT

MEDIA: МОЖЕТ ЛИ "NETWORK 54" СПРАВИТЬСЯ С УГОНОМ КАБЕЛЬНОГО?

Автор: Эд Андерсон

После объявления "Network News 54" о предстоящем завершении их программы амнистии мы обнаружили некоторые интересные статистические данные. В аналогичной программе, предпринятой в прошлом году городом Нью-Йорком, который владеет собственной системой кабельного, итогом стало превышение доходов, принесенных бывшими нелегальными абонентами. Кроме того, 18 городских монтеров были убиты при отключении домов от сети кабельного, 3 человека были убиты ответным огнём монтеров. Позже выяснилось, что 20% отключенных линий кабельного были законными и полностью оплачены по счёту.

Поскольку большинство таких отключений происходит в бедных районах, команды монтеров подвергаются большому риску для жизни и конечностей из-за деятельности банд в этих районах.

В свете этого, может ли "Network News 54" действительно утверждать, что наши районы выиграют от этой программы? По нашему мнению, продление программы амнистии лучше отвечало бы общественным интересам, и (продолжение стр. С-14)

ЭЛЕКТРОСТАТИЧЕСКАЯ ЧИСТКА О'ДАУДА: ПЛОТЬ, КИБЕРНЕТИКА, ИСКУССТВЕННАЯ КОЖА.

ЗА ВРЕМЯ С 2007 ГОДА,
МЫ ЗАСЛУЖИЛИ ВАШЕ
ДОВЕРИЕ.
1 (500) 99-CLEAN

Работа над
всем кожным покровом,
на двух кибер-конечностях,
перенастройка оптики.
\$209,95

СОТРУДНИК КАБЕЛЬНОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ УБИТ ВИДЕО-ПИРАТОМ

Найт-Сити, Калифорния - Сотрудник "Night City Cable", местной дочерней компании "Network News 54", был убит вчера при попытке отключить квартиру в южном городском округе. Сотрудница, Рене Вонг, была объявлена мертвой по прибытии в городской медицинский центр, получив множественные огнестрельные и ножевые ранения. Трое других членов ее команды также были госпитализированы; один остается в реанимации, в то время как двое других находятся в "нормализованном" состоянии. Полиция задержала подозреваемого, Харитона Омпа, 30 лет. Мистер Омпа. Безработный театральный швейцар и ветеран Центрально-американских войн, не признал себя виновным по обвинению в убийстве при особых обстоятельствах, покушении на убийство, хранении незарегистрированного огнестрельного оружия, хранении взрывных устройств, нападении с намерением причинить тяжкие телесные повреждения, хранении незаконного кибер-оснащения и сопротивлении аресту.

По-видимому, Мистер Омпа возражал против того, чтобы команда "Night City Cable" отключила его незаконное подключение, пока он смотрел плей-офф "Национальной лазерной лиги".

"BODY IMAGE"

Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

Сценарий #5:

Giving the Public What They Want (Дать публике то, чего она хочет)

Информация для игроков:

Персонажи, нуждающиеся в деньгах, были наняты в качестве команды отключения и должны отключить от сети кабельного все незаконные и просроченные по оплате подключения. Им будет выплачено 25 долларов за каждое соединение, которое "легализовано", то есть, если клиент начнёт платить, и 10 долларов за каждое соединение, отключенное от сети.

Сеть кабельного - это оптоволоконная сеть, установленная ещё в 2000-х годах. Она передаёт видеопоток, высокоскоростную компьютерную информацию и страницы кричалок. Оптические волокна варьируются по размеру от бронированных уличных кабелей диаметром 1,2см - 2,5см, до внутридомовых линий входящих в квартиры клиентов, диаметром до 2,5мм. Разветвители могут располагаться, где угодно, но большинство находится вдоль кратчайшего маршрута от "подцепленного" телевизора до ближайшего легального кабеля.

Существует шесть основных методов обнаружения незаконных подключений:

- 1) Звонок на линию "поддержки" "Night City Cable". Благодаря этому звонку персонажи получают распечатки с перечислением всей информации о подключениях;
- 2) Измерители нагрузки электро-оптического кабеля, которые можно приложить к оптоволоконному кабелю, для обнаружения потерь передачи данных;
- 3) Нетраннинг - против незаконно подключенных компьютеров;
- 4) Физическое отслеживание кабеля;
- 5) Дача взяток, убеждение, запугивание или другая "уличная" тактика;

6) Мошеннические схемы, такие как хождение от двери к двери с "Демонстрацией маркетинговых предложений".

Персонажам выдают ID карты "Night City Cable", и они имеют законный доступ ко всей собственности кабельной компании - то есть, к самим кабелям. Конечно, не все на 100% согласны с этим.

А также встречаются эти жёсткие маргиналы, которые выхватят 12 калибр, когда их подключение будет оборвано, или когда они увидят, что кто-то шныряет вокруг. И конечно, копошиться в подвалах больших многоквартирных домов - прекрасный способ познакомиться с бустерами и ещё кем похуже.

Единственный законно санкционированный ответ на это - "самооборона". Конечно, с точки зрения компании, общественное мнение гораздо важнее закона.

Заметки для Рефери:

Большинство людей, которые воспользовались незаконным подключением, не собираются доставлять героям никаких проблем, некоторые даже соглашаются на программу амнистии. С другой стороны, бустеры, который теряет свой кабельный сигнал непосредственно перед большой игрой, (*Netrunner*) Нетраннер, который теряет свой нелегальный канал передачи данных, совершая опасный ран против корпоративного мейнфрейма, или психопат, который не может посмотреть повторы своего любимого сериала "Mayberry R.F.D.", могут предоставить персонажам море проблем.

С другой стороны, (*Techies*) Техники и (*Netrunners*) Нетраннеры могли бы с радостью воспользоваться возможностью покопаться в компьютерах кабельной компании и устроить свои собственные "маленькие сюрпризы" в Сети.



NIGHT CITY TODAY

27 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 33

>NOMAD BBS
>ЛАГЕРЬ ДАСТВИЛЛ
>ВРЕМЯ : НАСТОЯЩЕЕ

КОРПОРАЦИИ ПРЕСЛЕДУЮТ СЕМЬИ В ДАСТВИЛЛЕ

И так, друзья, мегакорпорации снова взялись за дело! Вчера грузовик с их головорезами проехал мимо лагеря в Даствилле и набросился на людей, пытаясь их разогнать. Громилы не представились, но, похоже, что наша подруга пробежалась по Сети, и ей удалось вычислить склизкий след компании "Petrochem".

Сейчас большинство из вас уже знают всё о "Petrochem" из личного опыта, но на всякий случай, если там есть пара новичков онлайн, я выложу всю подноготную о том, какую игру затеяли эти ребята в каньоне Кроу. Примерно 15 лет назад (см. стр. C-2).

>PETROCHEM
>ЛАГЕРЬ ДАСТВИЛЛ
>ВРЕМЯ : НАСТОЯЩЕЕ

"PETROCHEM" РЕАГИРУЕТ НА СЛУХИ О "ЗАЧИСТКЕ" ДАСТВИЛЛА

Даллас, Техас - Когда сегодня его спросили о действиях "Petrochem" в отношении так называемого лагеря "Даствилл" в округе Вентура, штат Калифорния, пресс-секретарь Алан Валентайн ответил, - "Имущество, о котором идёт речь, является корпоративной собственностью. Мы добиваемся соблюдения наших прав собственности в рамках закона. Больше никаких комментариев".

В этой стране, "Petrochem" имеет репутацию жестокой, некоторые

сказали бы, дикой, корпорации, когда дело касается скваттеров и нарушителей границ корпоративных ферм. Поскольку лагерь "Даствилл" находится на никудышных правах владения, корпорация, по всей видимости, не собирается уступать какие-либо права собственности в этом деле. Назревает очередное противостояние между "Petrochem" и (Nomads) Номадами.

>ЛАГЕРЬ ДАСТВИЛЛ
>СОБСТВЕННОСТЬ
>С 2000 : 10 ЛЕТ :

Завод в каньоне Кроу не будет построен

Округ Вентура, Калифорния - В результате поглощения компаний "Western States Oil", "Elf Aquitaine", "Chevron", "BP" и "Royal Dutch Shell"



несколько крупных проектов были сокращены, чтобы выплатить Эллен Триест, связанные с поглощением, комиссионные по облигациям. На местном уровне это означает, что проект нефтеперерабатывающего завода в каньоне Кроу не будет реализован, даже несмотря на то, что "Western States Oil" уже выкупила 1,800 акров земли.

Сегодня вечером в 20:00 на "DMS" смотрите:

HOGG COUNTY, TX

"Даёшь Бунт!!!" - Джеверс Хэнс



CORPORATE REPORT (КОРПОРАТИВНЫЙ ДОКЛАД)

По состоянию на последнюю загрузку... "EVM" приобретает консолидированные фракции путём недружественного поглощения, аналитики обеспокоены... Леон Х. Морган третий назвал вице-президента по международной торговли для "Genma Corp"... Акции "WestTech" падают из-за химической тревоги в южной части Индийского океана... "Petrochem" под ударом, из-за предполагаемого сброса отходов на Техасском объекте... "MetaLogical" (стр. F-27)

CRIME BEAT (КРИМИНАЛЬНАЯ СВОДКА)

Сводный отчет о преступлениях за прошлую неделю гласит следующее: 106 убийства, что на 5 больше, чем за ту же неделю прошлого года; 121 покушение на убийство, что на 16 больше; 42 тяжких преступлений, что на 25 меньше; 3 похищения, что на 3 меньше; 24 изнасилования, что на 18 меньше, кражи со взломом 41 (см. Стр. C-6)



**СМОТРИТЕ "NEWS 54" С
ДОНДРЕ УИТФИЛДОМ
8:00 НА КАНАЛЕ 54.**

**МАКСИМАЛЬНО
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
КАНАЛ**

Сценарий #6:

Camping Out (Разбить лагерь)

Информация для игроков:

С персонажами связываются их друзья (*Nomads*) Номады (Что, вы говорите, у вас нет друзей (*Nomads*) Номадов? В каждой группе есть кто-то, у кого есть друзья (*Nomads*) Номады!). Номадам нужна помощь в защите их лагеря в каньоне Кроу от корпоративных посягательств. Они могут платить 30 долларов в день плюс питание, но будут действительно благодарны любым персонажам, которые помогают по доброте душевной.

В лагере, получившем название "Даствилл", проживает около 200 человек. Из них 80-дети, а ещё 40 - слишком стары или искалечены, что не позволяет им в полной мере выполнять полезную работу. В лагере есть полдюжины старых школьных автобусов и пара десятков потрёпанных старых автомобилей, пикапов, внедорожников и мотоциклов. Несколько автобусов нуждаются в капитальном ремонте.

Каждый день около 100 (*Nomads*) Номадов проезжают по грунтовой дороге, ведущей в город, в поисках способов добыть деньги, еду и воду для лагеря. Небольшой ручей в каньоне Кроу летом пересыхает, а долина очень пыльная (отсюда и название "Даствилл"). Дружелюбный местный житель пообещал одолжить (*Nomads*) Номадам старый грузовик для бурения скважин на день или два, чтобы им не пришлось доставлять воду в каньон Кроу.

У (*Nomads*) Номадов достаточно оружия, чтобы вооружить 50 человек помповыми дробовиками, карабинами рычажного действия и пистолетами. Бронежилеты крайне редки.

Заметки для Рефери:

В 2008 году "Petrochem" хотела расширить бизнес-парк, разрабатываемый в округе Сан-Бернардино, примерно в 100 милях к востоку от каньона Кроу. К сожалению, на территории, которую они хотели расширить, находилась свалка токсичных отходов, устроенная в начале 1980-х годов. "Petrochem" заключила сделку с округом и штатом, чтобы

переместить содержимое свалки в "более подходящее" место хранения за пределами штата, но вместо этого переместила 53,518 кубических метров загрязнённой почвы на территорию каньона Кроу. В каньоне Кроу токсичная земля была покрыта парой метров местного верхнего слоя почвы.

После этого "Petrochem" практически не обращал внимания на каньон Кроу, до недавнего времени. Какой-то умник в местном офисе понял, что "Даствилл" располагался на грязной корпоративной тайне, и решил убрать его, прежде чем они что-то натворят, лучше оставить всё как есть.

"Petrochem" следит за тем, что происходит в долине с помощью пары беспилотных летательных аппаратов дистанционного наблюдения, летающих на больших высотах. Они очень маленькие и тихие.

Законы о токсичных отходах были немного смягчены в 20 веке, но эта свалка - такой ужасный бардак, что даже "Petrochem" будет скомпрометирована. Надлежащая утилизация отходов обойдётся в десятки миллионов долларов.

У некоторых людей в лагере случаются головные боли и тошнота, но не более. До сих пор (*Nomads*) Номады "почти" не подвергались воздействию.

Как только начнётся бурение скважины, бур ударится обо что-то большое и твёрдое. Небольшие раскопки оголят повреждённый бетонный блок, изначально со сторонами по 3 метра, Буквы высотой 10 сантиметров на бетоне, гласят:

**ОПАСНОСТЬ
ГЕКСАХЛОРИЦИКЛОПЕНТАДИЕН
ПОЛИХЛОРИРОВАННЫЙ
БИФЕНИЛ ПОЛИВАЛЕНТНАЯ
ХРОМ АЗОТНАЯ КИСЛОТА**

**СТРУКТУРА УТИЛИЗАЦИИ
ТОКСИЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ
САРКОФАГ 95 X 95 МЕТРОВ
РАСПОЛОЖЕН В 15,5 МЕТРАХ
К СЕВЕРУ ОТ ЭТОГО МАРКЕРА
ОБЪЕКТ 480 - СОЗДАН В 1982
ГОДУ**

Это плохая штука, мальчики и девочки! Если будет предпринята дальнейшая попытка бурения, то в паре метров под поверхностью будет обнаружена маслянистая желтая жидкость, а также проржавевшие раздавленные остатки 200 литровых бочек. Все в лагере сразу же полу-

чат головную боль, просто разгерметизировав эту бурду.

Желтый суп токсичен, мутагенен, канцерогенен, тератогенен и вообще опасен. Симптомы увеличения концентрации включают тошноту, кровотечение и смерть.

Простейшие попытки анализа покажут, что "ОБЪЕКТ 480" должен был быть перемещён из округа Сан-Бернардино и штата, компанией "Petrochem".

Как только "Petrochem" выяснит (по средствам камер на БЛА), что (*Nomads*) Номады раскапывают токсичные отходы, они незамедлительно выдвинутся ликвидировать (*Nomads*) Номадов. В течение 20 минут, 10 AV-4, каждый из которых несёт штурмовой отряд из 10 человек, достигнут каньона Кроу. Они попытаются перекрыть дорогу и перебить (*Nomads*) Номадов.

Протяженность грунтовой дороги в город составляет около 5 км - любой, кто достигнет города, может считаться находящимся в безопасности на данный момент. Обрати внимание, что в настоящее время у (*Nomads*) Номадов не хватает достаточного количества транспортных средств, чтобы все в лагере, могли уехать на автомобилях.



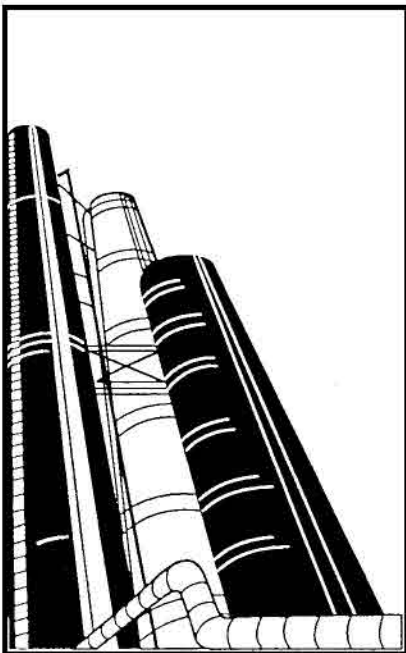
NIGHT CITY TODAY

3 Ноября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 34

АТАКА НА НЕФТЯНОЕ МЕСТОРОЖДЕНИЕ ХАЙБЕРНИЯ

Около 20 убитых

Сент-Джонс, Ньюфаундленд - Нефтедобывающая платформа "Хайберния", расположенная в 320 километрах к юго-востоку от этого канадского города, сегодня была сильно



повреждена ракетным ударом. 17 человек погибли, ещё 10 числятся пропавшими без вести. Никакой оценки материального ущерба не было представлено. Платформа находится в центре сети подводных придаточных скважин, которые в прошлом году добыли 30% сырой нефти, выведенной на поверхность в Северной Америке. "Petrochem" которая управляет платформой для консорциума крупных энергетичес-

ких корпораций, направляет группы специалистов для обеспечения охраны и проведения расследования на платформе.

Платформа "Хайберния" была построена в 1990-х годах и обошлась примерно в 20 миллиардов евро. Непосредственная причина нападения неизвестна.

"RED FLAG ARMY" ВЗЯЛА НА СЕБЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА АТАКУ НА ХАЙБЕРНИЮ

Найти-Сити (AP) - Новое заявление от "Red Flag Army", террористическая организация, взяла на себя ответственность за ракетный удар по производственной платформе "Хайберния" ранее сегодня. Подробное описание методов и оборудования, использованных для проведения атаки, по-видимому, не оставляет сомнений в том, что эта скрытная группа была ответственна за произошедшее.

Официальные представители "Petrochem" никак не прокомментировали заявление "Red Flag Army".

Ходят упорные слухи, что "Red Flag Army", выдавая себя за левародикальную террористическую группировку, на самом деле является наёмной корпоративной ударной силой.

АМЕРИКАНСКАЯ И КАНАДСКАЯ ОХОТА ЗА НАПАДАВШИМИ НА ХАЙБЕРНИЮ

Сент-Джонс, Ньюфаундленд - После сегодняшнего нападения на платформу "Хайберния" была сформирована совместная американо-канадская оперативная группа правоохранительных органов. Официальные представители "RCMP" и "FBI" объявили о создании целевой группы на пресс-конференции в Сент-Джонсе, штат Ньюфаундленд, ранее этим вечером. Пресс-секретарь Милтон Макколлум сказал, - "Чтобы найти виновных в этом подломе нападения, будут задействованы все ресурсы. У нас уже есть веские доказательства, ведущие нас к лицам, причастным к планированию нападения, и в ближайшее время ожидаются аресты". Отвечая на вопрос об участии "Red Flag Army" в нападении, Макколлум сказал, - "Все знают,

что "Red Flag Army" - это всего лишь прикрытие для различных корпоративных схем. Я сомневаюсь, что в этот раз будет иначе".



CORPORATE REPORT (КОРПОРАТИВНЫЙ ДОКЛАД)

По состоянию на последнюю загрузку... "EBM" приобретает консолидированные фракции путём недружественного поглощения, аналитики обеспокоены... Леон Х. Морган третий назвал вице-президента по международной торговли для "Genma Corp"... Акции "West-Tech" падают из-за химической тревоги в южной части Индийского океана... "Petrochem" под ударом, из-за предполагаемого сброса отходов на Техасском объекте... "MetaLogical" (стр. F-27)

Entertainment AT CLUB RETRO



ДЛЯ ЛУЧШИХ БИОСКУЛЬПТУР
РЕКРИАЦИЙ И КАБАРЕ.
ТЕПЕРЬ СОДЕРЖИТ, "ЖИВЫЕ
ВЫСТУПЛЕНИЯ МОРРИСОНА!"
142 С.ДЕЛАНИ, НАЙТ-СИТИ

Сценарий #7:

Stalking Horses (Подставные лица)

Информация для игроков:

В один прекрасный день один из персонажей находит 1500 ED/EB в конверте с его или её именем, оставленном в его или её квартире или машине. Ни записки, ни объяснений, должно быть, кто-то должен был тебе денег... Да, скорее всего так и есть.

Чуть позже в тот же день вы замечаете новости, кричащие о бомбардировке нефтяного месторождения "Хайберния" - это ничего для вас не значит (пока).

В этот же вечер федеральные, государственные, местные и канадские полицейские ломаются в вашу дверь, гонятся за вашей машиной, преследуют твоих друзей и вообще преследуют тебя - они хотят знать, какое отношение вы имеете к взрыву платформы "Хайберния". Похоже, они "знают", что один из членов вашей группы занимался техническим планированием или подготовкой атаки. Тебе лучше доказать обратное, прежде чем они схватят тебя и засунут в "braindance".

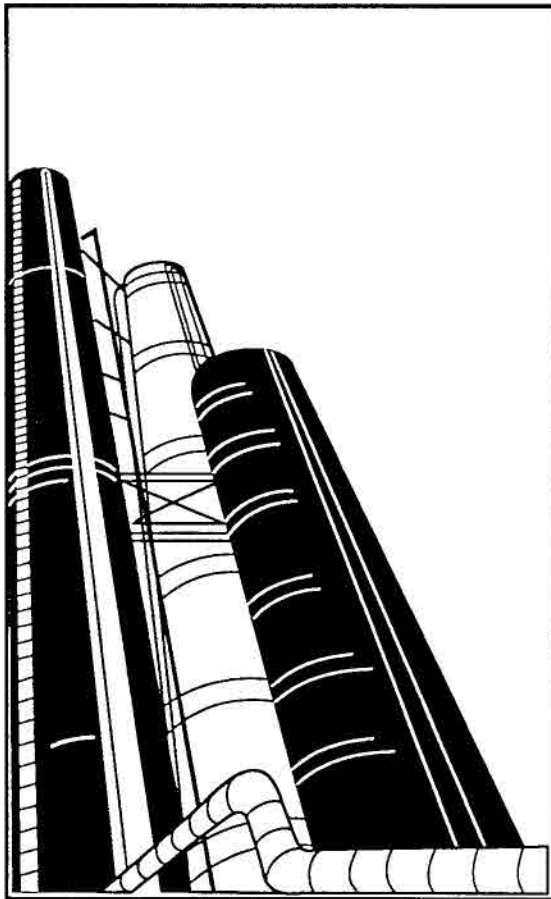
Конечно, это предполагает, что никто из вас не принимал участия в нападении: насколько хорошо вы знаете друг друга?

Заметки для Рефери:

"SovOil" заплатила "Red Flag Army", чтобы они взяли на себя вину за нападение на платформу "Хайберния". "Red Flag Army" изворачиваются и перекладывают вину на других, создавая "сценарий" нападения. Выберите одного из персонажей, на роль "Пэтси" - предпочтительно (*Netrunner*) Нетраннера или (*Techie*) Техника, возможно, (*Solo*) Соло с хорошо развитым (*Skill*) навыком (*Leadership*) Лидерство или хорошей репутацией. Этой личности отводится роль "парня, который проверял их оборону/достал и установил ракету/спланировал нападение на нас", в зависимости от роли персонажа. Различные фальшивые материальные и электронные доказательства были сфабрикованы, чтобы изобличить персо-

нажа, в зависимости от того, насколько осторожен и параноидален персонаж, среди его или её вещей могут оказаться даже кусочки проводов, руководства по ракетам или баллистические схемы запуска.

Персонажи должны быть достаточно предупреждены о первом "визите" полицейских что бы убежать, шумящими AV-6, воющими сиренами, громкоговорителями и топающими копами. Это должно быть отыграно с сильным уклоном в проверки (*REF*) Рефлексов. Полицейские ищут "Пэтси", но также заберут любого другого из его или её друзей, которых они смогут отыскать.



После этого последует массовая охота за головами всех персонажей, устроенная полицейскими в форме, однако, этого не должно быть слишком трудно избежать. Детективы в штатском должны бы вызывать большее беспокойство.

Для того, чтобы очистить свои имена, персонажи должны будут найти членов "Red Flag Army", и надавить на них, или следовать за ними к "ячейкам" их баз, или что-то в этом роде. Тем временем банки будут замораживать счета персонажей, портье в любом, кроме самого дешёвого

отеля, будут иметь их фотографии, прикрепленные за стойками, и копы под прикрытием будут получать информацию от каждого слизня на улице.

Участие в перестрелках с полицейскими - хороший способ гарантировать, что ваш бланк будет порван, независимо от того, найдёте вы "Red Flag Army" или нет.

Альтернативная версия:

Будет ли кто-нибудь из персонажей заинтересован проверить их оборону/достать и установить ракету/спланировать нападение для "Red Flag Army"? За такую помощь они заплатили бы от 1000 до 2000 евро. Конечно, когда позже тебя будут преследовать копы, потому что "Red Flag Army" на тебя наступали, у тебя не будет той ауры опорооченной невинности.

NIGHT CITY TODAY

10 Ноября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 35

"PEAK & DERRERA" ОБЪЯВЛЯЕТ ОБ УВЕЛИЧЕНИИ ЗАПАСОВ ПАЛЛАДИЯ

Night City (AP) - Сегодня, в поразительном заявлении "Peak & Derrera" объявили, что они расширяют свои запасы палладия до рекордных максимумов, несмотря на недавнее падение цен. Представитель корпорации Джейн Бин сказала, - "Мы уверены, что последние катализационные эксперименты с холодным синтезом приведут к безубыточному производству энергии. Когда это произойдет, мы ожидаем, что палладий будет пользоваться большим спросом".

"P&D" ожидает получить итоговые поставки палладия на своём заводе в Нью-Йорке сегодня, в результате чего их общий запас превысит 11,000 тройских унций. Палладий для прямых поставок вчера закрылся на уровне 330 ED/EB за тройскую унцию, понизившись на 2 ED/EB, сегодня цены растут в ответ на заявление "P&D".

Худшая зима за последние сто лет в Нью-Йорке

Сообщается о 180 погибших

Нью-Йорк - Мощные снегопады идут уже несколько ночей, когда температура падает до 20° ниже нуля, создавая хаос в Нью-Йорке. На земле, почти 90 сантиметр снега, в том числе 15 см за последние 24 часа. Число смертей, непосредственно связанных с погодой, составляет 180 случаев, и городские власти в частном порядке ожидают нахождение множества бездомных людей, замёрзших до смерти в сугробах. В

город были направлены войска "Национальной гвардии" для оказания помощи экстренным службам и поддержания порядка. Движение на всех основных улицах, кроме нескольких, остановлено. Все местные аэропорты были закрыты, и единственные самолёты способные передвигаться - это аппараты оснащённые векторными двигателями. Ожидаются дальнейшие снегопады и сильный ветер до (продолжение стр. C-20).



CORPORATE REPORT (КОРПОРАТИВНЫЙ ДОКЛАД)

"PEAK & DERRERA"

Брокеры драгоценных материалов

Head Office (Головной офис):

Балтимор, Мэриленд;

Regional Office (Региональные офисы): Нью-Йорк, Лос-Анджелес, Женева, Лондон, Токио

Stock (Всего акции): 111,500,760;

(Available on Market) Акции

доступно на рынке: 760,000;

Major Shareholders (Основные акционеры): "Penstone Equities", 8%; "InterMutual Fund", 7%;

Мистер Максвелл Орвис, 6%;

Troops (Солдаты): 150 боеспособных, все назначены в качестве охранников в офисы или для доставки грузов.

Covert (Тайные Оперативники): 5

Equipment and Resources

(Оборудование и ресурсы): "P&D" имеет одни из самых жёстких в мире системы безопасности в своих офисах, а их (*Netrunners*) Нетраннеры профессионалы высшего класса. Ценные грузы перемещаются в составе конвоев не менее 4 вооружённых AV-6, из 30 принадлежащих компании. В каждом офисе также имеется корпоративный реактивный самолёт и вертолёт в качестве VIP транспорта. Для перевозок на дальние расстояния, компания заказывает гиперзвуковые грузовые самолёты и различных источников.

"BODY IMAGE"

Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

НОВЫЙ БАНКОВСКИЙ КЛИРИНГОВЫЙ ЦЕНТР ПОЧТИ ГОТОВ

Найт-Сити - Строительство нового расчетно-клирингового центра североамериканского банка почти завершено, объявили сегодня официальные представители. В центре "CHIPS-II" (Clearing House Interbank Payment System) будут размещены компьютеры для электронного оборота сотен триллионов евро-облигаций, которые ежедневно переводятся между банками. Компьютеры, разработанные компанией "Cal Digital", будут одними из самых больших и быстрых, из когда-либо установленных для коммерческого обслуживания.

Ожидается, что объект начнёт испытания через 6 месяцев и должен быть полностью введён в эксплуатацию к следующему лету. Само здание строится компанией "Perkins/Worldwide Contractors".

БАНКОВСКИЕ ПОТЕРИ ОТ ЭЛЕКТРОННЫХ КРАЖ ДОСТИГАЮТ НЕБЫВАЛО ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Вашингтон - Сегодня представители Федеральной резервной системы сообщили, что в прошлом году американские банки потеряли более 400 миллионов евро из-за компьютерного проникновения и электронного кредитного мошенничества. Это отображает реальный, скорректированный на инфляцию, рост на 5% по сравнению с 2012 годом. Федеральное правительство определило межбанковские платёжные процедуры, идентификацию клиентов и корпоративное безразличие в качестве основных проблем (продолжение стр. C-49).

ТРЕБУЮТСЯ: БЕТОНЩИКИ, ОПЕРАТОРЫ СМЕСИТЕЛЕЙ, РАБОЧИЕ ПО ЛИСТОВОМУ МЕТАЛЛУ, ЭЛЕКТРОМОНТАЖНИКИ И ВСЕ РАБОЧИЕ СТРОИТЕЛЬНЫХ ПРОФЕССИЙ: "Perkins/Worldwide Contractors" имеет несколько крупных проектов, реализуемых в Нью-Йорке, и нам нужны квалифицированные рабочие для выполнения этой работы. Заработная плата конкурентоспособна с профсоюзами, а непревзойдённый пакет льгот гарантирует вам защиту на рабочем месте. Позвоните по телефону 1-910-555-1900 для подачи заявки. "PERAINS / WORLDWIDE" НУЖДАЕТСЯ В ВАШИХ НАВЫКАХ!

Сценарий #8:

Things Done Proper (Всё Сделано Правильно)

Информация для игроков:

Команда была набрана для участия в крупном преступлении - ограбления хранилища "Peak&Derrera" в Нью-Йорке. Ваш босс (*Fixer*) Фиксер по имени Джон "Сонни" Алтаро, и, похоже, у него много контактов с "традиционными" фигурами организованной преступности.

Вот как распределяется доля: 40% ребятам сбывающим металл; 20% Алтаро, 10% на взятки для некоторых неназванных сотрудников "P&D", оказывающих помощь; а остальные 30% - команде. У Алтаро есть подробные карты физической и электронной безопасности здания "P&D", а также несколько менее важных паролей. Алтаро также может получить все виды незаконного оборудования по себестоимости. До 200,000 ED/EB могут быть потрачены заранее, чтобы запустить эту миссию.

Фактическая вербовка происходит примерно за 1 неделю до того, как палладий попадёт в хранилище. Предстоящая паршивая погода в этот момент предсказывается довольно точно. Как только палладий окажется в хранилище, компания будет выжидать, пока закончится непогода, чтобы транспортировать металл по всем своим офисам. Таким образом, у команды будет окно от трёх до пяти дней, чтобы выполнить работу.

Как возможная полезная информация, снегоходы стоят около 2500 евро, могут перевозить двух человек и могут буксировать сани весом 250 кг со скоростью 40 км/час. Разгруженные снегоходы могут развивать скорость до 72 км/час.

Заметки для Рефери:

Это должно быть похоже на фильм в стиле "Криминальный триллер/Ограбление банка". Люди в комбинезонах, оснащённые гарнитурами, склоняются над оборудованием на задних сиденьях автомобилей без опознавательных знаков, группы наблюдения в парках выявляют положения камер наружного наблюдения на соседних крышах, техники, замаскированные под сотрудников телефонной компа-

нии, пробираются на местные биржи, и множество прочего тщательного планирования.

Сам палладий хранится в большом хранилище в подвале здания "P&D". Лифт, достаточно большой, чтобы вместить AV-6, ведёт с крыши в подвал, останавливаясь прямо перед дверью хранилища. В подвале есть полдюжины электрических погрузчиков, каждый из которых может поднять 500 кг. Палладий находится в запертых металлических ящиках, стоящих на полу хранилища, 4000 тройских унций (~125кг) в ящике. Его легко идентифицировать. Все остальные драгоценные металлы в хранилище располагаются в запертых бронированных лотках вдоль стен, взрывать всё это будет очень трудоёмко, и, скорее всего, не окупит затраченных усилий.

Если команда выберет правильный день, то даже транспорт с векторными двигателями будут испытывать трудности при полёте.

10 вооружённых и бронированных охранников дежурят в любое время суток, и 10 спят без брони в маленькой спальне в подвале. Только 2 других сотрудника, руководитель компании и секретарь, отвечающие на телефонные звонки, находятся здесь в течение 2 худших дней бури. Обычный телефонный трафик направляется в головной офис компании в Балтиморе.

Если сигнал тревоги дойдёт до полиции, несколько патрульных машин проедут по улице в течение 5-10 минут; тактическому отделению потребуется 20 минут, чтобы добраться сюда.

Сценарий #9:

Spy Wednesday (Шпионская Среда)

Информация для игроков:

К персонажам обращается хорошо известный (*Netrunner*) Нетраннер (во всяком случае, хорошо известный другим (*Netrunners*) Нетраннерам). Он предложит им 2000 ED/EB в месяц, чтобы получить работу на объекте "CHIPS-II" и установить там несколько маленьких "чёрных ящиков" для него. Большинство из них могут быть замурованы в бетон, только "хвосты" их антенн должны быть неглубоко от внешней поверхности; некоторые из них он хотел бы разместить более навязчиво, в воздуховодах или на телефонных линиях. Пара таких коробок в неделю, в течение месяца или двух - это всё, что ему нужно, чтобы заработать на национальных денежных рынках.

Заметки для Рефери:

Охрана на стройплощадке "CHIPS-II" довольно жёсткая, и пара высокопоставленных сотрудников службы безопасности помнят, что случилось с новым американским посольством в Москве в 1980-х годах. Персонажи на объекте не смогут одеть бронежилеты или носить никакое, кроме самого маленького оружия. Охранники, напротив, носят бронежилеты, шлемы и вооружены дробовиками.



NIGHT CITY TODAY

17 Ноября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 36

>ПРЕСТУПНОСТЬ
>ВАЛЛЕНШТЕЙН : НАСТОЯЩЕЕ :
ДЕНВЕР

ВЕДУЩИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ “INFOCOMP” ПРОПАЛ БЕЗ ВЕСТИ

Доктор Гарольд Н. Валленштейн, известный исследователь теории информации, работающий в компании “Infocomp”, в настоящее время является объектом тщательного поиска, проводимого компанией “Infocomp” и различными полицейскими ведомствами. Доктор Валленштейн, 40 лет, исчез 3 дня назад во время пожара на предприятии “Infocomp” в Денвере, где он работал. Следователи считают, что поджог был устроен умышленно.

За шесть лет работы в “Infocomp”, Валленштейн внёс значительный вклад в эффективность корпоративной базы данных (продолжение стр. С-22).

>БИЗНЕС
>ЕВМ
>ДАННЫЕ / ИССЛЕДОВАНИЯ
>ДАВНОСТЬ : НАСТОЯЩЕЕ :
ГАМБУРГ / МАРСЕЛЬ

“ЕВМ” анонсирует новое средство передачи данных

Марсель - корпорация “Euro Business Machines” выпустила пресс-релиз с описанием нового корпоративного центра управления данными в Марселе, Франция. Пресс-секретарь Эндрю Феннер заявил, что центр был построен за 150 миллионов евро. “ЕВМ” пошла на многое, чтобы построить и оснастить этот объект, и мы намерены бросить вызов “Infocomp”, “Rand” и “NipponData” на рынке корпоративных баз

данных. Лучшие исследователи, используя ультрасовременное оборудование “ЕВМ”, смогли (продолжение стр. С-2)

>СОБСТВЕННОСТЬ ЕВМ
>ГОРНЫЕ ШТАТЫ
>ДАВНОСТЬ : 2 НЕДЕЛИ :
ЛАС-ВЕГАС, НЬЮ-МЕКСИКО

“ЕВМ” ПРОВОДИТ УЧЕНИЯ В “SANGER LABS”

Лас-Вегас - “Sanger Labs”, местная дочерняя компания “ЕВМ”, проводит тест своих защитных мер в течение следующих трёх недель или около того. Представители корпорации подчеркнули, что все учения будут проходить в пределах территории площадью 50 квадратных километров, и что никакой опасности для населения нет. “Реалистичные испытания и учения необходимы для того, чтобы быть готовыми к обороне от возможных попыток саботажа или проникновения”, - заявил представитель прессслужбы.

В “Sanger Labs” работает около 200 человек, из которых около 20 были наняты в этом округе. Окружные чиновники, когда с ними связались по поводу корпоративных учений с применением боевых боеприпасов, не дали никаких комментариев.

>SANGER LABS
>ДАВНОСТЬ : 2 НЕДЕЛИ :
ЛАС-ВЕГАС, НЬЮ-МЕКСИКО

ФЕДЕРАЛЫ ОДОБРЯЮТ ЗАЩИТУ ЛАБОРАТОРИИ

Сегодня “BATF” выдали лицензию “Sanger Labs” для их предназначенного для обороны вооружения. Это решение, хотя и не было неожиданным, не понравилось наблюдательному совету округа Сан-Мигель, который оспорил прошение “Sanger Labs”. Председатель совета директоров Тайлер Паулл объявил, что апелляция будет немедленно подана в Министерство юстиции.

Решение “BATF” позволяет “Sanger Labs” разместить до 30 тяжело-вооружённых охранников и 2 вооружённых разведывательных вертолёта. “Не летальная” защита, такая как электрифицированная колючая проволока, датчики и сигнальные ракеты, уже установлена на объекте, расположенном к востоку от Лас-Вегаса на бывшем ранчо “Rocking R”.

>ЛАС-ВЕГАС, НЬЮ-МЕКСИКО
>ПОГОДА
>ДАВНОСТЬ : НАСТОЯЩЕЕ :

Погода на завтра

В эти выходные на севере штата Нью-Мексико прогнозируются сильная облачность и низкая температура. Температура должна колебаться от дневных максимумов в +4°C до ночных минимумов в -16°C. Индекс загрязняющих веществ составляет 380: никакой специальной защиты не требуется.

Следующая неделя обещает лучшую погоду, с прояснением неба и более высокими показателями температуры.

Сильный град был зафиксирован в среду в Дуранго, штат Колорадо. Ущерб имуществу оценивается (продолжение стр. С-4).

>УН-90
>СВОДКА ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ :

ОБЗОР РЫНКА “Night City Today” Изучает самое лучшее из существующего оборудования Сегодня: УН-90

Грузовой/Пассажирский транспортный вертолёт, приводимый в движение газотурбинным Allison T800, полностью интегрированный копит с инерциальной системой GPS с возможностью навигации по всему миру, всепогодные и тепловизионные системы, автопилот с поддержкой NOE (поддерживается радаром слежения за местностью APQ- 800), приёмники радиолокационного предупреждения, инфракрасный генератор помех, укрепленная авионика, экспортная система управления полётом TI “pilot's assistant”. Крейсерская скорость 280 км/ч, максимальная скорость 325 км/ч, запас хода на 7 часов, макс. дальность полета 2,000 км (с дополнительными баками), скороподъемность 2,5 м/сек, 2 места пилотов, 6 ударопрочных десантных кресел, может перевозить максимум 8 пассажиров. Салон может быть полностью запечатан, предусмотрена полная фильтрация воздуха NBC (Nuclear, Biological, Chemical) фильтрами. Собственная масса 1,400 кг, максимальная грузоподъемность 3,800 кг, максимальный запас топлива 2,000 литров, можно установить два 350-литровых внешних бака для длительных перелётов. Предусмотрены три точки крепления вооружения: носовая, левый и правый боковые пилоны с креплениями.

Для наших эксплуатационных испытаний мы взяли УН-90 в Чайна Лейк, в пустыне Мохаве. Там мы испытали судно (продолжение стр. С-9)

“BODY IMAGE”

Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

Deniably Plausible Strike (Устроить ответную забастовку)

Информация для игроков:

"Infocomp" ищет команду для попытки контр-извлечения. Они полагают, что доктор Гарольд Валленштейн, специалист по теории информации, был извлечён из их Денверского офиса командой "EBM" и в настоящее время находится в лаборатории "Sanger Labs", к востоку от Лас-Вегаса, штат Нью-Мексико, подготавливаемый (при помощи биоскульптинга и других методов) к неизбежному появлению (разумеется, под другим именем) на новом марсельском объекте "EBM". Через пару дней "EBM", скорее всего, перевезёт Валленштейна на AV-4 в Альбукерке, а оттуда на корпоративном гиперзвуковом грузовом самолёте во Францию.

"Infocomp" предлагает 15,000 ED/EB авансом за возвращение, плюс бонус за успех в размере 15,000 ED/EB. Эти суммы получит вся команда. Если команда хочет получить больше авансовых расходов, им придется убедить "Infocomp", что у них есть надёжный план, и оправдать любое дополнительное оборудование. Доктор Валленштейн должен быть доставлен живым и относительно здоровым в центр "Infocomp" в Денвере.

По крайней мере один из членов команды должен обладать хорошими (Skills) навыками (MedTechie) Мед техника, и быть готовым сохранить жизнь доктору Валленштейну на случай, если он будет ранен или (возможно) заминирован. В других аспектах состав команды не имеет значения.

Орбитальная съёмка объекта "Sanger Labs" показывает главное здание высотой в 3 этажа, занимающее участок 10,000 квадратных метров, ангар/гараж, занимающий 1,000 квадратных метров земли, и множество ландшафтных объектов в непосредственной близости. Всё покрыто несколькими сантиметрами снега. Периметр участка представляет собой неровный прямоугольник со сторонами около 3,000 метров. В ландшафтной зоне есть некоторое количество деревьев и кустарников, кроме того, преобладают низкие кустарники и голая плоская земля. Бли-

жайшие холмы находятся к северу и югу от центра участка, соответственно в 5000 метрах и 3000 метрах. Двухполосная, асфальтированная подъездная дорога ведёт на запад, в сторону Лас-Вегаса. Последние два дня на этой дороге не было никакого движения.

"EBM" установила датчики вторжения по всему участку, их возможности неизвестны.

На объекте ведётся пешее патрулирование, охранники передвигаются парами. Они находятся в постоянной радиосвязи, используя защищённые каналы, с офисом Службы безопасности в главном здании. Обычно службу несут 2 пары охранников. Почти наверняка эти охранники пользуются (IR) ИК-визорами.

Известно, что на объекте находятся 2 вертолёт, один из которых находится в ангаре, а другой в боевой готовности с экипажем на борту. Наблюдая с орбиты за несколькими экстренными вылетами, было установлено, что между выдачей приказа на взлёт из Службы безопасности и запуском вертолёт проходит не более 15 секунд. Вертолёт - это UH-90, вооружённые носовыми 25-миллиметровыми автоматическими пушками с электронным приводом. По крайней мере один отряд охраны из 4 человек держится наготове, чтобы по тревоге оперативно погрузиться в вертолёт.

Можете считать, что объект "Sanger Labs" в настоящее время работает в "блокадном охранном" режиме. Несколько местным сотрудникам, которые обычно занимаются складскими работами и техническим обслуживанием лабораторий, позволили и сказали, чтобы они взяли оплачиваемый отпуск на неделю или две. Эти люди, если с ними связаться, могут предоставить информацию о внутренней планировке лабораторий и их процедурах безопасности.

Объект "Sanger Labs" почти наверняка был оснащён фильтрами и датчиками NBC (Nuclear, Biological, Chemical), чтобы предотвратить распространение газовых агентов через воздуховоды. "Infocomp" предоставит материалы для идентификации доктора Валленштейна, если его внешность не слишком изменилась.

Заметки для Рефери:

Это будет нелегко. 30 тяжеловооружённых охранников, сигнальные ракеты, датчики и вертолёт - там всё именно так, как и написано в (screamsheet) кричалке. Кроме того, для "надзора" за всем этим делом был послан (Euro-Solo) Евро-Соло экстра-класса Марк Дюмулен. Через три дня доктор Валленштейн вылетит во Францию.

Как правило, 4 охранника патрулируют снаружи, 4 находятся в полном снаряжении в качестве "группы быстрого реагирования", 1 дежурит в вестибюле, 1 стоит на страже у комнаты доктора Валленштейна, а ещё 5 патрулируют главное здание. Остальные 30 свободны от дежурства, но Дюмулен настаивает на том, чтобы они спали в боевом снаряжении и держали оружие наготове. В ангаре находится ещё один UH-90 (подготовка к полёту займет 30 секунд) и два фургона.

В офисе Службы безопасности 7 (Techies) техников контролируют камеры и сигнализацию, в то время как (Netrunner) Нетраннер, Сиагал, контролирует компьютер EBM System 1300, который использует лаборатория. Дюмулен всегда будет находиться в офисе Службы безопасности, если только команда игроков не будет обнаружена в главном здании или рядом с ним, и в этом случае он отправится в медицинскую секцию.

Однозарядная наплечная зенитно-ракетная установка Stinger-POST III (75% шанс попадания в пределах 5000 метров, ИК и оптический видеоискатель) доступна защитникам.

Доктор Валленштейн находится в медицинской секции на втором этаже и восстанавливается после косметической операции. Он единственный пациент в медицинском отделении (так что идентифицировать его не составит труда, несмотря на его новое лицо и отпечатки пальцев). Он не в состоянии двигаться, так как находится под воздействием сильных седативных препаратов. Он немного полноват (105kg). Однако, в медицинской секции имеются инвалидное кресло и каталки. Он не был заминирован (если только Рефери не был необычайно жесток).

Остальные 150 человек в здании не заинтересованы в участии в боевых действиях.

Если вам удастся их убедить или запугать перед началом миссии, некоторые из нанятых местных уборщиков (в настоящее время находящихся в отпуске) могут набросать приблизительные карты участка и описать стандартные (до появления Доктора Валленштейна) процедуры безопасности. Никто из этих людей не видел Дюмулена.

В день отъезда доктора Валленштейна, рано утром в аэропорт Альбукерке прибудет корпоративный гиперзвуковой самолёт, принадлежащий "EBM", 4 вооружённых AV-4 и несколько фургонов с 25 солдатами "EBM". Затем три AV-4 полетят на объект "Sanger Lab" и заберут доктора Валленштейна и Дюмулена, после чего вернутся в аэропорт. AV-4 понадобится приблизительно 20 минут, чтобы добраться из Альбукерке до объекта "Sanger Lab" и один из них проведет около 60 секунд на земле у лаборатории.

СИБЕРПАНК™

РОЛЕВАЯ ИГРА О ТЁМНОМ БУДУЩЕМ

Корпорации управляют миром из своих крепостей-небоскрёбов, подкрепляя своё правление армиями киборгов-убийц. На Улицах, по разрушенным, диким городским пустошам бродят банды Бустеров, убивая и грабя. Весь остальной мир - это вечная вечеринка, с фэшн-моделями, имеющими облик созданный руками техников по биоскульптингу, с боевыми бронированными воинами дорог, в самых горячих танцевальных клубах, самых грязных барах и самых опасных улицах по эту сторону (Postholocaust) Пост-холокоста. Никогда ещё Будущее не выглядело столь плохо.

Но ты можешь это изменить. У тебя есть разъемы на запястьях, оружие встроено в твои руки, лазеры в твоих глазах, программируемые био-чипы в твоём мозгу. Ты подключен к Сети, кибер-усилен и полон решимости, когда ты подходишь к Грани, за которую могут ступить только самые жёсткие и крутые. Потому что ты КИБЕРПАНК.

СИБЕРПАНК (КИБЕРПАНК): оригинальная ролевая игра о тёмном будущем; мир корпоративных убийц, хэви-метал героев и сжигающих мозги киберер-хакеров, наполненный передовыми технологиями и интенсивностью городских событий. В этой коробке ты найдёшь всё, что тебе понадобится для борьбы с подлыми улицами 2000х - в игровой системе, которая сочетает в себе лучшее от реалистичности и игральности.

FEATURING (ОСОБЕННОСТИ):

(Rockerboys) Рокерби: хард-рок герои сражаются за перемены, вооружённые своей музыкой и революционными настроениями!

(Sokos) Соло: корпоративные кибер-солдаты - больше машины, чем люди!

(Netrunners) Нетраннеры: Супер-классные хакеры, которые могут взломать любую "Крепость данных"!

(Medias) представители СМИ: высокотехнологичные репортёры, идущие на баррикады, чтобы узнать правду!

(Nomads) Номады: кибер-байкеры ренегаты, курсирующие по смертоносным шоссе разрушенного мира!

(Corporates) Корпоративные сотрудники: ловкие бизнес-рейдеры играющие в смертельную игру корпоративной власти!

(Techies) Техники: мастера кибернетики, в эпоху тяжёлого метала!

(Fixers) Фиксеры: уличные торговцы и посредники, которые знают каждый угол!

(Cops) Копы: абсолютный закон в джунглях большого города!

2. THE SECOND EDITION

**R. TALSORIAN
GAMES
INC.**

Почтовый ящик 7356, Беркли,
Калифорния, США 94706

CP 3002 ISBN 0-937-279-13-7

ОСОБЕННОСТИ: Новая Кибернетика • Новое Оружие •
Оптимизированные сражения • Новые Технологии •
Продвинутый Нетраннинг • Путеводитель по Найт-Сити
Совместимость с "Cyberpunk 1.0" \$22.00 U.S.