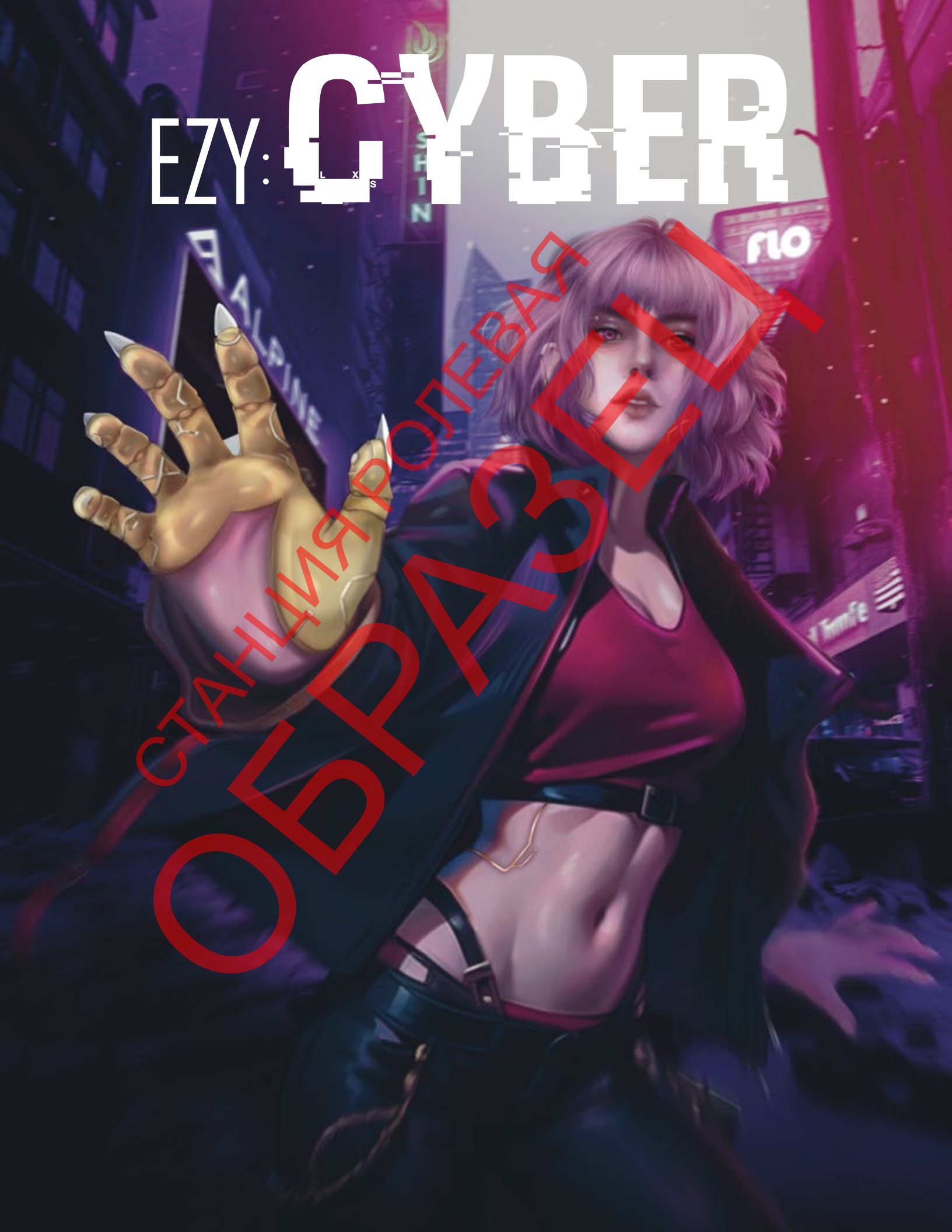
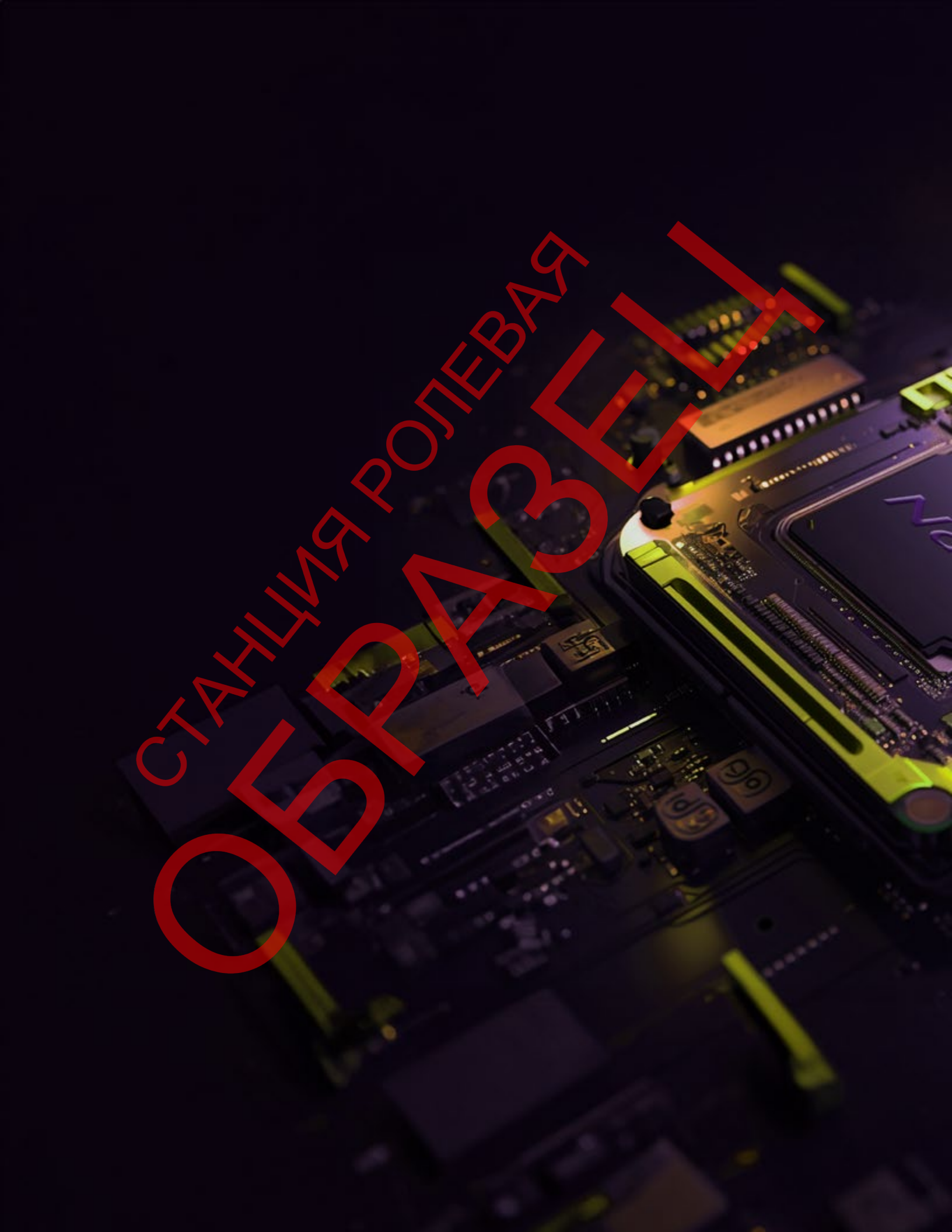
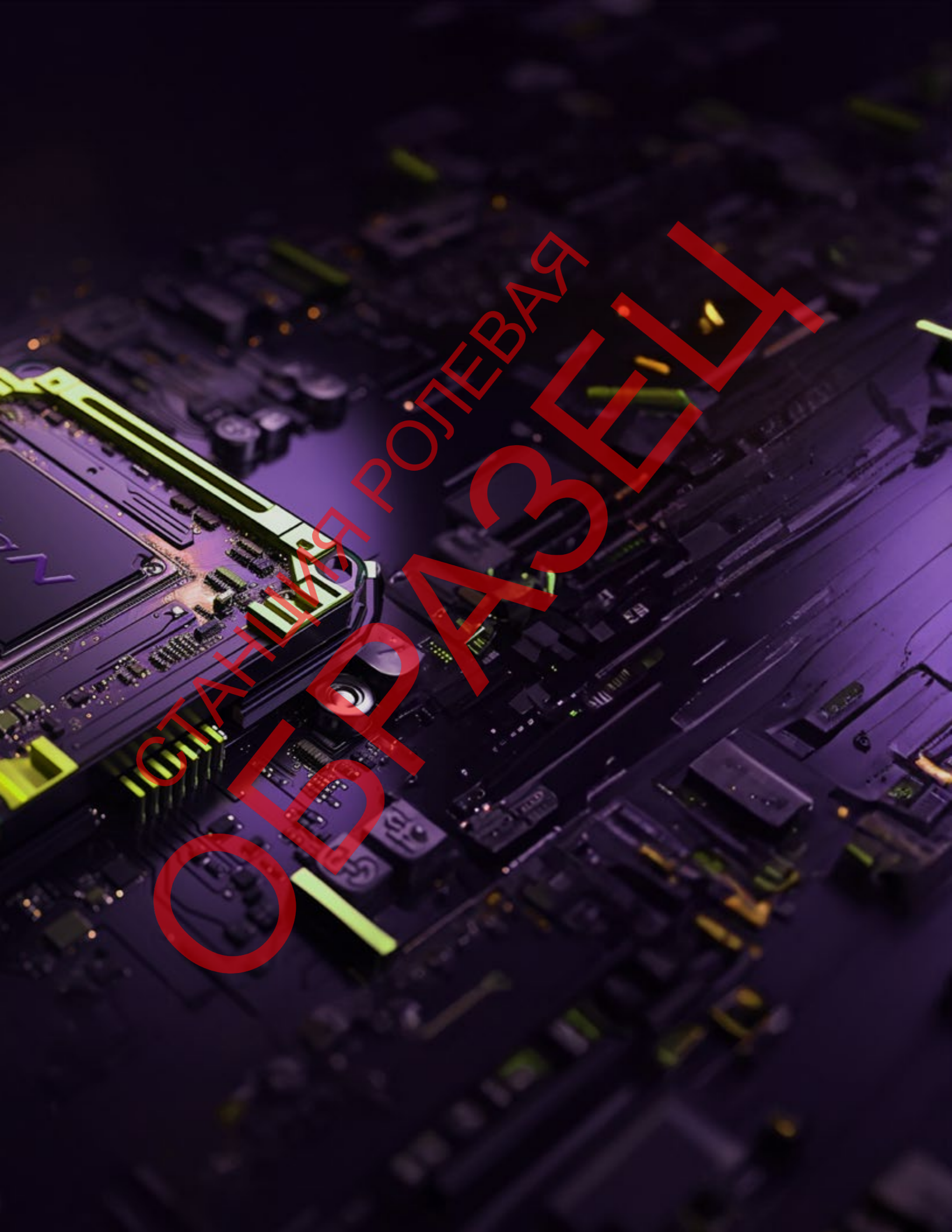


ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОДНАЯ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

"Те самые" 17%

ОБО "Корпорация ИЗИ"

Общество Без Ответственности

ОТКЛЮЧЕНИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Белый Фосфор

Директор отдела военных преступлений

Заместители: *Вячеслав Arkantos / Карташов Михаил / Сыскаев Андрей*

Топоров Николай

Директор отдела технологий и развития деградации в Волновой Сети

Заместители: *Вольнов Илья / Mawr Blaidd / Menesetsu*

Виктор BigVM Мокроусов

Директор по взаимодействию с Волновой Сетью

Заместители: *Ширяев Иван / Исмагилов Максим / Ch0W*

Дим Саныч

Директор отдела альтернативной добычи электричества из неожиданных источников

Заместители: *Колтунов Павел / Dan Ho rey / Анкудинов Андрей*

Zukoiuh

Директор отдела увольнения кадров

Заместители: *OrikinTortik / ArcVoron / Диана "tipsyConfection" Ирисова*

Siberjesus

Директор отдела по связи с мессией

Заместители: *MakDunkan / Андрей Коруц / Александр "Ригольд" Журавлев*

Prince 13th

Генеральный секретарь 13-го отдела упаковки злобных принцесс

Заместители: *Kamchatskuy / Ler_Antonson / Олег Казаков*

Metlyaev EM

Директор отдела благих намерений

Заместители: *Архей Лаплас / Сергей "Volkula" Куликов*

Привлечённые самозанятые и прочие наёмники

nuke777 / 1wizzill1 / Александр Гонтов / Александр Чернецов / Александр Шайкин / Алексей Леонов / Анатолий Полетаев / Андрей Коруц / Андрей Анкудинов / Анна Проходцова / Антон Немиров / Ариох / Валерия Беленкова / Владимир Гриценко / Владислав Мурачковский / Вячеслав / Данила Титаренко / Денис Муратов / Дмитрий / Иван Архипов / Иван Политов / Илья Маслов / Катя Замятина / Константин Волокитин / Макс Чурсин / Михаил Павлов / Монин Антон / Никита Прутской / Никита Чайка / Павел Демидко / Петр Таран / Саша Стаценко / Сергей Егоров / Слава Никитин / Ярослав Ерёмин / advenaeg / aleks.kor4agin2012 / alex.dllsky / ambershard / Amoriada / anastasiasamofalova59 / Andrew Kalashnikov / Andrey / anton.shlychkov / anty-ton / archibold273 / aronfist / atroshchenkov / belosludcevigor7 / blizardo / blood.elves / Buldyzh_ / ch0wru / chyvakchich / cool.alex20 / coronel3 / damir.ilyashenko / Danganboy3 / dimok_0404 / dodokadrovik / dunigamber / Fart.dor / ffexy / george.zmaga / gladnev.as / guvatara / Hanasutory / i / ideath1 / ilnur_m / IM / iovin87 / john.bond / koba-mk2 / Kol2nov / kosikandrej235 / krushador / KurLao / legoman44443 / Makcuym / maxim.lipandin / Maximcheg / maxpopados / mkir0s / movnar213 / mpakofchaos / nik-vershinin / nikertylitik / Nikky178 / niksokolov2001 / nkovalionok / noggin.home / noheresy / pahasamarcev / pechehbka / pitarka.problem / Planeta.ru / playback3000 / Proggramer / rand.carter / raven00799 / ReFFok / renzhin.artem / romanchukhleb / Sergey.192837465 / shaggydoo619 / shirokov-v-n / snorkvitus / Stanislav Kovalev / stepan.grigorev109 / svetldmitrij / syrtsovda / theexile015 / tolya.nowozhilov / tselishevdenis / vaklic / valeomed / valera.venikov / vatyederido / venatorium777 / vik24rus / vip.vvdemin / WhiteLight / ya.sapient / yan.starush / yiffik / zgar4 / zthetoxa



Таонга "Трейдер" Рейдер

Король саморазвития

Император инфоциган Чернграда.

Занимается продвижением и организацией всевозможных курсов по личностному росту, инвестициям, крипты, финансовой грамотности и прочими инфо-лохотронами для богатых.

Чудо, но до сих пор все клиенты более чем довольны и даже советуют Трейдера своим друзьям. Возможно, это уже секта.

ОБРАЗЕЦ
ОЗНАЧНАЯ ДОЛЕВАЯ

Введение **3**
Утро. **6**
Чернград **8**
Мир, как он есть **14**
Банды 23
Корпорации 26
Система доступа EZY-S **36**
Неудача 38
Удача 39
Экономика 39
Навыки и врожденные Характеристики **40**
Врожденные Характеристики 42
Навыки 44
Использование навыков с несвязанной Характеристикой 49
Роли и их профессии. **50**
Воин улиц 52
Вольный народ 56
Журналист 60
Инженер 64
Корпорат 70
Медик 74
Сёрфер 78
Уличный панк 82
Как сделать больно всем и защитить себя **88**
Таблица классификации Брони 91
Укрытия 94
Жизнь, борьба и смерть **96**
Критические травмы 98
Смерть, и как её избежать 100
Бой 101
Оружие Ближнего Боя 102
Оружие Дальнего Боя 102
Оружие и модули 104
Качество оружия 110
Боеприпасы и гранаты 112
Ближний бой 120
Боевые искусства 121
Бой на транспорте 126
Пора менять колёса 132
Слабые места транспорта 138
Стелс миссии 140
Иной способ решать проблемы 144
Вещи и снаряжение 146
Не бездонная сумка **158**
Киберимпланты **160**
Дом, в котором ТЫ живёшь **178**
Недвижимость 186
Место на кладбище 187
Госпиталь **188**
Уличные препараты 190
Клинические препараты 190
Уличные наркотики 190
Поездка в Госпиталь 196
Волновая сеть **200**
Общий обзор сети 202
Нейропсихоз 206
Работа Сёрфера 208
Деки 216
Снаряжение Деки 217
Действия в Сети 218
Список программ 219
Сетевые байки и легенды 223
Начни свой путь **228**
Создание персонажа 230
Врожденные характеристики 234
Производные характеристики 236
Получение РО 240
Получение ОО 241
Проблемы и места, с которыми они столкнутся **244**
Симулятор большой стройки в RPG 246
Районы 257
Достопримечательности 260
Какая сейчас погода 269
Что лежит в мусорке 272
Лавка на углу 273
Банды и группировки 277
Пора за работу 283
Какого хрена тут творится?! 286
Генерация Болванчиков 288
Пример Важных НИП 290
Примеры Болванчиков 291
Где же Энди? **298**
Дивный новый мир **300**
Мы не жалкие букашки **302**
Душу мою не забывай **304**
Листы персонажа **360**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВВЕДЕНИЕ

Ахой, камрадэ!

Буквально через несколько десятков секунд ты по уши погрузишься в сумасшедший, немного шутливый мир киберпанка под названием EZY: Cyber. Эта игра родилась из-за грусти и неприятия того, что я видел в других Настольных Ролевых Играх в сеттинге киберпанка. Какие-то из них слишком фантастические, перегруженные магией и сырыми механиками, другие выглядят как совокупление "самой лучшей фэнтези-игры" и матрицы, третьи скатились в международные проблемы и перестали понимать, что они всё еще остаются игрой, которая должна развлекать, а не вызывать споры. Про игры, которые заточены под определенный жанр я не говорю, они такие, какими должны быть. Мне же всегда хотелось большую, до той степени продуманную игру, чтобы она сохраняла свободу действий и давала волю фантазии, но при этом решала банальные вопросы, не заставляла кипеть от напряжения Мастера игры (Мастера), которая подошла бы под любой жанр, как в определённых кампаниях, так и могла переключать их прямо во время сессии при желании игроков и Мастера. За основу были взяты разные игры, их механики переработаны, идеи переосмыслены, внесено множество от себя лично — это причина, почему что-то вам может показаться знакомым. Благодаря этому опытные мастера киберпанка смогут легко адаптироваться к этой игре!

В этой книге не найдёшь описания того, что такое Настольные Ролевые Игры, предложения пользоваться Х-картами, призывов к толерантности ко всем видам и типам людей. Эту книгу изначально читают люди, понимающие что такое НРИ, и что к людям надо относиться по-человечески.

О мире игры

События игры проходят в альтернативной вселенной, похожей на нашу, но совершенно другой. В этом мире правит наука, деньги и Волновая Сеть. Я специально минимизировал историческую часть игры при описании механик и предметов, выделяя для этого отдельные главы, но какие-то кусочки мира через них ты всё равно сможешь уловить.

Действие игры может проходить в любой точке на карте, в прототипах любых стран и континентах. В мире EZY: Cyber давно перемешались все народности и культуры. Ты встретишь Нео-Японский колорит в Пост-Арабских странах так же часто, как и Немецкий прагматизм в Латинской Америке. Фантазируй, не стесняй себя рамками. Если у тебя возникнет вопрос, вроде "А как работают законы в этом городе?" — просто используй современную законодательную базу, добавив в неё частичку сатирической EZY-щности. Например, что может быть разрешено на Юге Америки, может быть запрещено на её Севере. Где-то носить оружие крупнее булавки является преступлением, а где-то всем плевать на гранатомёт за твой спиной. Всё как в реальном мире, понимаешь? Это разнообразит твои сюжеты и даст неожиданные впечатления от одной и той же игры, но в разных сессиях. Мастер, обязательно предупреди своих игроков, на каких именно настройках будет работать та часть мира, в которую попали игроки или собираются отправиться.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Благодаря современным технологиям такие темы, как бодипозитивизм, гендерность и прочие тенденции, которые были свойственны в начале 21 века сейчас не имеют смысла. Все выглядят так, как хотят. Сейчас банально нет смысла кому-то что-то доказывать, потому что ты можешь пойти и за небольшую сумму денег сменить свою внешность до неузнаваемости. Лицо, фигура, раса больше не являются факторами, не говоря про половые органы, которые можно просто "отстегивать" и менять на более удобный в конкретной ситуации. Живорождение стало уделом либо ну очень богатых, либо совсем бедных, которые существуют вдалеке от цивилизации и оказались в подобной ситуации — секс — это исключительно удовольствие.

Разумеется и у такого подхода появились враги — человек всегда чем-то не доволен —Технолибертарианцы, люди, выступающие против какого либо технического и кибернетического вмешательства в их тело, права и свободы. Они стали огромной занозой в заднице современных политиков, благо живут не долго. "Чем больше Техберов, тем меньше Техберов" гласит пословица. О них ты подробно узнаешь совсем скоро.

О создании книги

Сама эта книга изначально создаётся, как дань техническому прогрессу. Многие механики в ней математически рассчитаны, какие-то вещи оптимизированы в угоду баланса, а другие, наоборот, сломаны для веселья, а также изображения созданы с использованием многих нейросетей и обработаны в современной версии графических редакторов, дорисованный профессиональной художницей. Книга написана и свёрстана одним человеком и протестирована на нескольких десятках отчаявшихся плейтестерах.

Все описанные события, названия, места и персонажи выдуманы и не имеют никакой связи с реальностью.

Немного об использовании данного произведения.

Автором настоящего произведения, в том числе всех изображений и иллюстраций, является Дорожинский Евгений Антонович. Право на копирование/воспроизведение настоящего произведения и иллюстраций может быть предоставлено тебе Автором или уполномоченным лицом. Для получения прав просто напиши письмо и отправь его по адресу info@ofizdat.ru

Если хочешь, ты можешь распространять электронный образ настоящего произведения.

К тому же, ты можешь разрабатывать к нему свои дополнения, делать свои хаки, модули. Распространяй их платно или бесплатно. Но такое разрешение действует только при строгом соблюдении следующих правил:

— Иллюстрации, изображения и текст не могут быть повторно использованы (в том числе посредством переработки) или переведены без моего разрешения.

— Использование логотипа "Офиздат" или логотипа "EZY: System" без моего разрешения не допускается.

— Не разрешается создавать впечатление, что твой продукт — официальный продукт "EZY: System" за моим авторством или что я его каким-либо образом одобряю или спонсирую его, если только на это не получено мое разрешение.

СТАНЦИЯ РОДНАЯ ОБРАЗЕЦ!



ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

— Допускается использование механики "EZY: System" и правил игры "EZY: Cyber" при наличии ссылки на нее в твоем произведении.

— Не забудь разместить логотип совместимости с "EZY: System".

В общем, усаживайся поудобнее, бери блокнотик для заметок, подрубай шлем Реализации к Волновой Сети, жми старт.

Начинаем подключение к миру, жизни и любви!

К миру с огромным, перспективным и богатым будущим!

Время начинать, погнали!

УТРО.

Очередное отвратительно душное утро.

"Я ненавижу утра в этом городе. Все они начинаются одинаково. Как же не хочется открывать глаза и подключать слух.

Сегодня мне 28. Хотя я из них помню только последние 20. Отвратные 20 лет в этом котле с кипящим бульоном из судеб, денег, рекламы, мусора и запаха жженого говна. Эти были очень тяжелые 20 лет, а что было до них мне даже неизвестно.

Если верить Эндж, то меня нашли его родители ночью посреди дороги, всю в крови и без сознания. Я не умела ни нормально разговаривать, ни ходить. Но научилась этому за пару месяцев. Если бы это была история о другом человеке, то я бы и не поверила. Забавно звучит. Как-будто кто-то клонировал первоклассника и выбросил на улицу. Но это невозможно, так не делает никто. Техники такой нет, но было бы интересно. Интересно, а если бы я была клоном, я бы поняла это?

Ник считает, что это просто детская психологическая травма с частичной потерей памяти. Навыки вернулись, а воспоминания нет... но я и не уверена, что хотела бы вспоминать, что там было.

бзззз^{3} б$_{з}$з^{3}з$_{3}$ брррр

Опять ценс барахлит. Пытается выйти в сеть... что ему там надо. Надо заглянуть к Люси и Нику, чтобы они посмотрели. Вроде к Нику сводник приезжает из какой-то деревни техберов, который даже не в курсе, что тут и как работает. Смешной человечек, наверное, надо бу...

брррам бшшшп прзипрптррыпе внимание перегрузка центрального импланта... протокол экстренной перезагрузки..... запуск.... ошибка. Код: //18456.

Срочно обратитесь в ближайший офис NeoMED.

Скотина, теперь он еще и перезагружается сам. Это надо решать и как можно скорее. Говорил мне Эндж не пихать проги в слот, за которые я не шарю.

Ладно, начну потихоньку включаться. Слух — 7 до 20, 3 секунды.

"Мощнейшее возмущение в СЕТи произошло сегодня в 10:07. Глава Сетевой безопасности NetWaves, Харан Янг заявила, что причиной стало очередное вмешательство террористической группировки "Акульи". Все побочные эффекты устранены, опасность миновала, все острова и пантоны восстановлены.

Сколько еще мы будем терпеть Акульих? Об этом мы спросим нашего мэра Де..."

Лучше бы они не прерывали рекламу на это дерьмо. У этой суки всегда во всём Акульи виноваты, а скорее всего, кто-то из их же офиса опять по приколу в чайник насрал и подключил к питанию серверной. Или баба Зина неудачно полы помыла. Идиоты.

Ох. Как же тяжело просто открыть глаза после вчерашнего.

Мне интересно, сколько сейчас времени, но я потерплю еще минутку. Я не ставила будильник, а, значит, сейчас где-то около полудня. За дверью, скорее всего, уже стоит Ник с праздничным тортом из соевого крема. Но это не его вина, что мы не можем себе пока позволить чего-то большего. Мы это изменим, мы должны сбежать отсюда и прогрызть себе путь в семнадцать процентов.

Но не сегодня. Сегодня я хочу расслабиться и напиться. Один день ничего не изменит."

Так я думала неделю назад. И как же я сильно ошибалась.

Меня зовут Изи и вот как началась моя история.

СТАНЦИЯ РОПЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

ОБРАЗЕЦ



20 ЛЕТ СО ДНЯ ОКОНЧАНИЯ ВЕЛИКОЙ ВОЙНЫ

ЧЕРНГРАД

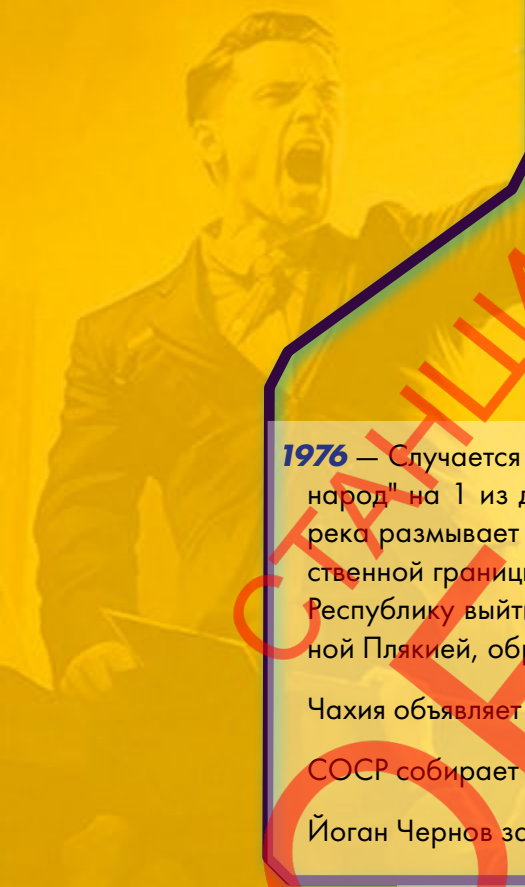
Как мы докатились

История, которой могло бы и не быть, но она случилась, и теперь это наша действительность.

Экскурс в историю, который покажет в каком месте ты живешь, и как оно до этого докатилось.

История начинается

1975



1975 — СОСР (Союз Объединённых Советских Регионов) начинает "Самособойную" войну.

Йоган Чернов сбегает из Полишеской Восточной Республики в столицу соседней Чахии.

1976 — Случается теракт, устроенный Анти-Советским Движением "Свободный народ" на 1 из дамб по реке Черновка, разделяющих Полишеску и Чахию, река размывает и сносит несколько городов, деревень и меняет форму естественной границы государств. Целью было заставить Полишескую Восточную Республику выйти из СОСР и объединиться в одно государство — со свободной Плякией, образовав современную Польшу.

Чахия объявляет о выходе из договора об СОСР.

СОСР собирает военную технику на границе с Чахией.

Йоган Чернов занимает пост главы Градостроительного Комитета Чахии.

1977 — Чахия и Польша спорят за клочок земли на границе. Польша требует установить границы по новой реке, Чахия настаивает на "исторической" границе. Достигнуто соглашение по всей границе, кроме одно участка на притоке Черновки.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

1978 — В мае Чернов представляет проект урегулирования конфликта с созданием передового города-государства-сателлита для обоих государств. План заключается в том, чтобы построить центр экономического, технического и инженерного развития обеих стран, привлекая беженцев из СССР и стран южного конфликта, заодно решив проблему безработицы.

1980 — Достигнуто соглашение по Чернграду, был заложен первый кирпич в основание первого барака между Черновкой и её притоком – Ойшем. На строительство было "подарено" 500 квадратных километров. Строительство спонсируется в равных долях.

1985 — Чахия возводит Зелёный коридор из ближайшего аэропорта в Чернград. Наплыв беженцев увеличивается. На стройке века уже работают полмиллиона человек.

1990 — Были возведены первые районы. В Чернград стекаются беженцы со всего Европейского региона и ближней Азии.

Появляется система "Экзамена Соответствия" — единственный барьер в получении ВНЖ Чернграда. Кратко — ты должен быть полезен обществу и строительству, неагрессивен.

Вводится антикоррупционный закон, предусматривающий физические наказания и изгнание.

1991 — В январе Конфедерация Независимой Польши решает привлечь к высшей мере наказания членов Госсовета ПНР и ЦК ПОРП, причастных к военному положению 1980-х годов. Сторонники начинают военное восстание.

К июню ситуация выходит из-под контроля. Чернов пользуется этим, с помощью бюрократических махинаций и риторики "во имя безопасности" и выводит Чернград из-под влияния Польши.

1992 — Впервые представлен стабильный Токомак с положительным КПД. Спустя полгода его уменьшат до размеров чемодана. А через 3 года до пачки сигарет.

Совместное производство Японии и Кореи представляют миру свой первый гражданский СВВП AirZen U-92 Ювульсон, не требующий больших аэродромов.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

1993 — В январе, с помощью связей в образованном Парламенте Чашской республики и под прикрытием принятия новой Конституции Чахии, Чернов добивается независимости от Чахии. Чернград становится Свободным Городом-Государством.

В конце года город начинает финансироваться из неназванных каналов в Азии. Всё больше технологий появляется из Китая и Японии.

1994 — Разочарованная Чахия закрывает зелёный коридор для Чернграда. Город остаётся без транспортного узла.

Город остаётся без торговых путей, люди начинают покидать Чернград. На проблему обращают внимание страны Азиатского региона и шейхи Ближнего Востока.

Начинается строительство аэродрома для СВВП силами арабов и азиатских технологий.

В город начинают течь потоки денег из неустановленных источников.

Учреждается Совет Чернграда.



1999 — Отмена "Экзамена Соответствия". Теперь гражданином мог стать любой человек, прошедший собеседование на конкурсной основе, за инвестиции или по личному приглашению Чернова или Совета города. Строго закрепляется система квот гражданства.

2000 — Из-за специфической системы налогов для крупных корпораций, в городе открываются офшорные представительства большинства крупных корпораций мира. Деньги и умы начинают стекаться в Чернград со всего мира.

2010 — в городе проходит международная архитектурная выставка, в честь которой перестраиваются целые районы под нужды каждой из стран. На сооружения можно не только посмотреть, но и купить в них офис или жилое помещение.

2006 — Загадочно исчезает престарелый основатель города Йоган Чернов. Расследование ни к чему не приводит. В честь Чернова на центральной радиальной площади устанавливают 5тиметровый памятник из титана и платины.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

2017 — в корпоративном центре происходит теракт, разрушивший 17 небоскрёбов и унёсший полтора миллиона жизней. Помимо Чернграда подобные теракты происходят по всему миру с разницей в 1-2 минуты. Целью становятся крупные офисы корпораций и центры городов-аркологий. За несколько минут гибнет около 500 миллионов человек и еще около миллиарда от последствий за четыре недели.

Ответственность на себя берёт группировка Анти-Капиталистов Анархистов (АКА), разбросанная по всему миру.

Мировые лидеры объявляют Специальную Антитеррористическую Операцию. Гонениям подвергаются миллионы людей по всему миру.

Начинается Бессмысленная война, страны нападают на другие страны без видимых причин под видом угрозы миру и укрывания АКА. Мировая паранойя сводит общество с ума.

2024 — случается сильнейшее землетрясение в Балтийском море и границе Польши и Германии. Евроазиатская литосферная плита разламывается, образуя новую Западно-Европейскую плиту. Цунами расходятся по планете, смывая огромные ледники из Серверного Ледовитого океана. Часть земли, включая Берлин и огромную территорию Польши, уходит под воду.

Вода прибывает в течение еще 5 лет, в результате у Чернграда появляется выход к морю.

Образуются новые горные хребты, меняется климат. Из-за взрывов на ядерных электростанциях, образуются огромные радиоактивные пустоши, названные "Европейская трагедия". Государства очень быстро отрекаются от этих территорий, чтобы не нести ответственность за их бывшие владения.

Но "Трагедия" не остаётся безлюдной надолго. Там селятся первые представители Вольного народа, обустраивая свои антирадиационные убежища, извлекая из развалин бывших городов брошенные вещи и технологические артефакты.

2037 — **NetCo** открывает волновой способ передачи данных, названый Волновой Сетью, и проводят ребрендинг в **NetWaves**.

Ученые из Кембриджа находят способ извлекать и аккумулировать достаточное количество энергии из теплообмена и нервной системы человека в био-транзисторные аккумуляторы.

Происходит сильнейший рост кибернетики. Буквально за 2 года рынок наводняют первые киберимпланты, позволяющие миллиардам инвалидов вновь жить, как полноценные люди. Они управляются напрямую из ЦНС импланта, который преобразует мозговую активность в осознанные движения, а также трансформирует информацию от имплантов в понятную мозгу.

Бессмысленная война всё еще бушует на планете.

Оставаясь оплотом спокойствия Чернград, возводит индустриальные парки для создания киберимплантов и протезов, Токо-двигателей и топлива, на чём умудряется сохранять своё экономическое здоровье.

Начинается восстановление центра с привлечение художников-архитекторов из разных уголков земли, которые стараются вплести архитектуру своих миров в облик огромных небоскрёбов мегаполиса.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



2027–2054 — в Чернграде продолжается строительство новых районов, возводятся стадионы, парки. У Чахии и Польши покупается по две тысячи квадратных километров земли за 1000 уе. Помимо денег, Совет Чернграда обещает помочь восстановить их страны. План Чернова срабатывает спустя 60 лет.

2043 — Некая организация, назвавшаяся ГПАА — Генеральное Планетарное Антивоенное Агентство — заявляет, что способна уничтожать любое вооружение и даёт сутки на окончание любых боевых действий. Им не верят.

Спустя сутки ГПАА с орбиты планеты запускает направленный луч солнечной энергии в крупнейшее хранилище ядерного вооружения Северной Америки, разрывая их и выжигая территорию в 15000 квадратных километров за 2 часа.

На этом бессмысленная война быстро заканчивается. Ходят слухи, что ГПАА появилась в результате сложных корпоративных решений одной из милитаристических корпораций, которая решила положить конец войне и взять под свой контроль вообще всё оружие в мире.

Собственно, с орбитальными катализаторами солнечной энергии в 1 метровую точку это оказалось простой задачей.

2054 — Город официально полностью восстановлен.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ
2063
СЕЙЧАС МЫ ГДЕ-ТО ЗДЕСЬ...

МИР, КАК ОН ЕСТЬ



Что за ГПАА	16
Война в СОСР	17
Бессмысленная война, начало, продолжение и конец	18
Паспорта и политика	20
Открытие Токо и первые СВВП	20
Тайные заговоры и клонирование	22
Животные	22
Банды	23
Корпорации	11
Любовь, смерть и киборги	26
Атом мирный	34
Атом злобный	
Нефть и горючка	
Космическая отрасль	

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

В этой главе мы будем скакать по тайм-лайну как бешеные горные козлы, ведь чтобы ответить на каждый из вопросов придётся затрагивать разные временные промежутки. Ты должен быть внимателен, чтобы почувствовать те незримые связи и заговоры, которые могли появляться и хаотично исчезать по мраке воин, отражениями в хромированных фое корпораций и сияющих блёстках светского общества. Никто никогда напрямую тебе не расскажет всех тонкостей и перипетий. Вообще всё, что знает большинство — это открытые источники информации, официальные документы и тысячи конспирологических теорий от людей, не попавших в заветные семнадцать, внутри же самих семнадцати обсуждать их не принято и считается асоциальным. Последние придерживаются официальных версий и больше верят СМИ, чем шизикам с улицы.

Что за ГПАА

Генеральное Планетарное Антивоенное Агентство возникло будто из ниоткуда в 2043 году, захватив все вещательные ресурсы по всему миру и передав свой манифест. Ровно в полночь по атлантическому времени они отдают приказ всем армиям и вооруженным соединениям прекратить огонь. При неподчинении угрожая уничтожать за минуты всю инфраструктуру, не считаясь с любыми жертвами спустя сутки. После манифеста большая часть оружия затухает, люди откровенно уже устали умирать не пойми за что, смысла от начала войны уже никто особо не помнит.

Союз Стран Северной Америки считает, что ГПАА не более, чем горстка сёрферов, захвативших волновую трансляцию, и это шанс подмять под своё влияние западную Европу и северную часть Южной Америки. За 3 часа подготавливается план и отдаётся приказ о немедленном наступлении. Армейские части не встречают сопротивления и начинают возводить укрепления, план командования срабатывает и вечером того же дня в Пентагоне начинается пиршество, но есть одно НО.

ГПАА не шутили и не манипулировали. Это оказалась не группа хакеров, а вполне себе сильная вооруженная и отлично слаженная группа во главе с Генерал-Комиссаром, чья личность официально не установлена.

Ровно через 24 часа с орбиты по разным частям территории СССА с орбиты земли врезаются направленные лучи света, выжигая землю, превращая её в зашлакованное стекло и обсидиан. Самая крупная атака пришлась на полигон ядерного вооружения в Калифорнии, взрыв которого превратил в непригодные даже для тараканов пустоши, площадью 15000 квадратных километров. Радиоактивные облака с осадками пронеслись по всему земному шару, даровав жителям понимание серьёзности ситуации.

ГПАА имеет свои Посольства доброй воли во всех мега- и ультраполисах земли, где можно устроиться к ним на работу, либо написать "анонимку" для их агентов. ГПАА в первую очередь следит за оборотом оружия, недопущением разработки ядерного вооружения и разрастания армий вне необходимых сил для внутренней обороны.

Если где-то пахнет жареным, фонит и выходят коммерческие клоны для военного применения, а у ГПАА есть необходимый минимум доказательств, туда врезается луч концентрированного солнечного света, выжигая и запечатывая то место. Их оружие основывается на тысячах спутников "Война" под управлением ИИ и руководством единственной обитаемой станции "Мир", на которой располагается штаб и жилище Генерал-Комиссара.

Станция "Мир" на старте своего существования была небольшой станцией, которая за последние 20 лет разрослась до огромной космо-крепости с жилыми корпусами, развлекательными центрами, космическим портом. Слетать туда на отпуск может каждый желающий, если у него хватит денег на билет (50.000уе в обе стороны без дополнительных расходов), пробыть на станции нельзя более 1 недели за 6 месяцев. На станции ты не встретишь вооруженную охрану или людей в униформе, как и запретов на передвижение по общей зоне. Буквально каждый встречный может быть сотрудником ГПАА, но он всегда улыбнётся и мило побеседует. Всё, потому что сама станция — огромная камера для слежения. ИИ всегда видит и тебя и твои поступки. А в случае угрозы, любой болт может оказаться оружием, направленным на твою голову. Известны 15 попыток уничтожения или поимки Генерал-Комиссара, все провалились, а все виновные либо исчезли во мраке космоса, либо сгорели в атмосфере. Следуя за их примером, никто больше не рисковал. Это космический курорт, который следит за Миром во всём мире.

Помимо Общей зоны на станции "Мир" если Закрытая директория, составляющая примерно 1/5 от всей станции, где и расположилась верхушка правления. Что это за люди, склько их и их личности достоверно неизвестны, но есть множество теорий. Основной же считается, что это одна военная корпа X-Armory, разбогатевшая на войне и воспользовавшаяся общим смятением, для запуска спутников. Другая же теория гласит, что это разум из Сети захватил человека и, используя огромные возможности, смог построить всё это, а наш мир важен для него, как ключевая точка существования. Совсем сумасшедшие считают, что это космические захватчики прилетели контролировать "всех нас", чтобы мы не развились в своём вооружении и не поработили их. Что правда? Скорее всего — ничего, кроме факта запуска спутников.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Отличительные черты сотрудников ГПАА — парадная белая униформа с голубыми неоновыми вставками и небесно-голубыми турмалиновыми звездами на погонах, отражающих их звания и иерархическую ступень.

Война в СОСР

Союз Объединённых Советских Регионов — группа созависимых мини-государств, который централизовало под единой крышей руководство региона Московии — город-государство, живущий за счет других регионов. Такой союз был взаимовыгоден для всех: одни выращивали картошку, другие разводили животных, третьи создавали транспорт, четвёртые воспитывали защитников и создавали элитную армию, а головой всей системы была Московия. В какой-то момент глава Центрального Совета Продольный Илья Леонидович слишком заигрывается в наведение "дружеских отношений" с Европой и не замечает, как его коллеги по цеху начинают выкачивать деньги и ресурсы для Московии. Город разрастается огромными шагами, вводится отдельный Московианский паспорт, без которого ты не имеешь право проживать в городе. Население же других Советских регионов начинает нищать и задумывается о том, где оседают их ресурсы.

В 1974 году руководство Якутии и Соединенной Сибири собирают выдвигают "Требование о независимости", на что Московия реагирует авиацией и армией. Подавляя протесты, обычные солдаты понимают, что в их прицеле их же сограждане и поворачиваю автоматы на своё военачальство. Войска раскалываются на два лагеря "За свободу" и "За общность". Уличные перестрелки перерастают в боевые действия, а к весне 1975 года регионы то тут, то там объявляют войну Метрополису. Начинается война, известная в мире, как "Самособойная". Самое удивительное, что регионы начинают "избивать" не только Московию, но и друг друга, так как у них самих поодиночке банально не хватит ресурсов к существованию.

И, под канонадный грохот, к декабрю 1975 года Московия сажает своё марионеточное руководство в тех Регионах, которые еще хоть как-то уцелели, возвращая их под свой контроль. Однако восстания продолжаются и в 1976 году случается страшный теракт на дамбах в Полишеске, вынуждающих население поднять на вилы марионеточное правительство и выйти из-под гнёта СОСР.

СОСР продолжает существовать и по сей день, однако теперь каждый Регион обладает своей волей и выступает, как объект экономики, не передавая свои товары, услуги и ресурсы Московии, а торгуя ими между другими регионами. Московия же занимается банковским и технологическим сектором. После "самособойной" войны Московианский паспорт был отменён, и граждане любого региона СОСР могут беспрепятственно перемещаться по всей территории.

Дабы избавиться от влияния Европы в 1988 году была возведена стена высотой в 30 метров и толщиной в 10, дабы предотвратить попадание беженцев из Европы, что сыграло свою роль в 2024 году, действительно защитив границу СОСР от беженцев после землетрясения.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Бессмысленная война, начало, продолжение и конец

Вот жила кучка подростков, которые смотрели на мир и своих родителей, слушали репчик, видели, как сраные капиталисты уничтожают их мир, погружая общество в мрак долговой пропасти, нищеты и уныния. Они не были согласны с этим. Они назвали себя "Анти-Капиталистами Анархистами" и решили действовать.

В 2017 году группировка АКА без предупреждения проводит серию терактов в банках и крупных финансовых центрах, дабы подорвать капиталистический строй, в один миг стирая жизни 500 миллионов человек. Это крупнейший теракт всех времён и по сей день. Разумеется, след был не экономический, корпорации бы отстроили заново, а банки нарисовали циферки в своих приложениях. Вот только для общества, для обычного человека это был огромный моральный удар. Повальная агрессия на всех вокруг, отсутствие чувства собственной безопасности, неуверенности в своём государстве и боязни повторения терактов.

Люди бегут из городов, живут в палатках, нападают на силы самообороны и свергают целые правительства. Люди видят врага в каждом, а особенно в своём соседе, чем пользуются пропагандисты от всех сторон. Ситуация кипит, как борщ в жерле вулкана. И взрывается. Буквально за 2 месяца прочистки мозгов пропагандой, самоубийствами и отсутствием сна, удаётся заставить людей взяться за оружие и идти убивать соседей. Конечно же под лозунгами "чтобы не было войны" и "за наших детей", всё, как и всегда. С этого момента начинается "Бессмысленная война". Если в тот момент спросить солдата: "Зачем ты убиваешь?", то он без сомнения ответит: "Чтобы они не убивали нас!". Всё, никаких раздумий и лишних мыслей, там просто враг. Почему он враг? Это никого не интересовало.

Летят бомбы, ракеты, ядерные грибы всюду, люди гибнут ежедневно, но еще больше остаются калеками, что приводит к росту индустрии протезирования. "Умные протезы", как их тогда называли, позволяют человеку полноценно функционировать, но они требуют сложных технологий и огромного количества энергии, делая человека неповоротливым и неспособным далеко отходить от электричества. За 20 лет этой бессердечной мясорубки люди упираются в потолок своих возможностей и тут случается инновация.

2037 год, **NetCo** — азиатский провайдер связи заявляет, что открыл новый метод передачи информации, хранения информации, который перевернёт мир технологий. Называется этот метод "Волновая Сеть", который существует отдельно, покрывает всё пространство земли и даже космоса, не требует проводов и может хранить и обрабатывать огромное количество информации без физических хранилищ и передавать её за мгновения на любое подключенное устройство. Рынок военных и гражданских ИИ растёт по экспоненте. То, для чего раньше требовался месяц, сейчас происходит мгновенно, что потребовало бы годы — происходит за секунды.



В том же году, благодаря мощностям Волновой Сети, Кембридж выводит био-транзисторы, работающие от энергии нервной системы и тела человека. Для имплантов пишется новый ИИ, который за пару минут определяет портрет тела пользователя, его повадки и поведение, благодаря чему импланты работают, словно реальная часть пользователя, которая теперь не требует зарядки от розетки, но требует подключения к Волне, чтобы постоянно обновляться.

Благодаря полной расшифровке генома человека, создаются биолаборатории и проводятся успешные эксперименты по клонированию сначала животных, потом частей и органов человека, а потом и полностью человека. Но что не удавалось клонировать — сознание. Оно просто не появлялось, а мозг без него "не заводился" из-за чего "тело" просто умирало вне колбы. Тогда при клонировании ученые сразу уста-

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

навливали ЦНС с чипом ИИ, мозг заводился, но ИИ моментально "сходил с ума, что приводило к разнообразным последствиям и смертоубийствам. Следующим шагом, в Сеть был записан полный оттиск сознания человека и загружен в клон. И это сработало, но приводило к психической деградации как клона, так и оригинала, из-за чего была принята установка гуманного клонирования исключительно почивших людей, чтобы клон не понимал, что он не оригинал.

И какое отношение это имеет к войне? Теперь каждый человек, пока он не уничтожен безвозвратно, может использоваться в бою раз за разом. А если умер — не страшно, клонируем, установим боевые импланты и обратно на фронт.

Так люди и вырезали сами себя десятилетиями, пока в 2054 не возникло ГПАА. А дальше ты знаешь.

Мастер! Не увлекайся клонированием злодеев и игроков. Технология всё же не самая доступная, дорогая и требует оборудования. Это описано у специалиста по клонированию и в киберимплантах.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Паспорта и политика

Тут всё просто. Хоть и периодически возникают диктатуры, в основном теперь весь мир открыт для всех. Паспорт – формальность для границ, его порой даже не спрашивают, если с собой нет запрещенки или того, что необходимо декларировать. Настали времена ультра-мобильности, когда люди могут быть там, где хотят.



Открытие Токо и первые СВВП

Еще одно открытие, которое произошло одно из другого. В 1992 в СССР ученые из Соединенной Сибири смогли обуздать энергию плазмы. Как это произошло никто не рассказывает, но ходят теории, что некто Иваныч забыл керамическую кружку с комбучей прям в камере токамака после профилактики внутренней камеры. При запуске, плазма вступила в реакцию с комбучей и стала стабильной. Разумеется, всё это смешные сказки для детей Сибири, но правда где-то не подоплёку. Действительно в камеру что-то попало, и это что-то стало секретом Соединенной Сибири, которая сейчас поставляет Токо-Двигатели для всего мира.

Всего полгода потребовалось, чтобы уменьшить токамак до размеров чемодана. И им заинтересовались Корейцы. Они делали новейшее летательное устройство, но оно требовало большой мощи, а ДВС не мог дать столько, либо был слишком большим. Поэтому они обратились к СССР и купили несколько для своих разработок. И совместно с японскими дизайнерами и инженерами, корейцы создали первый гражданский СВВП AirZen U-92 Ювульсон, который вмещал в себя 30 человек помимо экипажа или такой же объём груза, не требуя аэродрома, достаточно просто ровной площадки, размером с теннисный корт.

Чем им помог именно токо? Огромная энергия в лёгком и маленьком объёме, способная выходить на максимальную мощность за доли секунды. Осталось только найти прочные винты, а в будущем и реактивные турбины. И при этом не оставляет углеродного следа, так, как нет камеры сгорания.

Помощь соседям

После разрушительного землетрясения, Совет Чернграда пообещал помощь в восстановлении Чахии и Польши. Создал рабочие места в отрядах помощи соседним государствам. И помимо обычных людей, в их ряды входят и "особые" агенты, которые должны убедить местное население в том, что государство Чахии и Польши не справляется. И длится это до 2054 года. Война окончена, государства потихоньку оправляются, а зёрна, посеянные Чернградом начали давать свои побеги.

Образовалось множество оппозиционных партий, выступающих за объединение с Чернградом, но ни 1 из них не может и близко пройти до реальных должностей. А совету и не нужны земли Чахии и Польши, им нужны площади для экспериментов, которые он не хотел бы проводить на своей территории.

Однако в 2062 году президентом Чахии становится Жденек Какач, который выступает за максимальное сближение с Чернградом, делая из своего государства буквально марионетку. В Чахию сразу же вливаются триллионы еши на лаборатории, исследовательские комплексы, институты. Все умнейшие люди сейчас заняты "Чахийским вопросом". Разумеется, к 63 году всё это только еще строится, но уже тогда страшно было представить, на чем же они там собрались экспериментировать...

Для всех остальных стран Чернград выступает как свободная экономическая зона, не давая никому ни преимуществ, ни палок в колёса. Это привлекает в город богатства, инвестиции, возможности... Две третьих которых оседает у семнадцати, а остальное уходит в Чахию. Так что не удивляйся трущобам.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

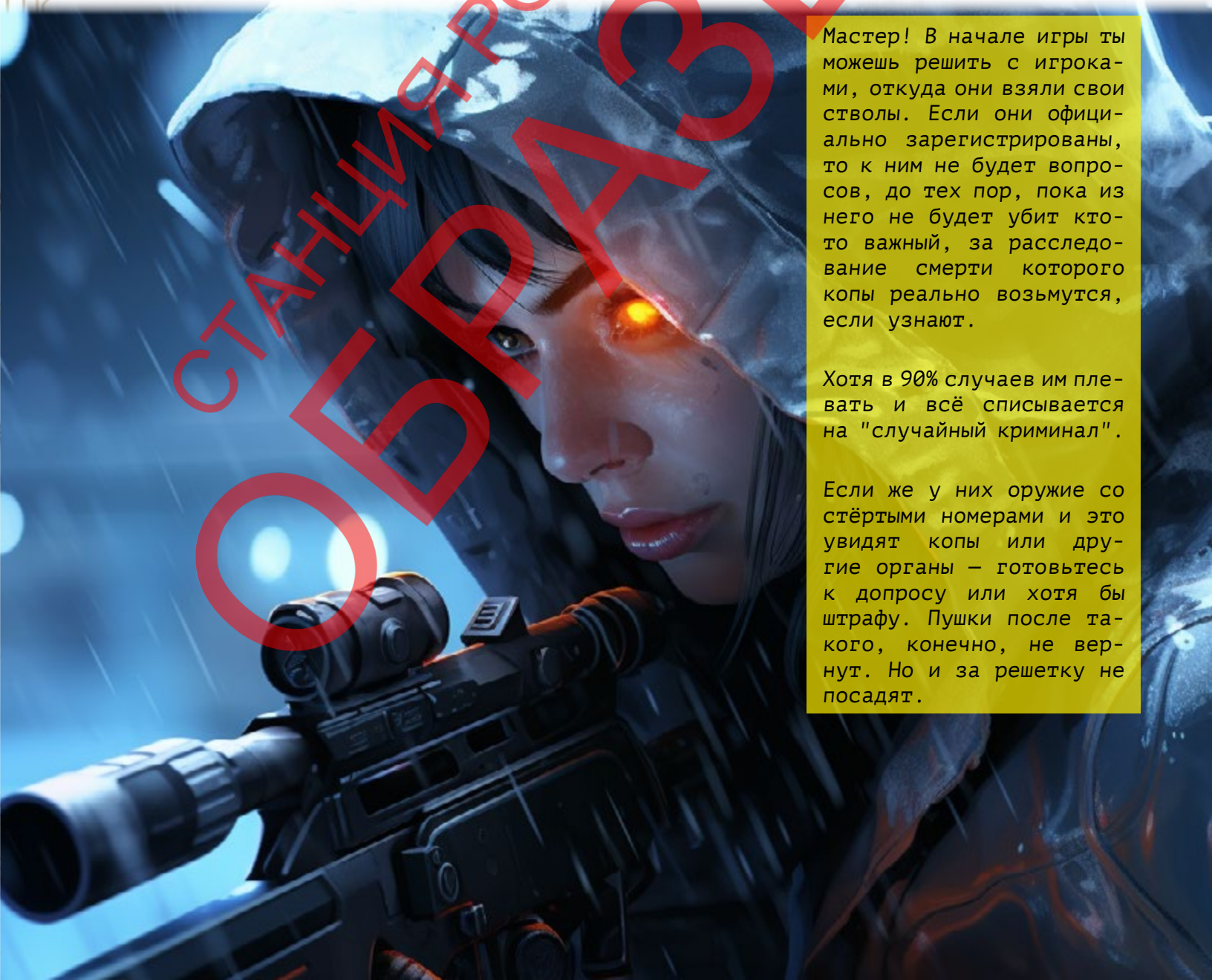
Вооружение и войны

Воевать все боятся. Ведь это практически верная смерть. Всё решается дипломатией, либо кинжальными ударами в спину, которые остаются за занавесом политически-драматического театра.

А вот пушки и оружие буквально на каждом шагу. Во-первых, ни 1 дурак не решится расстаться с верным пистолетом, после войны, во-вторых, ни 1 дурак не решиться расстаться с пушкой в обществе, где у всех есть минимум 1 пушка. Даже у нищих забулдыг на улицах есть смертоносный огнестрел, собранный из говна и палок.

Простое оружие достать можно без проблем, но на винтовки и крупные калибры требуется разрешение, либо лицензия, их нельзя купить просто так. Про ракетомёты и армейское вооружение и говорить не стоит, их в продаже нет вообще, но их тонны на складах и... внезапно, у тебя под ногами. Буквально. Война оставила такой "культурный слой", что можно хорошо копнуть в поле и выкопать случайную боевую машину, что уж говорить про гранаты и ракеты. Правда тебя с лопатой сразу же заметят вольники и выкопают всё сами. А ты не будешь против, поверь. У них ботинки с металлическими шипами. Но всё оно проржавело в земле и хорошо, если сгодится на запчасти.

А вот за хорошим новеньким красивым стволом придётся постоять в очереди пару неделек, или отобрать у неудачника в подворотне. Не сказать, что их дефицит, просто делают под заказ, ведь производство нового оружия очень строго контролируется, ты сразу попадёшь в базу данных, как владелец оного.



Мастер! В начале игры ты можешь решить с игроками, откуда они взяли свои стволы. Если они официально зарегистрированы, то к ним не будет вопросов, до тех пор, пока из него не будет убит кто-то важный, за расследование смерти которого копы реально возьмутся, если узнают.

Хотя в 90% случаев им плевать и всё списывается на "случайный криминал".

Если же у них оружие со стёртыми номерами и это увидят копы или другие органы – готовьтесь к допросу или хотя бы штрафу. Пушки после такого, конечно, не вернут. Но и за решетку не посадят.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Тайные заговоры и клонирование

Уу-у-у-у-у-у-у! Страшно? А стоило бы бояться. Вдруг где-то в лунной шахте вкалывает твой клон, а ты даже не знаешь. Откуда вообще шахта на луне? Что? Лаборатории на орбите земли? Монстры Волновой Сети делают армию клонов, чтобы захватить мир? На Марсе есть колония-Гиперполис, на которой проверяются административные решения, да еще и не одна? Реальнизация — это буквально перезаписывание сознания? **Весь наш мир — реальнизация**, мы в матрице?!

Таких теорий сотни и даже тысячи. И у каждой есть подтверждения. И почему-то никто не торопится их опровергать, ведь смотри: на луне реально есть шахты, на марсе реально есть экспериментальные города и проекты по локальному терраформированию, сознания из глубин сети реально проникают в людей, вызывая Нейропсихоз и так далее.

Но знаешь, что самое страшное? Любая, даже самая странная теория теперь имеет плашку "основана на реальных событиях". Вот, например, с клонированием и рабами, в 2062 году, буквально "вчера", было завершено расследование, уничтожившее корпорацию "Dag ang Stone", которая крала оттиски ДНК и Сознания из банков данных Московии и создала за свои 13 лет существования более трёх десятков тысяч клонов для кирпичного завода! Можешь себе представить? А сам завод спрятали в скалу, чтобы никто случайно не забрёл в него и не увидел лишнего.

Другая история про печально известную группировку АКА, что один из её основных лидеров был владельцем той же военной корпорации, что создала станции "Война" и "Мир". По другой версии, это просто группа рокеров, которая решила так бороться с высокими ценами за аренду концертных площадок. Но самая близкая к правде история про монстров волновой Сети, которые уже были каким-то образом среди нас задолго до открытия самой Волны. И знаешь что? Все 3 эти максимально шизоидные истории на самом деле правда, просто две трети информации уже додумали люди, но на самом деле каждая из них имеет место, вот только что именно....

Животные

Кончено био-сфере планеты был нанесён огромный и невосполнимый урон. Однако уничтожить полностью леса и животных в нём у людей, к счастью, не вышло. За 20 лет восстановления, человечество навысаживало целые леса, очистило водоёмы, заполнив их рыбой и растительностью. Восстановление идет не быстро, но ежедневно. Ведь бежать нам с земли пока еще особо некуда. На крышах домов цветут сады, в гетто в горшках растят картошку, рис и пшено, вдоль дорог роботы уборщики собирают мусор, которой затем перерабатывают в новенькие хронотомы, еду и упаковку. Там где невозможно что-то вырастить возводятся соевые фермы. Растения растут медленно, но они растут и адаптируются. Даже в радиоактивных пустошах появляются новые виды растительности, устойчивые к радиации... и людям.

С животными еще проще. Так как у них нет сознания, то и с их клонированием нет проблем. ГПАА и отдельные социальные движения финансирует в лаборатории по выведению животных и восполнении экосистемы. Они еще в самом начале своей работы, ведь вымирание было глобальным, но даже в 2063 домашние животные уже не диковинка среди семнадцати, хоть и достаточно дорогое удовольствие. Самая большая проблема — биоматериал для их создания, получить его можно только из живого организма, и чем он больше, тем больше материала. Знаешь, как его получают? Разводят китов в фермах, чтобы затем превратить в биоматериал. В колониях на Марсе. Там много льда и так исторически сложилось.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Банды

В Чернграде есть некоторое количество банд, которые держат в своих руках всё самое дурное, до чего не дотянулись корпорации. Хотя не все из них жаждут вставить тебе нож в печень, если не угрожаешь их родному району.

- ***Акульи***

Загадочная группа хакеров, которая не появляется на улицах просто так. Они берутся только за самые сложные задачи, связанные с манипуляциями в Сети.

Никто толком не может раскрыть их личности. Некоторые считают, что Акульи стирают свои личности как в Волне, так и в обычном мире.

Если ты увидишь такого в толпе, то несомненно узнаешь, но пройдёшь мимо. Твоё нутро захочет пройти мимо, это необъяснимое чувство не вступать с ними в контакт. Выглядят они, конечно, очень впечатляюще. Они всё еще похожи на людей, но от живого организма там осталось не много. Полное покрытие пластиком или полимерами, рваные тряпки, странные прически из хомутов, железных прутов, проволоки, кабелей, всюду импланты, которые даже не скрыты. А самое главное, что всё это функционально и имеет смысл. Как они ещё не отъехали в психоз — загадка. Может они продали Волне своих души в обмен на жизнь? Или может в них уже не их души?

В бой они предпочитают не вступать, однако если придётся, то твои мозги превратятся в яичницу еще до того, как ты подумаешь о том, чтобы достать свой пистолет. Они манипулируют Сетью и миром вокруг них буквально взглядом без деки или других устройств. Страшные люди.

Никогда не шути при них про "настроить принтер" и "тыж программист", если не хочешь сам стать принтером, с приёмником бумаги во рту и выдачей из...



- ***Бригада "Бумер"***

Дядьки на строгом пафосе. Строгие черные пальто, тонированные автомобили и СВВП, черные ПП и дубинки, черные короткие волосы, золотые зубы и перстни.

Если они к тебе пришли, то либо ты им должен, либо тебя сейчас будут крышевать. Могут избить тебя, но не до смерти, тебе еще работать на них. Чтут "Воровской закон" и "Воровскую честь", однако они хозяева своего слова — слово дал, слово забрал. Если они тебя обманут, и ты пожалуешься им, то тебя изобьют за клевету, ведь браток никогда не врёт, это ты не так понял.

На самом деле это просто уличная шпана, которая кое как добралась до денег и крутит пальцы перед обычными слабыми людьми. Если ты завалишь рандомного Димона из их банды, то они с криками разбегутся. А потом будут мстить, ожидая тебя в тёмной подворотне прямо за мусорным баком. Братва не забывает обид.

Иерархия у них тюремная, жаргон и сленг тоже. Они считают это крутым. Главный у них Пахан, потом идут сынки и фраера. Это если упрощённо для адекватного человека, на деле же у них там целый зоопарк: петухи, черти, торпеды, слоны, козлы, шныри, поди разберись.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

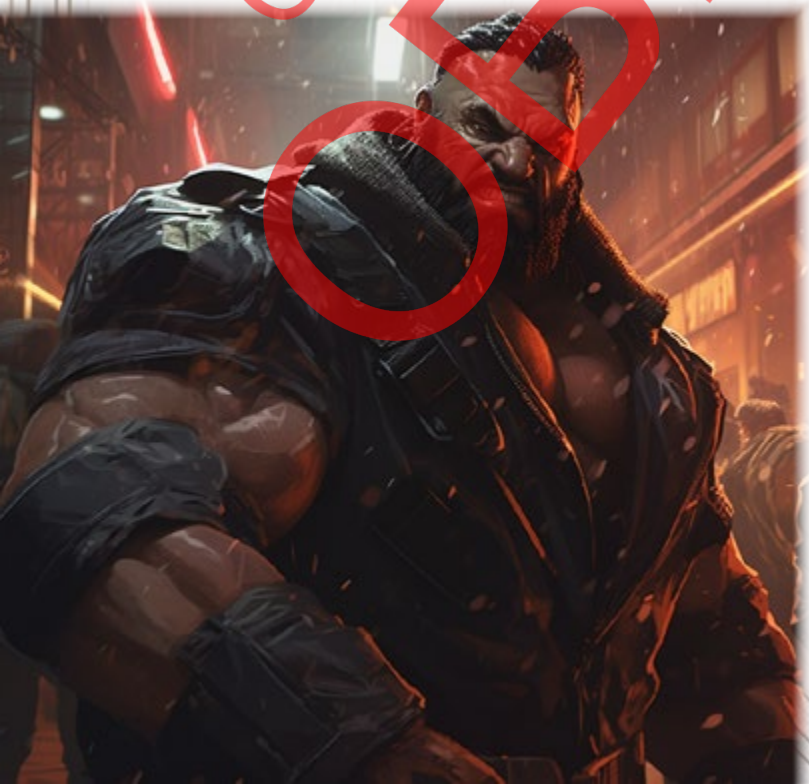
- ***Дикари***

Чуваки обожают свою мощь. Они пичкают себя наркотой, имплантами, живут в спортзалах и качалках. Они люди неплохие, просто глупые и блаженные, а блаженность их в силе. Характером они могут быть разные, как очень добрые, так и мудаки, но всех их объединяет тягание железа.

Они не будут тебя трогать на улице, скорее даже наоборот. Но также они зависимы от анаболиков и спортивной наркоты, и вот если она у них кончилась... Беги, если ты выглядишь, как человек с хотя бы 1 уе в кармане — тебе пизда. Человек, днём бывший тебе милым собеседником, ночью превратится в твою головную боль.

Нет, они не вытащат из тебя весь хром, чтобы его продать — не додумаются. Нет, они тебя не разберут на органы по той же причине. И нет, они тебе не поверят, если ты добровольно отдашь им деньги.

Знаешь, что страшно? У них есть лидер с мозгами, который манипулирует количеством доступных анаболиков и наркоты, чтобы натравливать своих подопечных на те цели, которые ему интересны. А знаешь, что смешно? Это щуплый чувак, Доминик Санд, который весит 60 кг при росте 174 см. Просто он старший брат с высшим образованием крутейшего киберкачка Сноука Санда, директора главной тренажёрки города. Сноук безоговорочно верит в каждое его слово, ведь он единственный в семье с вышкой, а другие и не хотят обижать или злить Сноука.



- ***Киберсайкс***

Группа подростков хакеров, смешанных с уличными хулиганами, обладающая выдающимися навыками в области волновой сети и кибернетики, что делает их опасными и эффективными в сфере киберпреступности.

Они специализируются на взломах корпоративных сетей и шантаже. Проводят разные кибер-спортивные соревнования и реалити-шоу в реальнизациях. Когда ситуация требует прямых действий, "Киберсайкс" не стесняются использовать свои физические навыки. Они обладают силой и боевой подготовкой, чтобы справиться с любыми угрозами на улицах мегаполиса. Такие боевые задроты.

Члены банды предпочитают выделяться в толпе. Они носят высокотехнологичные киберимпланты и экзоскелеты, которые усиливают их физические способности. Их одежда сочетает в себе металлические аксессуары, светящиеся линии, LED-татуировки, многослойные кожаные нарукавники. И всё это, разумеется, Геймерское.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

- ***Технолибертарианцы***

Это даже не банда, а просто группа людей, полностью отрицающих импланты и умеющие вытаскивать ЦНС-имплант из человека, без подъема тревоги. Это обычные люди, о них особого ничего не скажешь. Многие думают, что они дураки, но это до тех пор, пока Волна не начинает накрывать твой мозг. Живут в палаточных городках на руинах производств, там, где их поймать будет сложнее всего.



- ***Эни-Мэ***

Банда любителей фотореалистичного аниме новой школы. Уважают котиков, ультрареалистичных фури и бить гопников по подворотням.

Эни-Мэ — глава банды, названной в честь него же, полное имя Энджи Марин. Его избивали в начальных классах из-за любви к мультикам с кошко-девочками и ободка с ушками, который он носил — позже он вживил себе реальные биологические кошачьи уши.

В подростковом возрасте он собрал единомышленников, основал школу единоборств, где учатся укладывать врагов с 1 удара. Спустя пару лет упорных тренировок, он с бандой избавил район от барыг и гопников, установив свои правила.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Корпорации

Крупные игроки на рынке Чернграда. На самом деле их в десятки раз больше, от самых маленьких, до крупных. Тут я тебе расскажу о тех, которые ты видишь ежедневно, с которыми ты сталкиваешься.



- ***Длань Избрания***

Основной продукт: оружие и аксессуары военного класса.

Головной офис: Неосибирск, Соединенная Сибирь

История: Молодой Григорий Пашенков, которого сослуживцы называют просто Гришка, прошедший обычным рядовым полностью "Самособойную" войну, постоянно ругает за излишнюю топорность и простоту оружие того времени, и решает сделать нормальную технологичную автоматическую винтовку.

На протяжении 7 лет он чертил и стругал, соединял и проверял, и нашел тот формфактор, который его устраивал. И он решает представить своё оружие на выставке в Московии к 1985 году. Чтобы люди лучше видели уникальность его механизмов, он отливает корпус из армированного полимерного стекла. Его изобретение нравится партийным представителям, и он получает финансирование, но есть нюанс. Никто не оценил особо сам механизм, зато ну очень понравился корпус.

Гриша основывает "Длань Избрания" и начинает создавать разнообразное оружие.

Наше время: Сибирская корпорация, поставляющее военное оружие с уникальным дизайном и высокой технологичностью. Благодаря прозрачному корпусу ты знаешь, сколько у тебя патронов и в каком состоянии механизмы оружия, не пропуская необходимости технического обслуживания.

Отличительные черты: корпорация не располагает оперативниками, ограничивая свой контроль на своих фабриках, при которых есть выставочный зал и оптовая касса.



- ***БерОил***

Основной продукт: КарГаз (горючий картофельный газ) и КарСпирт (картофельный спирт).

Головной офис: Дещенка, Берусь

История: мужики в гаражах столицы гонят самогон из картошки. Одному из них пришла идея по приколу сделать газированную водку. Оказалось, что газированная картофельная водка горит слишком хорошо, вследствие чего была залита в автомобиль, дабы съездить за сигаретами. Затем случается война, топливо дорожает и делать топливо из картофельной водки оказывается сильно дешевле. Мужики основывают *ЧырхТехПродукт*, а после получения заказа от вооруженных сил, переименовываются в БерОил и начинают строить целые заводы на картофельных полях.

Наше время: БерОил поставляет свой КарГаз и КарСпирт по всей планете. Если что-то не работает на Токо — оно работает на КарГазе. Да, они пока монополисты, однако *Rolshin Int.* Наступают им на пятки со своим топливом из лапши.

Отличительные черты: заправки КарГаза напиханы вдоль всех автострад. Их маскот – пьяная картошка с бутылкой картофельного спирта, которая приглашает "заправить коня и душу".



- ***БобірТех***

Основной продукт: Энергетика, терраформинг, водоснабжение.

Головной офис: Закарпатск (город-государство на границе Венгрии)

История: Корпорация не гордится своей историей, а потому уничтожила все данные о своём создании. Поговаривают, что основатель один из тех людей, что взрывали дамбы на реке Черновка, а затем строил свои "новые", что и было скрытой и главной целью этих терактов, а не Полишеска.

Наше время: совместно с *YSpace* строят колонии на Марсе, растапливая воду и проводя локальный терраформинг. На земле же они возводят дамбы на реках и целых морских заливах, освобождая новые площади для жизни. Вода в дамбах очищается, превращая воду в питьевую. Строят и обслуживают канализации в мегаполисах, часто выступая, как подрядчик. Имеют

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

своё вооруженное подразделение для охраны ключевых мест и строительных площадок.

Отличительные черты: нашивка с бобриком, держащим водопроводную трубу.



- ***Alpine Arms***

Основной продукт: Оружие и аксессуары люкс-класса

Головной офис: Берн, Швейцария

История: в прошлом бренд белоснежных аксессуаров, одежды, мебели, во времена "Бессмысленной войны" решил выпускать такое же белоснежное оружие для богачей. Искать аудиторию долго не пришлось, поэтому и без того богатый модный дом, стал ещё богаче.

Наше время: имеют выставочные салоны в большинстве больших мегаполисов, где есть хотя бы 10 тысяч людей среднего класса. Новая линейка оружия выходит раз в год в сентябре. Стоят, как крыло от самолёта, имеют повышенный (**+d6**) урон, не ломаются и не изнашиваются благодаря смеси полимеров, карбона и кристаллической керамики. Вылизанная и отполированная белая изящность от мира оружия часто становится объектом коллекции или интерьера, а не применяются по прямому назначению.

Отличительные черты: высокомерие и непринятие, если у тебя счет в банке меньше, чем твой номер телефона.



- ***FinitaLaCar***

Основной продукт: автомобили

Головной офис: Чернград

История: во время второго этапа строительства Чернграда обычным рабочим начали требоваться маленькие, юркие и простые автомобили, чтобы добираться от жилья до места работы. Итальянский рабочий Пэдро Коломбо решает смастерить маленькую одноместную машинку из своего скутера и велосипеда. Сделав корпус из строительной фанеры, защитив водоотталкивающим лаком и покрасив в красный цвет, он поехал на тест драйв. И случайно попался на глаза члену совета Чернграда, который его останавливает и начинает расспрашивать, что за аппарат. Пэдро испугался, что его депортируют за незаконное транс-



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

портное сродство, но нет. Вместо этого ему дали цех и 50 рабочих, чтобы они делали такие машинки для людей и дальше. Так Пэдро Коломбо оказался главой Черноградской подчинённой корпорации поставщика городских одноместных компактных микромобилей.

Наше время: Фанера сменилась на полимеры, никаких мопедов и велосипедов — обычный двигатель и узкая платформа. Ты видишь эти машинки на каждом углу, да и у тебя самого есть такая.

Отличительные черты: не имеет своих оперативников, корпорация и её руководство находится под защитой Чернграда. Обычные рабочие носят белые комбинезоны и имеют контрактные импланты-мультитулы.



- ***NeoMED***

Основной продукт: Здравоохранение

Головной офис: Питтсбург, СССА

История: корпорация возникла из частной клиники в период Бессмысленной войны. Они первыми начали устанавливать и обслуживать импланты, быстро распространив свои клиники в разных точках мира, даже в закрытых странах, вроде Китая. Несколько удачных договоров и страховок, а также спасённых жизней обеспечили им огромный парк медицинских СВВП и лучшее оружие для конвоя.

Наше время: если человеку с их страховкой грозит опасность – они сожгут землю, только бы платящий клиент не умер. Не скупись на их страховку.

Отличительные черты: красно-белые СВВП, медицинская боевая броня белого с красным цветов и белоснежные госпитали с красными вывесками. Особенно эффектно всё это выглядит ночью.



- ***NetWaves***

Основной продукт: Волновая Сеть.

Головной офис: физического головного офиса не существует, множество маленьких представительств. Вместо головного офиса у них огромный Остров в Сети, а их работники на 96% удалённщики — остальные это инженеры и уборщики серверных.

История: изначально это была *NetCO* — крупнейший интернет-провайдер в мире, основанный в 2020 году. Крупнейший, потому что остальных разбомбили. В 2037 году они делают релиз новой технологии передачи данных — Волновой Сети. Из-за того, что для подключения не нужно кидать провода, оказывается, что вся планета уже в Сети! Нужно только подключиться. Происходит ребрендинг в *NetWawes* и выпуск уникальных устройств для подключения к сети — Хронотомов, которые пользуются бешенной популярностью, а с 2042 начинают распространяться вообще бесплатно. К 2038 году *NetWaves* встраивают свои протоколы в ЦНС-импланты, позволяя людям быть автоматически подключенными к сети и пользоваться прелестями Супер-ИИ и постоянного обновления имплантов.

Наше время: *NetWaves* зарабатывают огромные деньги на развлечениях в сети и хостинге Островов, именно эта логика позволила сделать дешевую версию Хронотомов вообще бесплатной. Всё что касается Сети, соц. Сетей, новостных порталов, рекламы и игр, вся инфа в Сети — это *NetWaves*. Это тот самый демон, которому ты продал душу еще до рождения.

Отличительные черты: белые хакеры с соответствующими примочками и одеждой. *NetWaves* имеют свои группы безопасности для инфраструктуры и отслеживанию нейропсихоза. Они не имеют опознавательных знаков, очень сложно понять, что за тобой следит один или несколько их агентов.



- ***Petro Vice***

Основной продукт: Строительная техника и блочные дома

Головной офис: Версаль, Франция

История: Основана Луи Петровичем в 2045 году. Луи видел огромный спрос на рынке дешевого жилья, также Луи знал историю с панельными домами в СОСР. Он сложил 2+2, взял кредит и сделал прототип "блочного" дома, который состоял из готовых параллелепипедов, с ремонтом и меблировкой, которые можно просто составить друг на друга, сделать подъезды и межквартирные коридоры. Такие блоки собирались на конвейере, как простой конструктор. С этим прототипом он пошёл искать инвесторов и нашёл их в Чернграде, где он возвёл свой первый дом. Технология оказалась настолько популярная, дешевая

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

и востребованная, что всего за 10 лет у *Petro Vice* уже было 4 города-фабрики и огромные стройки по всему миру.

Сам же Луи умер от передоза, находясь в одной из порно-реальнизаций в 2062 году. Это официальная версия, ведь его тело так и не добралось до места на кладбище.

Наше время: Блочные дома *Petro Vice* прекрасно решают проблему бездомных за счет установки рекламных экранов в каждой квартире, трансляция на которых стоит достаточно дорого. Отличительной чертой домов является маленьких логотип корпорации на каждом элементе в квартирах, так что всегда можно заметить, если вы живете в доме их конкурентов, который по качеству будет хуже. А еще в каждом доме *Petro Vice* есть запах франции и минимум 1 вендинг с соевыми круассанами.

Отличительные черты: сотрудники не имеют отличий, кроме бейджей корпорации. Корпорация не имеет своей вооружённой охраны, прибегая к услугам других корпораций.

- ***Rolshin Int.***

Основной продукт: всё из соевой лапши, кроме топлива и имплантов.

Головной офис: Бангкок, Сиам.

История: как-то раз, лет 50 назад, китайский мигрант Лю Суй после бессонной ночи прилёг поспать на упаковки лапши в своей маленькой квартирке-гараже в Бангкоке. Лю Суй был очень беден и одинок, вся его жизнь – продажа варёной лапши с соевым мясом на передвижной тележке у дверей разных офисных зданий с мечтой заработать на спасение из тоталитарного Китая своей семьи. Впервые за несколько лет он отлично выспался и оказался очень бодр. Лю Суя это очень заинтересовало, и он попробовал поспать на лапше ещё раз. Потом он попробовал на лапше посидеть и даже сделал сидение для своей тележки-кухни. Он варил лапшу, а затем запихивал в форму и осушал. И внезапно, он понял, что лапша стоит 1 уе, а велосипедная рама целых 100уе! И он начал создавать разные предметы, красить их, накопил денег на маленькую рекламу и листовки. Его дело росло и уже был целый цех! Он вытащил свою семью из Китая и снял большой офис.

Наше время: трансконтинентальная международная гипер-корпорация, производящая все свои товары из соевой лапши. Буквально все. Если вы купили у них кофе в стаканчике, то он из лапши, и стаканчик из лапши. И при этом он совершенно не выглядит, как лапша. Смысл в том, что они выкупили патент на молекулярное изменение сои и, имея свой мегаполис-завод соевой лапши, переориентировали производство с простой еды на другие товары, завися только всего от 1 ресурса. К сожалению, они не могут делать топливо. *Пока не могут.*

Лю Суй активно спонсирует партизанские формирования в Китае, чтобы сместить тоталитарную партию правителей Китая 维尼熊 (Вейни щёнг).

Отличительные черты: каждый работник корпорации обязан пользоваться исключительно продукцией *Rolshin Int.* Хорошая новость для них в том, что *Rolshin Int.* делает буквально всё.



- ***YSpace***

Основной продукт: орбитальные корабли, космические станции, межпланетные перелеты

Головной офис: отдельный сектор на станции "Мир"

История: появилась одновременно с ГПАА, но не относится напрямую к нему. Вероятно, корпорация существовала задолго "до" и именно она помогла запустить всё в космос, однако действовала в тайне. Ходят слухи, что YSpace это бывшее подразделение военной корпорации-прародителя ГПАА, однако все связи с ГПАА "Игрики" отрицают.

Наше время: являются связующим звеном между землёй, шахтами на Луне и колониями на Марсе. Обслуживают станцию "Мир" и спутники "Война". Проводят орбитальные рейсы между мегаполисами земли. Их стенды есть в каждом космопорте, именно у них ты покупаешь билет, и они защищают твой рейс от космопорта до центра города. О самой корпорации крайне мало информации. Устроиться на работу к ним, кроме как в билетную кассу, невозможно, они сами находят тех, кому делают предложение, от которого нельзя отказаться. Обычно их цели — умнейшие из ученых и видные деятели, кто именно завербован "Игриками" никто не знает. Ходят слухи о похищениях людей и сказки про орбитальное рабство.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Отличительные черты: вооружены передовым оружием, ездят на уникальных брендированных автомобилях из космопорта. Оперативники на земле одеты в обтягивающие комбинезоны с масками, полностью скрывающими лицо.



- 우리 좋다 ***(Ури Чода)***

Основной продукт: охрана, оружие, импланты и кибернетика

Головной офис: Пхеньян, Объединённая Корея

История: еще во времена войны в Корее эта корпорация делала оружие. Когда во время Бессмысленной войны Северная и Южная Кореи вынуждены были объединиться, чтобы не пустить войну на свои территории, как один народ, Ури Чода продолжало создавать оружие для всей армии, ведь СССА перестало его поставлять. Это дало сильный толчок развития корпорации, позволяя занимать новые ниши производства. Развитие информационных технологий Южной Кореи перешло в руки Ури Чоды, открывая пути для создания имплантов и кибернетики.

Наше время: мегакорпорация, производящая тонны "попсового" оружия для самозащиты, новейших кибер-имплантов и поставляющая "микро-армии" для нужд охраны. Каждая подобная "микро-армия" отслеживается ГПАА, у Ури Чоды есть уникальная лицензия на такую деятельность. Всё благодаря неучастию в Бессмысленной войне, останавливаясь исключительно на своих границах.

Отличительные черты: все сотрудники Ури Чода обязаны быть азиатами, либо выглядеть, как азиаты. Это единственное требование, дожившее с момента основания корпорации до наших дней, но и оно постепенно начинает отменяться, хоть и нехотя. Если к тебе в квартиру ночью пролез азиат-ассасин, то твой враг нанял Ури Чоду.

- ***Остальные корпорации***

Помимо перечисленных международных гигантов, которые занимают своё место в Чернграде, существуют десятки тысяч предпринимателей и "микро-корпораций", которые по факту обычный бизнес из трёх Иванычей, сидящих в гараже с вывеской "*iSoya*" и подобным креативом. Они не делают сложных технологических продуктов, зато среди них точно можно найти какую-то низкосортную услугу или предмет. У них часто нет прайс-листа, который жестко контролировался бы органами государств, поэтому изначально цена будет точно завышена, но с ними можно торговаться, если ты знаешь, как это делается.

Такие "частники" могут арендовать площади в торговых центрах, сидеть в гаражных кооперативах, оказывать услуги на дому, арендовать "палатки" для компаний однодневок. Самые успешные из них, не боящиеся угрозы проверок от государств, могут снимать офисы и даже строить свои небольшие здания. Чем больше такая частная конторка, тем выше качество у её продукта и больше рекламы она сможет позволить.

Кстати, о рекламе

В Чернграде она стоит каких-то баснословных денег, а эфирная сетка всегда забита большими корпами, поэтому ребятам поменьше остаётся спам в Сети, листовки в подъездах и сарафанное радио. Чтобы найти конкретную услугу тебе придётся коллекционировать их листовки или хорошо заморочиться с поиском.

И эта потребность создала новую неофициальную профессию в городе — **Рекламный агент**. По факту, эти люди просто собирают, упорядочивают и архивируют рекламные листовки, ведут картотеки рекламы. Если такой агент более-менее известен, то у него есть "особая папочка", в которой листовки для желающих проверяются в первую очередь, предприниматели хорошо платят, чтобы попасть в неё. Так что, если ты хочешь что-то найти и не знаешь где, обратись к такому агенту, и за небольшую плату в 10% от искомой услуги он найдёт для тебя нужную рекламку.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Любовь, смерть и киборги

- ***Одиночество и мотивация***

Перед человеком в 2060-х открыт весь мир, если он входит в семнадцать процентов. Но, скорее всего, он в них не входит. А значит это то, что 10 часов в сутки 6 дней в неделю он на работе, на которой изо дня в день он видит одних и тех же людей. Сменить рабочее место достаточно проблематично, ведь людей может быть неограниченно, а рабочие места не резиновые. После работы он по полтора-два часа стоит в пробках в своей одноместной машинке, чтобы добраться домой, впрочем, с утра та же ситуация.

Как ты мог понять, на погулять и завести знакомства у человека банально нет времени. Зачем тебе тратить свой единственный выходной на какого-то непонятного другого человека? Куда-то с ним ходить, тратить время и деньги, которые ты бы мог полностью вложить на себя. Сюда добавляются 11-метровые квартирки для одного человека, в которые просто не поместятся двое. Да, ты можешь найти себе спутника или спутницу жизни и подать запрос на квартиру побольше, но очереди стоят по 10, а то и 15 лет. Всё это время вам придётся жить в компромиссах.

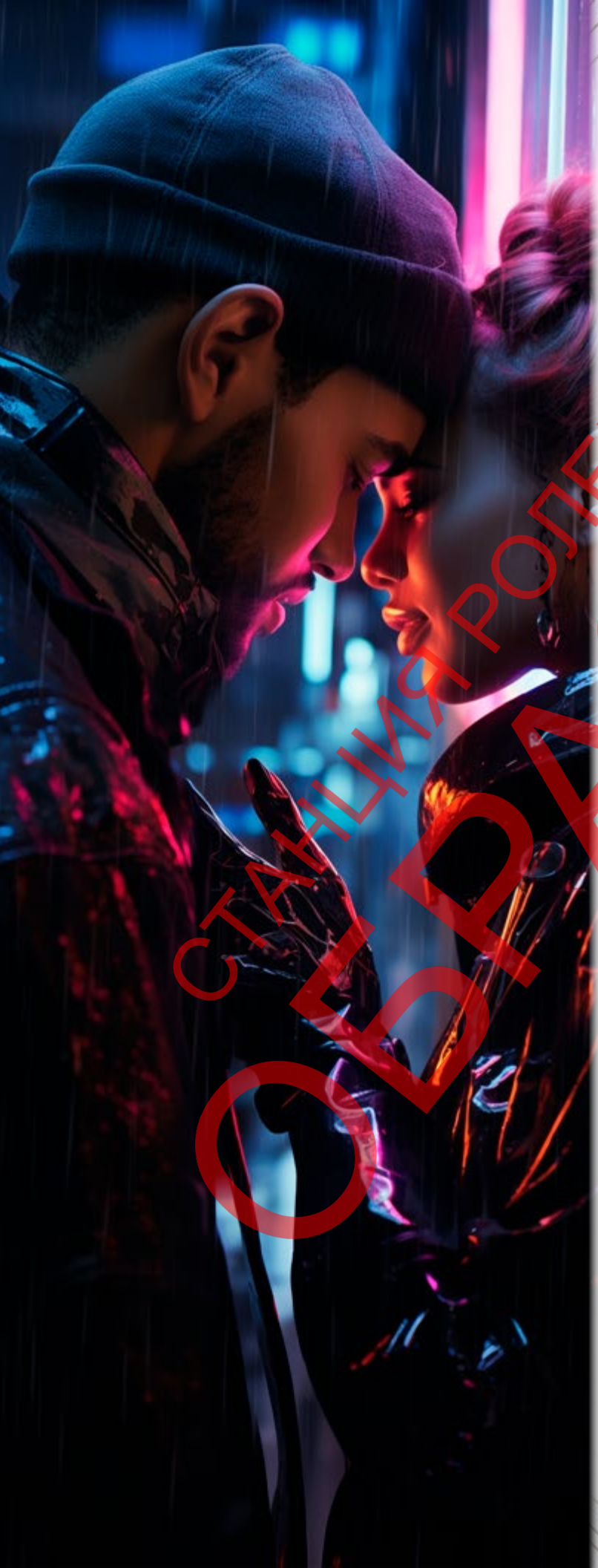
Вот и получается, что люди просто не видят смысла в семье, детях и каких-то таких вещах. Еще бы, чтобы кто-то шарился рядом, мешал тебе жить как ты сам того хочешь. Делать детей так вообще не выйдет — это очень дорого и наваливает на тебя огромную ответственность, а у тебя как бы это... ну работа.

Так живёт большинство. И они только притворяются, что им всё нравится, на самом деле они потихоньку сгорают от одиночества. А из него есть только 2 выхода — в окно или найти такого же одинокого. Первый вариант хоть и кажется лёгким и быстрым, но у него есть необычная сторона. Если ты хоть сколько-нибудь значимый сотрудник (например, лучше всех моешь полы), то твоя корпорация просто сделает твой клон с твоим же сознанием, на который наложат штраф за самоубийство и отправят дальше работать. Это обеспечивает твои услуги работодателю до конца дней твоих. Зная это, люди не торопятся решать свои такие проблемы радикально. Хотя если всем на тебя было плевать, то да, такой вариант сработает.

Второй же вариант безболезненный и часто просто как-то работает сам по себе. Например, ожидание квартиры побольше можно обойти, если очень убеди-



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



тельно попросить риелтора найти 2 квартиры рядом. И вы как бы будете жить вместе, но у вас в два раза больше пространства, хоть и огороженного стеной. Можно найти подработку на выходных, чтобы заиметь автомобиль на нескольких пассажиров. Главный эффект от наличия партнёра — появление мотивации что-то делать, причем у обоих. Ты уже не просто ходишь на работу, ты ходишь на работу с целью.

- ***Как знакомятся люди?***

Чаще всего на работе, либо уже являясь соседями. Есть приложения для поиска друзей и партнёров в Хоронотоме, но там или наёмники, или проститутки. На своих выходных можно сходить в бар или на игру любимой команды, заняться общественным хобби. И тогда, быть может, тебе повстречается такой же одинокий человек, с такими же проблемами и вы просто объединитесь. Волею судьбы.

Если же говорить о "приключениях длиной в ночь", то тут всё гораздо проще. Быть красивым очень просто — пару операций и всё. Пластическая и нейроимплантная хирургия позволяет тебе быть кем угодно и менять образы стабильно раз в полгода, были бы деньги (операция от 10 000уе) и разрешение от работодателя. При этом у тебя сохраняется твой ДНК-код. Ты создаёшь свой аватар в Симуляции, приходишь с ним к доктору, он тебя быстренько перешивает, меняет пигмент кожи (фактически просто перестилает покрытие), цвет имплантов глаз ты можешь настраивать свободно прямо с Хронотома. А сменные импланты половых органов позволяют тебе менять писписку "в один щелчок".

Поэтому все в этом мире такие красивые, чтобы выделяться люди даже наоборот добавляют себе изюминки изъяны, либо оставляют свою природную внешность. Ты можешь выглядеть даже как рисованный Аниме персонаж, при желании.

ЗППП давно побеждены, самое страшное, что случится — тебя обворуют во сне. Так что найти себе развлечений не сложно.

- ***Продолжение рода***

Из-за перегруза занятости по времени дети выращиваются в колбах. Во-первых, это решает проблему бесплодия, во-вторых, снимает имплантные ограничения, в-третьих, биологический пол теперь не важен. Врачи просто берут ДНК двух партнёров и лепят из этого ребёнка, заранее внося изменения по желанию.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

По мере роста и развития плод вытаскивают из банки и передают родителям, которые теперь несут полную ответственность как за ребёнка, так и за то, что он сделает. Есть норматив, что ребенок до 16 лет должен быть под контролем родителя 80% времени, иначе его заберёт корпоративная школа (для людей побогаче) или гос. интернат при производстве (бесплатно).

Культура деторождения сильно пострадала. Люди живут очень долго, продолжают жить даже после несчастных случаев, недостатка в людях нет. Теперь дети — развлечение для богатых, которые могут позволить своему партнёру не ходить на работу большое количество времени. Некоторые биологические женщины возвращают себе природные органы, снимая импланты и вынашивают детей самостоятельно, чтобы получить новые ощущения.

Еще 1 малоизвестным способом "размножения" является колонизация. В колониях на марсе все изначальные люди — клоны, но выращенные естественным путём из эмбриона, а не напечатанные полностью, это требует крайне мало биоматериала. Поэтому у них есть своё личное сознание и они уже продолжают свой род естественным путём, обучая потомство. ГПАА запретила корпорациям и государствам проводить подобные манипуляции на земле, чтобы было больше места для людей, которые уже живут. Чтобы корпорации не выращивали себе таких удобных рабов.

- ***Киборгизация человека***

Ты уже мог заметить, что в этом мире импланты — как модный смартфон. Люди шпигуют себя, не боясь последствий — просто ходи к врачу и обновляй драйвера. Однако, чем сильнее Волна захлёстывает сознание человека, тем меньше он хочет идти к врачу, считая, что всё нормально и так и должно быть, несмотря на уговоры и доводы.

Как такового понятия "киборг" или "боргирование" в EZY: Cyber нет, ведь ты можешь вставить все части имплантов и уже перестать быть биологическим человеком, сохраняя свой мозг и центральную нервную систему, всё остальное за тебя делает автоматика. А уж сколько оружия и вертелов для шаурмы ты в себя запихаешь — зависит только от тебя самого. У тебя по-прежнему сохранится твой ДНК-код и все нужные биологические элементы для существования.

Если сознание человека записать на носитель, заменяющий мозг человека, то такое существо классифицируется, как андроид и теряет все права человека. Андроиды гипер-подвержены влиянию Сети. Таких манипуляций сейчас никто не делает, но гипотетически это возможно. В 40-х годах были разнообразные исследования с попытками вытащить сущностей из Волновой Сети, но это ничему не привело, кроме конспирологии и выкриков: "***АНДРОИДЫ УЖЕ СРЕДИ НАС!!! ИМИ УПРАВЛЯЕТ СЕТЬ!!! ДЕМОНЫ СЕТИ ВСЮДУ!!!***", Которые раздаются из переулков от странноватого вида маргиналов, одетых в чёрные мусорные пакеты.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Атом мирный

Электроэнергия — кровь человечества. Провода — вены, по которым оно питает мозг и сердце. Без электричества прогресс невозможен. Сейчас добывать электроэнергию на АЭС перестали, из-за появления куда более удобных и эффективных токамаков. В подвале каждого здания есть свой генератор на случай большого отключения, но сами города питаются от больших Токо-станций, выдающих бесперебойно огромное количество электроэнергии. При этом Токо-станции не наносят урона окружающей среде. В сравнении с отвратительными ветрогенераторами или полями из солнечных панелей, которые в 00-х некоторые люди пытались устанавливать, разрушая целые локальные экосистемы. Сейчас эти варварские сооружения есть только на картинках в учебниках истории. Токо-станция не взорвётся и не раскидает радиацию, а всё, что она выдаёт в природу – тёплая водичка в водоём, который создан плотиной от Бобір-Теха.

Но и у Токо-станций есть проблемы. Например, если кто-то каким-то образом выключит синтез плазмы на долю наносекунды — процесс остановится. И придётся потратить 20-30 минут на перезапуск. Так же его постоянно нужно чистить и обслуживать, для чего приходится останавливать синтез. Все плановые остановки есть в Сети и синхронизировали с мини-токо-станциями в зданиях, которые включаются сами и позволяют функционировать электросети незаметно для обывателя.

И тут вопрос, а почему бы просто не питать все здания отдельными генераторами? А ответ очень прост. Чем больше Токо, тем больше энергии он вырабатывает и меньше в масштабе топлива для запуска требует. Топливо для Токо — электричество, которое хранится в аккумуляторах на Токо-Станциях или в батарейках мини-токо-станций, либо автомобильных аккумуляторах, если речь про транспорт. А у таких накопителей энергии есть свой срок службы, и замена их по всему городу встала бы в большие деньги, нежели просто иметь огромный генератор и не платить ничего.

Атом злобный

Ядрёная Бомба, с которой первыми познакомились японцы, а потом в 2017 она полетела в международное турне, теперь под совершенным и безоговорочным запретом. Достать её невозможно, но можно её создать хоть в гараже, материалы по отдельности есть в свободной продаже для других нужд. Только если об этом узнают ГПАА и не смогут тебя устранить силами реагирования на земле, то ты и твоё здание познакомитесь с теплом солнечного света.

Радиация в средних дозах не очень страшна, ибо прекрасно излечивается, как и её последствия. Война всё же подтолкнула развитие медицины. Только сильная радиация в моменте способна безвозвратно сжечь человека. Если же последствия даже средней радиации не начать лечить в первую неделю и забить, то, как и прежде — боль, онкология, разложение и смерть.

Нефть и горючка

Нефть теперь не топливо. Эта грязная, склизкая жижа сейчас используется только как компонент для био-пластика и смазки. После открытия КарГаза в нефти просто нет необходимости. Она грязная, её мало, её сложно перерабатывать. Это рудимент прошлого.

В наших реалиях произойдёт скорее война за поле с картохой, чем за подземную вонючую масляную лужу.

Космическая отрасль

Практически у каждого, даже самого маленького, государства есть своя космическая программа, но цель у каждой своя. Страны запускают зонды во все стороны, в попытках найти что-то интересное.

Совершаются пилотируемые рейсовые полёты на луну, доставляющие шахтёров и вывозя тысячи тонн кремния, алюминия, титана и железа из минералов, добытых на шахтах и там же обработанных.

Раз в 4 года происходит запуск корабля с учеными от станции "Мир" на Марсианские колонии. Попасть туда обычному человеку не выйдет. Какие секреты таят марсианские колонии тоже известно только им.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Считается, что там ставят общественные эксперименты и изучают новые минералы и материалы. Есть сёрферы, утверждающие, что смогли каким-то образом так глубоко погрузиться в сеть, что услышали отголоски людей с Марса. Некоторые из них пытались туда добраться, но никогда не хватало понтонов, а на таком расстоянии акулы сети тебя растерзают за милую душу, много сёрферов умерло в погоне за мечтой доплыть до Марса. NetWaves утверждает, что волновая сеть есть только в рамках планеты Земля и всячески остерегает от подобных попыток, а все данные о зашедших слишком далеко сёрферах быстро уничтожаются и засекречиваются.

В 2063 году был представлен и утверждён первый план "летающей" колонии на Венере — Венера 55, которая добывала бы газ и серную кислоту из атмосферы, находясь в приемлемых температурах и пригодных условиях для дыхания человека. Начало строительства и земной подготовки запланировано на 65 год. Второй этап — создание прототипов Токо-станций для работы в условиях магнитного поля Венеры сейчас в разработке. Возможно, мы колонизируем Венеру даже более успешно, чем Марс.

К сожалению или к счастью, никаких официальных контактов с инопланетными сущностями зафиксировано не было. Мы здесь одни.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СИСТЕМА ДОСТУПА EZY-S

Как это работает 37

Неудача

Экстремальный провал 38

Как их избежать?

Экстремальный успех

Патовая ситуация 39

Экономика

ОБРАЗЕЦ

СТАНЦИЯ ПРОРЫВАЯ

У игры *EZY: Cyber* есть своя система, построенная на взаимодействии игроков с предметами, навыками и определением успешности, посредством броска кубиков. Звучит вполне обыденно и ничего страшного, верно?

Система называется просто — EZY-S

У персонажей существует список Навыков и Врождённых Характеристик, которые прибавляются к броску. Для игры вам нужны пул игровых костей d4, d6, d10 и d20. D4 и d6 желательно брать с собой хотябы по 5 штук. D20 нужен в исключительных случаях. Также у каждого игрока есть лист его персонажа (Персонажа игрока), в котором отмечена вся важная информация о его альтер-эго. А на столе обычно лежит карта, на которой происходит действие игры. Я бы рекомендовал использовать чистую клетчатую карту и несколько маркеров, чтобы рисовать на ней что-то, используя своё воображение. Но можно и обойтись театром разума.

Все проверки навыков проходят по формуле:

Навык + Характеристика + 2d6 = Результат

Любую **Сложность** (СЛ) нужно превзойти, т.е. если СЛ 15, то нужно получить 16 и более при проверке.

При спорных бросках, если выпала **ничья, побеждает защищающийся** или персонаж, на которого оказывается воздействие.

Балом отыгрыша правит ***Правило нарратива***. Если что-то невозможно или очень легко по логике, это не требует проверки.

Одно пространство это окружность с радиусом в 1метр, т.е. диаметром в 2 метра. Соответственно, если ты используешь карты за своей игрой, то подойдёт совершенно любая формация — сота, квадрат и даже обычная дюймовая рулетка. Если в таком пространстве стоит персонаж, то это называется "**контролируемая зона**", два персонажа на соседних пространствах соприкасаются этими зонами друг с другом.

Персонаж может во время хода войти на тоже пространство, где стоит другой персонаж, это называется **дистанция "вплотную"**. Но он должен закончить ход на любом соседнем пустом пространстве или оказаться **Сбитым с ног**.

Персонажи могут ходить сквозь чужие контролируемые зоны насквозь, однако, **если ты прорываешься через враждебного персонажа** (ну или просто какого-то мудака в толпе), **он может нанести тебе бонусный удар за "вторжение в личное пространство"**, равный 1 СКА, используя кулаки, приклад, плевок в лицо или подготовленное ОББ, но не выстрелить. Если ты подошёл вплотную для атаки, то цель по прежнему наносит бонусный удар, когда ты отходишь от него.

Если персонажи двух примыкающих зон отходят от или мимо друг-друга, они не имеют друг с другом никаких дополнительных взаимодействий.

Если ты используешь обычные измерительные приборы, вроде рулетки, то просто считай, что 1 дюйм (2,5см) — это 1 пространство.

Зачем играть с рулеткой? Да чтобы твоя фигурка снайпера на холодильнике (небоскрёб корпорации "Жрака", производящей соевую пищу) могла стрелять по врагу, стоящему в кошачьем лотке (Тренировочная площадка военного лагеря). Какая в таком случае сетка? Бери рулетку и вперёд! Любое помещение (даже каморка за актовым залом в школе) — это поле битвы для панков.

Головной ментор (ГМ, Мастер) — это человек, который решает все спорные ситуации, рассказывает историю и следит за соблюдение правил игры. Он не обладает всемогуществом и не решает за игроков всё, однако именно его слово решающее в спорных ситуациях, не оговоренными правилами.

Предполагается, что все свои броски Мастер делает в закрытую, и игроки не знают исход его действий, но вы вправе изменить это.

Помни, что Мастер такой же человек, играющий с тобой в одну игру, просто с другой стороны. Как игрок, не стесняйся помогать ему и подсказывать, если что-то знаешь. Как Мастер, не старайся убить или попортить нервы своим игрокам, а дай им интересную историю и захватывающий опыт, они сами найдут обо что или кого убиться.

СТАНЦИЯ РОЖДЕНИЯ
ОБРАЗЕЦ

Неудача

Если при проверке навыка здесь и далее на любом из d6 выпала 1, то это просто невезение. Брось кубик 1d4, и вычти получившееся значение из результата первого броска.

Например:
Стенли решил перехватить управление вертолетом, пилот которого потерял сознание. Он проходил начальные лётные курсы на симуляторе на своём ноутбуке, поэтому знает расположение кнопок. Он устраивается за штурвалом и проверяет, сможет ли он применить свои знания. Игрок Стенли совершает бросок навыка Пилотирование (у Стенли он 1) + РЕА (у Стенли она 8) + 2d6. Против СЛ15. О ужас! На кубиках выпало 1 и 3. Стенли бросает 1d4 и получает 4. Значит, что его результат броска равен Сумма Навыка (1+8) 9 + результат броска (1+3 и минус 4) = 9. Вертолёт под управление Стенли начинает падать.

Экстремальный провал

Если на обоих костях выпало по 1, то бросков d4 не требуется. Твоя синяя птица вертится на гриле в ларьке с кебабом на вокзале, на твоих богов удачи упал небоскрёб, с утра ты встал даже не на ногу. Это самое худшее, что может произойти в этой ситуации. Ты не просто промахнулся, или твоя винтовка заклинила — патрон взорвался в патроннике, вызвав детонацию боеприпасов. Ты не просто не смог открыть дверь, ты застрял в ней, сломал замок, сломал инструмент, оставил свои отпечатки, или дверь сорвалась с петель, грохоча, созвав всю охрану на этаж.

Например:
Мастер решает, что случилось со Стенли, если бы он сидя в вертолете выбросил 1 и 1 на 2d6. Скорее всего он упал на штурвал, потерял управление и отправил вертолёт в крутое пике.

Как их избежать?

У каждого человека есть свой показатель Удачи, который обновляется при длительном отдыхе.

Длительный отдых — это не поплевать в потолок на базе врага в течение пары часов. Это жизнь в спокойной обстановке, например между заданиями, когда персонажи могут сходить отдохнуть в бар, сделать лёгкую работу, хорошо отоспаться. Это занимает примерно 1-2 дня. Эти дни могут быть игровыми (не обязательно скучно отматывать время), в которые не происходит боевых стычек, а только спокойное социальное взаимодействие.

Если персонаж делает что-то жизненно важное, что не должно быть провалено ни в коем случае, он может потратить 1 очко удачи после броска и выполнить второй бросок, а потом выбрать из них тот, что ему больше нравится. Подробнее об удаче на **стр. 43**.

Мастер не в праве запретить игроку перебросить что угодно, но только если это напрямую связанно с персонажем.



ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ

Удача

Если на 1 из кубов выпала 6, сделай бросок 1d4 и добавь его результат к проверке. Результат на d4 так же является твоими **Очками Опыта (ОО)**, запиши их на лист своего персонажа.

Экстремальный успех

Если на кубиках выпало две 6, то перебрасывать кубики не нужно. Это максимально возможный успех. Обычно люди называют это “Божественным вмешательством” т.к. просто человеку не по силам совершить такое без сторонней помощи, которая направляет твои руки.

Однако в мире *EZY: Cyber* есть Волновая сеть, и это не тот тип связи, который мы знаем. В ней обитают разные сущности, как новые-искусственные, так и те, что существовали там с начала времен. После повсеместного подключения мира в Волновую сеть, с миром происходят некие события, которые сложно объяснить обычному человеку. Поэтому современные люди говорят "Хвала Океану", когда происходит что-то очень хорошее, а не верят в какую-то несуществующую божественную магию. Есть даже легенды, как эти сущности напрямую захватывают умы клонированных людей и животных, если те были долгое время подключены к ней. Или это и есть... Впрочем, неважно.

Например:
Мастер решает сам, что смог Стенли, сидя за штурвалом вертолёта. Если в салоне воздушного судна идёт бой, Стенли мог бы дёрнуть штурвал, совершив фигуру высшего пилотажа, которая по счастливой случайности выбрасывает всех врагов за борт с высоты пары сотен метров. Стенли испугался, думая, что потерял управление, но что случилось на самом деле он еще не осознал.

Патовая ситуация

В жизни бывают такие моменты, что тебе вроде и повезло, но на душе кошки скребут. **Если тебе одновременно выпало и 6 и 1 просто сложи эти значения, как обычно**. Твой ангел-хранитель прямо сейчас бьёт морду дьяволу-неудачнику, который пришёл забрать твою душу. В этой схватке добра со злом не победил никто, по крайней мере сейчас.

Экономика

В результаты кризисов, войн и напряженности экономики рынок жаждал универсальной мировой валюты для международных расчетов. Принцип "народной" валюты пал в момент невозможности быстрой конвертации средств при работе с большими бумагами, даже несмотря на повсеместное использование ИИ.

Некоторые политики и большие шишки спекулировали валютой и искусственно устанавливали свои курсы. Требовалось единое решение с единым курсом и независимое от решения очередного сумасшедшего политика или олигарха. Вначале была создана единая экономическая зона, известная как "Единый Рынок". Это не какая-то точка на карте, это скорее психологическая торговая сфера для всех на планете, правила которой едины по всему миру. И хоть не все государства полностью отказались от своей валюты по разным убеждениям, они были вынужденный пользоваться новой, сверкающей, стабильной и честной (да, мы в это, конечно же, верим) валютой —yeneuro (Йеневро), сокращённо уе. Назван он так в честь соединения разрозненных Азиатского Экономического Содружества и Европейской Торговой Зоны, в которую, несмотря на название, в последствии входили рынки Европы и обеих Америк. Примером страны, не использующей внутри себя оборот уе, являются Соединённые Страны России, перешедшие на симбиоз обменно-денежной экономики, улучшенную версию коммунизма. Тебе, наверное, интересно, что это за химера и как она вообще получилась? Об этом подробнее было ранее в истории мира.

Кстати, на улице валюту часто называют просто — Еши.

Наличный расчет практически истреблён, и все пользуются чипами с банковской информацией, которые часто вшиты либо в руку, для удобства, либо в глазной имплант, для перевода денег взглядом на человека или счет.



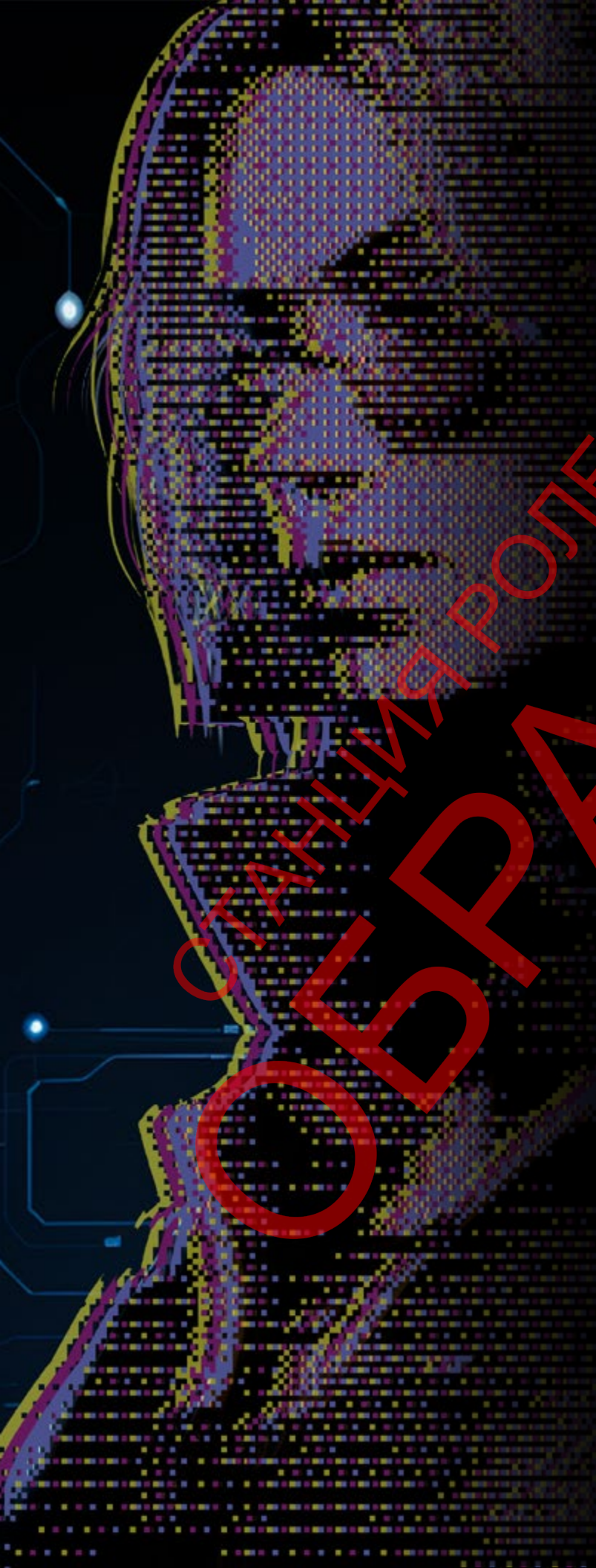
Глазной имплант в процессе оплаты услуг.
Зелёный цвет означает оплату с собственных средств.
Красный — с кредитных.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

НАВЫКИ И ВРОЖДЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Врожденные Характеристики	42
Навыки	44
Навык и несвязанная Характеристика	49

ОБРАЗЕЦ



Давай начнем знакомство с людьми в *EZY: Cyber*, их целями в жизни, целями, навыками и потребностями.

Человек может развиваться в каких-то сферах и родах деятельности. Практически у каждого из нас есть навык разговора с другими людьми на общем языке. Однако есть и те, кто по различным причинам не может говорить с другими. И даже несмотря на высочайший уровень медицины, не все заболевания до сих пор получается лечить. Среди них *немота*, которую можно вполне заменить *голосовым имплантом*.

Этот простой пример показывает, что есть какие-то врождённые проблемы, которые нельзя никоим образом излечить, а только заместить.

В контексте игры — это **Навыки** с уровнем 0. Однако навык может стать нулевым в следствии травм или воздействий среды на человека. **Если навык изначально был любого уровня, отличного от 0 после создания персонажа, но упал до нулевого значения, то им всё еще можно пользоваться**, просто тяжело. На листе персонажа это записывается, как x(0), где x — это значение навыка до штрафа, а в скобках актуальное значение.

Навыками, которые изначально равны нулю пользоваться нельзя ни в каких ситуациях.
Исключения:

- использование имплантов и иных вещей или ситуаций, которые могут дать возможность его использовать;
- навыки **Ближнего** и **Дальнего боя** (не Боевые искусства), ты можешь размахивать пушкой или угрожающе вертеть кулаками, просто попасть во врага будет сложно.

Однако все навыки зависят от каких-то внутренних предрасположенностей.

Ты же знаешь этих людей, которые с пелёнок хорошо читают стихи или высоко прыгают. Эдакие особые дети. Вот эти предрасположенности называются **Врожденным Характеристиками** которые присущи всем. Не существует человека без склонности к чему-то....по идее.

Если какая-то Врождённая Характеристика равна была или стала 0, то этот человек инвалид на эту группу связанных навыков или имеет другие последствия. Примеры того, как работает эта инвалидность мы рассмотрим далее в описании каждой из этих Характеристик.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Врожденные Характеристики

- ***Сила воли — сокращённо ВОЛЯ***

Эта Характеристика определяет, насколько персонаж готов переносить тягости и лишения жизни и суровых условий. Сила воли помогает при пытках, допросах, выживании в тайге или пустые. Высокая воля позволит тебе выполнять работу, которую тебе делать противно или наоборот легко отказываться от неё.

При слабой Воле персонажем очень легко помыкать. Например, отправить в магазин за куревом или заставить его преступить закон. И поверь, люди такое замечают и обожают помыкать слабаками.

При Воле равной 0 персонаж автоматически проваливает любые направленные в него акты устрашения, допроса, автоматически соглашается на любые приказы или задания, и очень сильно боится не выполнить их. Про выживание в пещере с медведем говорить не приходится, а первый же крик вороны ночью сведет его с ума.

- ***Разум — сокращенно УМ***

Характеристика, присущая легко-обучаемым людям. Позволяет быстрее обучаться, иметь опыт в общении в научных кругах. Но, помимо этого, Ум даёт много бонусов персонажу, он может считать карты в азартных играх, писать программы, создавать новые химические соединения или развить свою Тактику так, чтобы предсказывать действия своего противника и действовать на опережение.

Человек **с Умом равном 0** — болеет. Он не способен общаться ни с кем, кроме таких же людей и животных с Умом 0, а также использовать любые навыки, требующие наличия Разума. Его действия хаотичные и непредсказуемые, и окружающие замечают сразу, что перед ними...особенный человек.

- ***Ловкость — сокращённо ЛВК***

От Ловкости зависит **Скорость** твоего передвижения. Каждое 1 очко в Ловкости = 1 Скорости = 1 пространству на карте, которое ты можешь пройти за 1 свой ход или 2, если ты Бежишь.

От Ловкости зависит природная Скорость атаки (СКА) в Ближнем Бою кулаками, ОББ или Боевыми искусствами. Раздели ЛВК на 3 и округли в большую сторону. СКА в Ближнем бою не может быть меньше 1.

Ловкий человек — живой человек. Перед тобой нет стен, только препятствия. Ты бежишь к своей цели по крышам домов и транспорта, тебя невозможно поймать, в тебя тяжело попасть, трудно удержать и невозможно забыть. Ты бы мог выступать на спортивных мероприятиях, но у тебя есть дела поважнее, и ты уже бежишь к ним.

Люди с низкой Ловкостью обычно называются обычными людьми. Они не подбрасывают пиццу в воздух, не бегают по стенам, и в них легко попасть кинутым свёртком бумаги. Ведь в их жизни есть столько разных проблем и занятий, для которых особая ловкость не требуется.

Если Ловкость равна 0, то ты словно шкаф на Ж/Д переезде в полдень. Если тебя оттуда не убрать, то тебе по-любому придёт каюк. Ты проваливаешь все попытки любого уворота от любых угроз. Да что там, ты даже не пытаешься. А дальность твоего передвижения равна 1 и скорее похожа на спонтанное падение, а не перемещение ногами.

- ***Реакция — сокращённо РЕА***

Основа жизни для гонщиков, пилотов и бойцов. Реакция позволяет тебе быстро реагировать на любые изменения в окружающей тебя среде. Порой даже кажется, что ты предсказываешь события до того, как они произошли, но на самом деле это твой мозг быстро анализирует всё происходящее вокруг. Палец на курке покраснел от давления, двигатель чуть громче фыркнул, за углом мелькнул маленький кусочек тени... Ты не осознаешь этого, но уже отпрыгиваешь в сторону от летящей пули, несущегося автомобиля или уводишь СВВП под мост от запущенной в твой борт ракеты.

Реакция позволяет тебе управлять транспортом и уклоняться от атак ближнего боя, ты не отпрыгнешь от пули, но всё еще можешь заметить летящую в тебя биту. Без РЕА ты этого делать не можешь. Соответственно, любое действие, связанное с Реакцией, автоматически проваливается без шансов. Кроме стрельбы. Стрелять ты всё еще можешь, просто не очень метко.

Если твоя Реакция каким-то образом стала выше или равна 10, ты то можешь пытаться уклоняться даже от пуль!

Если Реакция равна 0, то ты не можешь пользоваться любыми навыками, связанными с этой Характеристикой.

- ***Телосложение — сокращённо ТЕЛО***

Телосложение — это жизненно важная Характеристика. От неё напрямую зависит сколько ранений ты можешь выдержать, а также, как долго ты будешь от них умирать. Помимо этого, от твоего Тела зависит сможешь ли ты утащить тяжелый пулемет или перевернуть автомобиль.

СТАНЦИЯ РОДНАЯ ОБРАЗЦЫ

Большое Тело делает тебя немного неповоротливым, что может, но совсем не факт что станет, сказаться на некоторых аспектах твоей жизни.

Человек с 0 в Телосложении может иметь всего 1 ПЗ и умрёт сразу же при любом уроне. Рождаться с 0 Телосложением не рекомендуется, по возможности избегайте этого. А если так случилось, то тебя спасут импланты, которые способны сделать даже из самого дохляка машину для переноски тяжелых грузов.

От Тела зависит твоя **Врождённая Останавливающая Способность**. Это Броня от твоих мышц на ручищах, коже и крепких костях. Она малая, но она есть и она всегда зависит от твоего Тела. Раздели показатель Тела на 3 и округли в большую сторону. Это значит, что ВОС не может быть меньше 1. Исключение, если ты без сознания или ТЕЛО изначально равно 0, тогда твоя ВОС равна 0.

Например, если ТЕЛО 2, то ВОС = 1, если ТЕЛО 8, то ВОС = 3, если ТЕЛО 15, то ВОС = 5.

- ***Техника — сокращённо ТЕХ***

Эта Характеристика показывает, насколько человек предрасположен к владению техникой, её ремонту и использованию. От неё зависит то, как персонаж обращается с механическими вещами и дронами.

Если ТЕХ равно 0, то всё, чем пользуется персонаж постоянно ломается. При каждом использовании чего-то технического сложнее ложки или вилки, игрок должен кинуть 1d6, если выпало 2, то предмет сломался, но его можно починить действием, сли выпало 1, то предмет сломался и его требуется починить профессиональным ремонтником. Это так же означает, что у этого персонажа граната может взорваться в руках, двигатель откажет...и вам повезло, если это двигатель автомобиля, а не СВВП.

Не пускайте таких за руль и не давайте в руки оружие. Это опасно как для него, так и для окружающих.

- ***Удача — так и обозначается, УДАЧА***

Удачу можно получить, если вложить Стартовые Очки при генерации персонажа, пожертвовав профессиональными знаниями. Так же в процессе игры мастер может наградить персонажа Удачей, если тот сделал что-то очень хорошее или героическое, что повлияло бы наилучшим образом на его карму, но не более 1 за раз. Доброта кибер-бога лимитирована.

Удача — это динамическая Характеристика, которая может изменяться в течение сессии и обновляется при длительном отдыхе. Очко Удачи позволяет выполнить повторный бросок любого результата, связанного с этим персонажем и выбрать результат на усмотрение игрока. Это может быть проверка навыка персонажем игрока или НИП, который пытается воздействовать на персонажа игрока, либо урон от оружия, который пришёлся в цель этого персонажа или в самого персонажа или критическая травма. Мастер не в праве запретить игроку перебросить что угодно, но только если это связанно с персонажем.

У всех живых НИП, в т.ч. животных, Удача всегда равна 1! И они могут использовать её по прямому назначению или чтобы перебросить результат броска удачи от персонажа игрока.

Если у персонажа Удача изначально или стала в процессе игры равна 0, то персонаж неудачник по жизни.

При важных проверках, после подсчета результата игрок кидает 1d10, которые вычитаются из его итоговой проверки. Мастер имеет право один раз в сессию заявить "Пинок судьбы" после подсчета результата, таким образом игрок не будет сразу знать, что всё прошло не так гладко. ***Сделай больно!***

Помимо этого, персонаж с 0 Удачей полностью игнорирует критические успехи.

Специальное правило: Групповая удача.

В единстве — сила. Все игроки, находящиеся за столом могут добровольно и исключительно общим решением **сжечь** по 1 Очку Удачи каждый, чтобы отменить провал одного из них **после** подведения итогов проверки персонажа. Такая проверка не требует переброса и **автоматически становится успехом**. Если все игроки сожгут по 2 очка, то это приведёт к Экстремальному успеху.

Специальное правило: Я еще слишком молод!

Персонаж может навсегда уничтожить своё очко удачи, чтобы отменить Экстремальный провал в своей проверке навыка до уровня успеха.

- ***Характер — сокращённо ХАР***

Характер — это то, как себя ведет человек в обществе, как он разговаривает, как очаровывает или запугивает других. От Характера зависит харизма человека и его исполнение, как актёра. Игра на инструменте, пение, споры, уговоры, даже пожелание доброго утра продавщице в магазинчике на углу не обходятся без Характера.

Люди с большим показателем Характера добиваются высот в политике или киноискусстве, меняют мир и людей вокруг, а люди с малым показателем просто ходят на одну и ту же работу всю свою жизнь и считают это

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
OBRAZEC

нормальным. Собственно, люди с высоким Характером сами убедили людей с низким, что это нормально, ведь любому пастуху нужно стадо, которое принесет ему шерсть, еду и средства.

Если твой Характер равен 0, то ты не можешь использовать любые навыки, изначально связанные с этой Характеристикой, даже если ты хочешь использовать несвязанную Характеристику.



Щин-Чи – одна из легенд про обитателей волновой сети, вырвавшихся на свободу в теле одно из клонов и пытающихся освоить наш мир. Обычно её связывают с проявлениями Удачи, которой она манипулирует, как игрушкой. Несмотря на реальные попытки разума-сети проникнуть в наш мир, появление Щин-Чи официально не задокументировано и всячески опровергается.

Навыки

Навыки — это то, что мы делаем каждый день, оторвавшись от подушки. У каждого навыка есть созависимая Врожденная Характеристика, указанная в скобках.

Здесь приведены **Общие навыки**, которыми обладает большинство людей в мире *EZY: Cyber* при создании персонажа, однако этот список не исчерпывающий и любой Мастер или игрок вместе с мастером могут придумать свои особые Навыки, которых нет в списке далее. В книгах дополнениях и других играх к *EZY-s* будут добавляться новые навыки для персонажей, подходящие к местности или ситуации, в которых они окажутся.

Так же есть **Профессиональные навыки**, которые доступны всем персонажам и опраделяют его профессиональные умения в мире.

Некоторые навыки подразумевают выбор специализации, например Вождение или Языки.

Давай подробнее разберем каждый навык и примеры для чего он нужен. В скобках обозначена связанная с навыком характеристика по-умолчанию, которая добавляется при проверках, однако она может быть изменена по решению Мастер в разных ситуациях.

- ***Азартные игры (УМ)***

Позволяет играть в Азартные игры с шансом не проиграть все деньги. Сюда входят все известные математические модели для рулетки, счет карт в блек-джеке, сухие стратегии в покере. Даже русская рулетка входит сюда. Все очень удивятся, когда на 6 из 6 возможных шансов выбывания осечка произойдёт именно на тебе, но с судьбой не поспоришь.

- ***Акробатика (ТЕЛО)***

Ты хорошо прыгаешь, высоко лазаешь, быстро бьёшь и хорошо бегаешь. Этот навык нужен всякий раз, когда ты лезешь на стену, пытаешься забраться куда-то, что представляет сложную преграду, либо перепрыгиваешь большую пропасть. Акробатика позволяет тебе пролазить в узкие щели тюремной решетки или высвобождаться из наручников более цивильным способом, чем просто разорвать их.

- ***Артистизм (ХАР)***

Навык игры на публику. Он представляет собой любое вербальное исполнение. Это могут быть стихи, песни, воодушевляющая речь, призыв или просто проверка качества сыгранной роли в сериале. Это

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

важный навык для всех, кто хочет заиметь себе фанатов или собрать партию единомышленников. Хороший Артистизм порой заменяет убеждение, т.к. играет на струнках души слушателя, а не на сухих фактах. Иногда через песню можно передать больше смысла, чем через простой разговор по душам.

- ***Атлетика (ТЕЛО)***

Ты хорошо поднимаешь тяжести. Когда нужно что-то поднять, преодолев притяжение земли или оторвать арматуру от забора — ты используешь этот навык. От Атлетики зависит насколько метко ты кинешь предмет и хватит ли ему джоулей, чтобы нанести запланированный эффект.

- ***Ближний бой (ЛВК)***

Навык, позволяющие начищать морды своим врагам по-мужицки, не используя эти пукалки с пульками. От него напрямую зависит попадёшь ли ты по противнику и получит ли он то, чего заслуживает. В этот навык входят любые атаки в ближнем бою, за исключением Боевых искусств и метания предметов. Так что да, если ты хочешь на чужой свадьбе огреть сельского мудака деревяхой от забора — ты используешь этот навык.

- ***Боевые искусства (ЛВК)***

Этот навык открывает перед тобой прекрасный мир изощрённых боевых искусств. Ты можешь изучать не более двух Боевых искусств, но каждое должен прокачивать независимо от другого. При прокачке этого навыка с 0 до 1 уровня, нужно выбрать боевое искусство, которое ты теперь изучаешь.

- ***Бюрократия (УМ)***

Любая волокита с бумагами, оплата счетов, копание в архивах, знание законов, сложные корпоративные взаимоотношения, этот навык пригодится даже чтобы просто забрать машину со штраф стоянки. Без него ты попадёшь в бюрократический ад, где котлы наполненные раскаленными монетками, на топливе из договоров и обязательств. Не хочешь сойти с ума, изучай Бюрократию. Кстати, сюда же входит знание законов и судебные тяжбы.

- ***Внешний вид (ХАР)***

Хорошо выглядеть — это тоже навык. Мало просто почистить зубы и натянуть майку со штанами на тощее тело. Люди без этого навыка никогда не попадут в высшее общество или на раут. Помимо того, этот навык поможет тебе одеться под определенную группировку или сообщество так, чтобы тебя приняли за своего и не устроили особых проблем.

Используй этот навык всегда, когда маскируешься под какую-то группу, когда идёшь на свидание или хочешь выглядеть определённым образом. Успех в проверке гарантирует тебе бонус **-2СЛ** к социальным проверкам в выбранном обществе, пока ты не испортил образ или не переоделся.

- ***Внимательность (УМ)***

Навык позволяющий замечать что-то, что обычно скрыто от глаз, находить ловушки, улавливать информацию из контекста, слышать краем уха приближающийся снаряд, чувствовать преследователя или скрытого в тени человека.

- ***Вождение (РЕА)***

Управление чем-либо. Сюда относятся все виды транспорта, управление дронами, живыми существами и пр. Персонаж должен уже иметь дело с типом транспорта по своей истории, чтобы применять свой навык. Нельзя просто так взять и угнать вертолёт, если тебя кто-нибудь не обучил им управлять.

При прокачке навыка с 0 до 1 нужно брать один из трёх типов транспорта — наземный, воздушный, водный, либо что-то иное на усмотрение Мастера.

Изначально все персонажи способны водить свою 1-местную машинку и без этого навыка, на нормальный транспорт нужно изучать Навык или купить щепку с этим Навыком.

- ***Выживание (ВОЛЯ)***

Ты учишься выживать там, где другие будут рыдать от горя. Ты найдёшь еду в пустыне, дупло в баобабе, воду в горах, прикинешь из чего можно построить халупу на первое время и создашь, если не райскую, то приемлемую жизнь в любых условиях. Этот навык позволит не заблудиться в лесу и переночевать в диких условиях без проблем для ментального состояния. Если ты оказался среди тайги не один, но только ты знаешь как выжить, то ты, вероятно, спасёшь этих бедолаг от неминуемой гибели с голой жопой в муравейнике.

- ***Дальний бой (РЕА)***

Навык позволяет обращаться с Оружием Дальнего Боя (**ОДБ**). От луков до самоходных ракетных установок. Позволяет контролировать отдачу оружия и рассчитывать баллистическую траекторию. Этот навык используется и для стрельбы из турелей при

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

управлении ими из Сети или любым другим образом, стрельбы из танка или любого другого оружия. Однако в технике всегда могут быть системы помощи стрелку, которые упрощают работу.

Изначально правила не запрещают использовать это навык на все ОДБ, но ты можешь разбить навык на любые под-навыки, например винтовки, пистолеты, луки, ракетницы, тяжелые орудия и пр. Это разнообразит геймплей, но внесёт дополнительные расчеты и может усложнить игру. Для быстрых весёлых игр не советую его разделять.

- ***Допрос (ХАР)***

Навык получения информации насильственным путем. Этому навыку всегда противостоит навык "Сопротивление пыткам", даже в ситуациях, как у Эмильена и Киу, разумеется, если цель пыток сопротивляется. Хочется отметить, что насильственный путь не всегда включает в себя терморектальный криптоанализатор или дермато-зарядный накопитель, это может быть что угодно. Например, многих можно пытать определённым видом музыки, людей или еды.

- ***Естествознание (УМ)***

Навык осведомленности о мире и всем, что его населяет. Ты сможешь определить какой гриб несъедобный, примерно понять где находишься и что здесь обитает, предсказать дождь или осадки похуже. Определить качество укропа в зип-локе у барыги за углом или найти в природе то, что тебе нужно. В целом это навык о биологической жизни на земле.

- ***Знание местности (УМ)***

Когда ты прокачиваешь этот навык с 0 до 1 ранга ты должен выбрать местность, которую ты изучаешь. Это всегда что-то не больше 1 района крупного города или маленького населённого пункта, либо природной зоны без особых подробностей. Этот навык даёт тебе знание о банде, населяющей район, местных работёнках и подпольных магазинчиках и о рыбе, живущей в этом фонтане. Чем выше этот навык, тем больше ты "свой" на районе", а район — "твой".

- ***Игра на инструменте (ТЕХ)***

Навык игры на инструменте, его настройке и обслуживании, и в целом о том, как писать и создавать музыку.

В этот навык изначально входит игра на любом инструменте, но ты можешь ввести под-навыки для определенных инструментов, если хочешь. Специально для этого добавлены места в листе персонажа.

- ***Интуиция (УМ) (х2 очков для прокачки)***

Практически волшебный навык манипуляции окружающим миром. Если ты ненадолго сосредоточишься и подумаешь, то для тебя откроются какие-то моменты, которые ты раньше мог пропустить. Откроются новые ниточки в расследовании или ты сможешь предугадать действие противника на поле боя. Это всегда точный конкретный вопрос, но никогда не точное описание, но всегда очень полезное. Ты просто приблизительно начинаешь понимать или предугадывать поведение людей.

Каждый ранг этого навыка даёт тебе **10%** шанс найти ответ на свой вопрос. Раз в сцену ты можешь задать краткий и совершенно точный вопрос мастеру, он совершает скрытый бросок **d10**, если выпало **меньше, чем твой уровень навыка**, то ты получишь верный ответ, если больше, то твои мысли пытаются ввести тебя в заблуждение. 10 на d10 — всегда успех, считается, что это от 0 до 10%.

- ***Кражи (ЛВК)***

Навык карманных и обычных краж. Чем он выше, тем меньше шанс, что тебя поймают за руку и крупнее то, что ты в итоге вытащишь. Этот навык включает в себя удаление улик при квартирных кражах, либо обшаривание чужих машин так, чтобы потом не нашли твоих следов. Навык позволяет угонять простые автомобили, но не подделывать электронные ID-карты или взламывать электронные замки и подобное. Исключительно механическое воздействие на местности.

- ***Кибер-безопасность (ТЕХ)***

Навык, позволяющий работать с кибер-безопасностью. Это создание, копирование, подделка, поломка любых ID-карт или устройств, взлом ноутбуков, хронотомов, электронных замков в транспорте или квартире, установка и удаление вредоносного ПО в киберимпланты. Позволяет делать то же самое, что Сёрферы, только вне сети и в сотни раз дольше, то, что сделает Сёрфер за 5 секунд, у обычного человека с этим навыком займёт больше часа. Однако всем Сёрферам желательно иметь этот навык, чтобы работать в совершенстве.

- ***Обаяние (ХАР)***

Хочешь затащить в постель ту ципу или этого мачо? Вперед. Если ты хорошо выглядишь, красиво говоришь и владеешь языком тела, то цель не устоит. Выудить нужную информацию через сладострастный подход, получить проходку в бар от охранника или подзаработаешь деньжат на очередном трахале. Не обаяла, а подарили. Вот для чего нужен этот навык.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ