

EZY: CYBER

ПОВТОРНОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ III

СТАНЦИЯ РОГЕВБИТ
ОБРАЗОЦЕЛТ

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ v2.00

ВКЛЮЧАЕТ ВСЕ АДАПТИРОВАННЫЕ DLC ИЗ ПЕРВОЙ РЕДАКЦИИ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

18+

ИГРА СОДЕРЖИТ:

ЖЕСТОКОСТЬ,
ОРУЖИЕ,
ОТКРОВЕНИЯ,
БРАНЬ,
КУРЕНИЕ,
УПОМИНАНИЕ
НАРКОТИЧЕСКИХ
ВЕЩЕСТВ

Всё вышеперечисленное плохо,
аморально, вредит физическому
и ментальному здоровью.
Воздержитесь от этого и ни за что
не повторяйте сцены из игры
в реальной жизни. Всё это
незаконно и любая связь
с вышеперечисленным
влечёт установленную
законодательством
ответственность
!!!

The background of the page is a blurred, high-angle aerial photograph of a modern city. The buildings are rendered in soft, pastel colors like light blue, green, and yellow. A prominent red watermark is overlaid diagonally across the center of the image. The watermark consists of two lines of text: 'СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ' in a smaller font at the top, and 'ОБРАЗЕЦ' in a much larger, bold font below it.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Все арты и иллюстрации в этой книге созданы десятком разных нейросетей и частично доработаны человеком. Это игра-манифест единения труда человека и машины, направленный против пренебрежения технологическим прогрессом, позволяющим любому человеку реализовать себя самостоятельно без необходимости выслуживаться перед корпорацией, кланяться перед инвесторами, либо челобить и унижаться перед теми, кто готов делать картинки за большие деньги ради получения скидки, а в итоге оказаться кинутым.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Людей, готовых сделать много, хорошо и в нужный срок то, в чем они не заинтересованы бесплатно **НЕ СУЩЕСТВУЕТ.**

Возможности сделать самостоятельно быстро, хорошо и в срок теперь **СУЩЕСТВУЮТ.**

"Те самые" 17%

ОБЩЕСТВО «EZY CORP»

Общество Без Ответственности

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 Blaid / 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 tey / Анкудинов Андрей

Zuko!uh

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

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 Анкудинов / Анна Проходцова / Антон Немиров / Ариох / Валерия Беленкова / Владимир Гриценко / Вячеслав / Данила Титаренко / Денис Муратов / Дмитрий / 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 / any-ton / archibold273 / aronfist / atroschenkov / belosludcevigor7 / blizardo / blood.elves / Buldyzh_ / ch0wru / chyvakhich / cool.alex20 / coronel3 / damir.ilyashenko / Danganboy3 / dimok_0404 / dodokadrovik / dunigamber / Fart.dor / ffexy / george.zmaga / gladnevass / guvatara / Hanasutory / i / ideath1 / ilnur_m / IM / iovin87 / john.bond / koba-mk2 / Kol2nov / kosikandrej235 / krushador / KurLao / legoman44443 / Makcuym / maxim.lipandin / Maximcheg / maxporados / 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 «Треjder» Рейдер

Король саморазвития

Император инфоциган Чернграда.

Занимается продвижением и организацией всевозможных курсов по личностному росту, инвестициям, крипте, финансовой грамотности и прочих инфо-лохотронах для богатых.

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



ВВЕДЕНИЕ	3
УТРО	6
ЧЕРНГРАД	8
МИР, КАК ОН ЕСТЬ	14
СИСТЕМА ДОСТУПА EZY-S	35
НАВЫКИ И ВРОЖДЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	40
ПРОФЕССИИ И ИХ НАВЫКИ	49
КАК СДЕЛАТЬ БОЛЬНО ДРУГИМ И ЗАЩИТИТЬ СЕБЯ	65
ТРАНСПОРТ И МЕХАНИЗМЫ	124
КИБЕРИМПЛАНТЫ	158
ГОСПИТАЛЬ	170
ДОМ, В КОТОРОМ ТЫ ЖИВЁШЬ	180
ВОЛНОВАЯ СЕТЬ И ОКЕАН	215
МИР ВОКРУГ НИХ	264
СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ	317
ПУТЬ ПЕРСОНАЖА	330
СТАНОВИМСЯ ЛУЧШЕ	343
ЗАНЯТИЯ В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ	345
ПЕРЕНОС ИЗ EZY: FANTASY	361
ИСТОРИИ	364
ГДЕ ЖЕ ЭНДИ?	365
ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР	367
МЫ НЕ ЖАЛКИЕ БУКАШКИ	369
ПОЗНАКОМИМСЯ ПОБЛИЖЕ (ПЕРСОНАЖИ ДЛЯ ИГРЫ)	389
ПРИЛОЖЕНИЯ	470

ВВЕДЕНИЕ

Ахой, камрадэ!

Буквально через несколько десятков секунд ты по уши погрузишься в сумасшедший, немного ироничный мир посткиберпанка 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 механиками, другие выглядят как совокпление «самой лучшей фэнтези-игры» и «Матрицы», третьи скатились в международные проблемы и перестали понимать, что они всё ещё остаются игрой, которая должна развлекать, а не вызывать споры на тему кресел каталок и боргов-нетакусек. Про игры, которые заточены под определённый жанр, я не говорю — они такие, какими должны быть. Мне же всегда хотелось среднюю по сложности, до той степени проработанную игру, чтобы она сохраняла свободу действий и волю фантазии, но при этом решала банальные вопросы, не заставляла кипеть от напряжения Мастера игры), 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 личного — это причина, почему что-то вам может показаться знакомым. Благодаря этому опытные мастера смогут легко адаптироваться к этой игре!

В этой книге не найдёшь описания того, что такое X-картами, призывов к толерантности ко всем видам и типам людей. **Вы вольны играть так, как вам угодно и удобно**, автор не навязывает свои политические, религиозные, половые, традиционные и прочие ценности.


Если тебе не нравится манера повествования и юмор в книге... Ну поплачь об этом, что я еще могу сказать.

Что такое Настольная Ролевая Игра (НРИ)?

Настольная ролевая игра — это не просто набор правил, кубиков и листов Персонажей. Это живая история, которую ты проживаешь вместе с другими. Один из участников становится Мастером — он описывает мир, создаёт сцены, играет за всех встречаемых Персонажей Мастерав (НИП) и решает, к чему приведут поступки игроков. Остальные играют за Персонажей — смельчаков, наёмников, корпоратов и отцепенцев.

Ты описываешь, что хочешь сделать, а Мастер говорит, что из этого может получиться. Если исход чдействия неочевиден — ты бросаешь кости, чтобы совершить проверку навыка. Удалось ли вскрыть замок? Убедил ли бандита? Выстоял в поединке? Ответ зависит от того, насколько хороши твои навыки, характеристики, и какое значение судьба указала на костях.

В **EZY: Cyber** поощряется игра с миниатюрами и картой — это помогает точнее представлять сцены, контролировать расстояния, видеть, кто где находится. Но если у вашей группы нет фигурок, достаточно будет листа в клетку и нескольких жетонов — или даже просто воображения. Правила одинаково работают и в нарисованной на бумаге башне, и в твоей голове.

Настольная ролевая игра — не про победу в мордобое. Это игра про путь персонажа, в котором каждый выбор может привести к славе, беде или неожиданной правде. И ни один бросок не бывает последним. Не бойся ошибаться, получать провалы бросков, сбиваться в пути. Чаще всего ошибки делают историю глубже и интереснее, чем наискучнейший 100% успех во всём. 

О МИРЕ ИГРЫ

События игры проходят в альтернативной вселенной, похожей на нашу, но совершенно другой. В этом мире правят 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 континентов. В **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, то, 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 твоей 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.

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 смехотворную сумму денег сменить свою внешность до неузнаваемости. Лицо, фигура, цвет кожи, раса больше не являются факторами, не говоря про половые органы, которые можно просто «отстёгивать» и менять на более удобные в конкретной ситуации. Живорождение стало делом 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 недоволен — **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 недолго. «Чем больше техберов, тем меньше техберов» — гласит пословица. О них ты подробно узнаешь совсем скоро.

О создании игры

Сама эта книга изначально создаётся как дань техническому прогрессу. Многие механики в ней математически рассчитаны, какие-то вещи оптимизированы в угоду балансу, а другие, наоборот, сломаны для веселья, а также изображения созданы с использованием многих нейросетей и обработаны в современной версии графических редакторов, дорисована человеком. Книга написана и сверстана одним человеком. Вторая редакция создана благодаря большому фидбеку от сообщества, позволившему доработать некоторые аспекты, убрать сложности, а также внести материал из DLC.

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. Право на копирование/воспроизведение настоящего произведения и иллюстраций может быть предоставлено тебе **Автором** или **уполномоченным лицом**.

Если хочешь, ты можешь распространять электронный образ настоящего произведения своим друзьям. К тому же ты можешь разрабатывать к нему свои дополнения, делать свои хаки, модули. Распространяя их платно или бесплатно. Но такое разрешение действует только при соблюдении следующих правил:

- Ты должен размесить логотип «EZY: System».
- Не разрешается создавать впечатление, что твой продукт — официальный продукт «EZY: System» за моим авторством или что я его каким-либо образом одобряю или спонсирую, если только на это не получено моё разрешение на это.
- Допускается использование механик «EZY: System» и правил игры «EZY: Cyber» при наличии ссылки на неё в твоём произведении.

В общем, усаживайся поудобнее, бери блокнотик для заметок, подрубай шлем Реализации к Волновой Сети, жми старт. Представь, что ты только что приехал в Чернград и тебе рассказывают, как тут всё устроено. Мы начинаем погружение в **Океан**.

Подключайся к миру, жизни и любви!

К миру с огромным, перспективным и богатым будущим!

Время начинать, погнались!
ТЕБЕ НЕ СКРЫТЬСЯ, МЕНТОР УЖЕ ЗДЕСЬ



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 жжёного говна. Это были очень тяжёлые 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.

бззззз бззззз бррррр

Опять ценс барахлит. Пытается выйти в Океан... 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 человек, наверное, надо бу...

брррррм

бшшшш п лрзипрптррыпё
внимание, перегрузка, центрального импланта... протокол экстренной перезагрузки... запуск... ошибка. Код: //18456. Срочно обратитесь в ближайший офис NeoMED.

Скотина, теперь он ещё 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 волнение в СЕТи произошло сегодня в 10:07. Глава безопасности NetWaves Харан Янг заявила, что причиной стало очередное вме-

шательство террористической группировки «Акульки». Все побочные эффекты устранены, опасность миновала, все острова и понтоны восстановлены.

Сколько ещё 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 Акульки 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 в серверной. Идиоты. Ох. Как же тяжело просто открыть глаза после вчерашнего.

Лучше бы они не прерывали рекламу на это дерьмо. У этой суки всегда во всём «Акульки» 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 ещё минутку. Я не ставила будильник, а значит, сейчас где-то около полудня. За дверью, скорее всего, уже стоит Ник с праздничным тортом из грибного крема. Но это не его вина, что мы не можем себе пока позволить чего-то большего. Мы это изменим, мы должны сбегать отсюда и прогрызть себе путь в семнадцать.

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 Изабелла, для друзей — Изи, и вот как началась моя история.

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 о 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 одного участка на притоке Черновки.

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 СОСР и стран южного конфликта, заодно решив проблему безработицы.

1980 — Достигнуто соглашение по Чернграду, 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 токамак с положительным КПД. Спустя полгода его уменьшают до размеров чемодана, а через три года — до пачки сигарет.

Совместное производство Японии и Кореи представляет миру свой первый гражданский СВВП AirZen U-92 «Ювильсон», не требующий больших аэродромов.

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 с использованием азиатских технологий.

В город начинают течь потоки денег из неустановленных источников.

Учреждается Совет Чернграда.

1999 — Отмена «Экзамена соответствия».

Теперь гражданином может 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 пятиметровый памятник из титана и платины.



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 ещё около миллиарда — от последствий за четыре недели.

Ответственность на себя берёт группировка антикапиталистов-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 на границе Польши и Германии. Евроазиатская литосферная плита разламывается, образуя новую Западно-Европейскую плиту. Цунами расходятся по планете, смывая огромные ледники из Северного Ледовитого океана. Часть земли, включая Берлин и огромную территорию Польши, уходит под воду.

Вода прибывает в течение ещё пяти 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 свои бывшие владения.

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

2057 — **NetCo** открывает волновой способ передачи данных, названный Волновой Сетью, и проводит ребрендинг в **NetWaves**.

Учёные из Кембриджа находят способ извлекать и аккумулировать достаточное количество энергии из теплообмена и нервной системы человека в биотранзисторные аккумуляторы.

Происходит сильнейший рост кибернетики. Буквально за два 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 ещё 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 привлечением художников-архитекторов из разных уголков земли, которые стараются воплести архитектуру своих миров в облик огромных небоскрёбов мегаполиса.

2027–2054 — В Чернграде продолжается строительство новых районов, возводятся стадионы, парки. У Чахии и Польши покупается по две тысячи квадратных километров земли за 1 000 уе. Помимо денег, Совет Чернграда обещает помочь восстановить их страны. План Чернова сбывается спустя 60 лет.

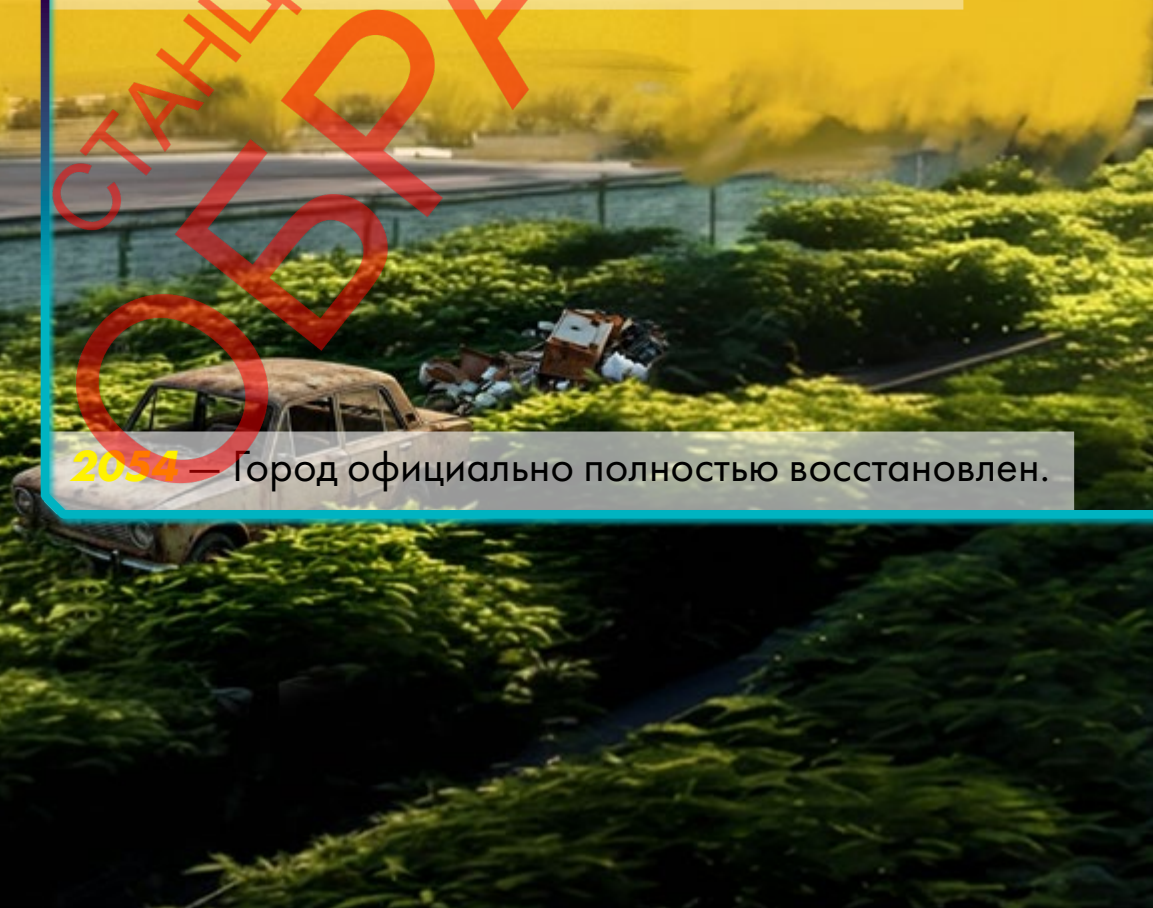
2043 — Некая организация, назвавшаяся ГПАА — Генеральное Планетарное Антивоенное Агентство — заявляет, что способна уничтожать любое вооружение, и даёт сутки на окончание любых боевых действий. Им не верят.

Спустя сутки ГПАА с орбиты планеты запускает направленный луч солнечной энергии в крупнейшее хранилище ядерного вооружения Северной Америки, разрывая его и выжигая территорию в 15 000 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
ОБРАЗЫ

2063

СЕЙЧАС МЫ ГДЕ-ТО ЗДЕСЬ...

МИР, КАК ОН ЕСТЬ

Что за ГПАА	16
Война в СОСР	17
Бессмысленная война, начало, продолжение и конец	17
Паспорта и политика	
Открытие Токо и первые СВВП	19
Помощь соседям	
Вооружение и войны	20
Тайные заговоры и клонирование	21
Животные	21
Банды	22
Корпорации	26
Любовь, смерть и киборги	31
Атом мирный	
Атом злобный	33
Нефть и горючка	
Космическая отрасль	34



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 во мраке войн, отражениями в хромированных фойе 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 отдали приказ всем армиям и вооружённым 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, смысл 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 поднять 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, вооружённая и отлично слаженная группа во главе с генерал-комиссаром, чья личность официально не установлена.

Ровно через 24 часа с орбиты Земли по разным частям территории СССР врезаются направленные лучи света, выжигая землю, превращая её в зашлакованное стекло и обсидиан. Самая крупная атака пришлась на полигон ядерного вооружения в Калифорнии, взрыв на котором превратил в непригодные даже для тараканов пустоши площадь 15 000 квадратных километров. Радиоактивные облака с осадками пронесли 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 сверх 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 это место. Их оружие основывается на тысячах спутников «Война» под управлением ИИ и руководством единственной обитаемой станции «Мир», на которой располагаются штаб и жилище генерал-комиссара.

Станция «Мир» на старте своего существования была небольшой станцией, которая за последние 20 лет разрослась до огромной космической крепости с жилыми корпусами, развлекательными центрами и космическим портом. Слетать туда в отпуск может каждый желающий, если у него хватит денег на билет (50 000 у. е. в обе стороны без дополнительных расходов), пробыть на станции нельзя более 1 недели за 6 месяцев. На станции ты не встретишь вооружённую 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 их примеру, никто больше не рисковал. Это космический курорт, который следит за миром во всём мире.

Помимо общей зоны, на станции «Мир» есть Закрытая директория, составляющая примерно 1/5 от всей станции, где и расположилась верхушка правления. Что это за люди, сколько их и каковы их личности, достоверно неизвестно, но есть множество теорий. Основной считается, что это одна военная корпорация X-Armony, разбогатевшая на войне и воспользовавшаяся общим смятением для запуска спутников. Другая 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.

Война в СОСР

Союз Объединённых Советских Регионов — группа созависимых мини-государств, которые централизовали под единой крышей руководство региона Московской — города-государства, живущего за счёт 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 Москва. 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 Московской. Город разрастается огромными шагами, вводится отдельный Московский паспорт, без которого ты не имеешь права проживать в городе. Население же других советских регионов начинает нищать и задумывается о том, где оседают их ресурсы.

В 1974 году руководство Якутии и Соединённой Сибири собирает и выдвигает «Требование о независимости», на что Москва реагирует авиацией и армией. Подавляя протесты, обычные солдаты понимают, что в их прицеле — их же сограждане, и поворачивают 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 Москву, но и друг друга, так как у них самих поодиночке банально не хватит ресурсов для существования.

И под канонадный грохот к декабрю 1975 года Москва сажает своё марионеточное руководство в тех регионах, которые ещё хоть как-то уцелели, возвращая их под свой контроль. Однако восстания продолжаются, и в 1976 году случается страшный теракт на дамбах в Полишеске, вынуждающий 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 субъект экономики, не передавая свои товары, услуги и ресурсы Московской, а торгуя ими с другими регионами. Москва же занимается банковским и технологическим сектором. После «Самособойной» войны Московский 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 метров, дабы предотвратить попадание беженцев из Европы, что сыграло свою роль в 2024 году, действительно защитив границу СОСР от беженцев после землетрясения.

Бессмысленная война, начало, продолжение и конец

Вот жила кучка подростков, которые смотрели на мир и своих родителей, слушали репчик, видели, как срные 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 всё заново, а банки нарисовали бы 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, неуверенность в своём государстве и боязнь 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 со 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 повсюду, люди гибнут ежедневно, но ещё 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 источников электричества. За 20 лет этой бессердечной мясорубки люди упираются в потолок своих возможностей, и тут случается инновация.



Волновой Сети Кембридж выводит биотранзисторы, 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 заво-

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.



2037 год. **NetCo** — азиатский провайдер связи — заявляет, что открыл новый метод передачи и хранения информации, который перевернёт мир технологий. Называется этот метод «Волновая Сеть», которая 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 подключённое устройство. Рынок военных и гражданских ИИ растёт по экспоненте. То, для чего раньше требовался месяц, сейчас происходит мгновенно, а то, что потребовало бы годы, происходит за секунды.

В том же году благодаря мощностям

дился», из-за чего «тело» просто умирало вне колбы. Тогда при клонировании учёные сразу устанавливали 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 отпечаток 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 году не возникло ГПАА. А дальше ты знаешь.

ПАСПОРТА И ПОЛИТИКА

Тут всё просто. Хотя 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 запрещёнки или того, что необходимо декларировать. Настали времена ультрамобильности, когда люди могут быть там, где хотят.

ОТКРЫТИЕ ТОКО И ПЕРВЫЕ СВВП

Ещё одно открытие, которое произошло одно из другого. В 1992 году в СОСР учёные из Соединённой Сибири смогли обуздать энергию плазмы. Как это произошло, никто не рассказывает, но ходят теории, что некто Иваныч забыл керамическую кружку с комбучей прямо во внутренней камере токамака после профилактики. При запуске плазма вступила в реакцию с комбучей и стала стабильной. Разумеется, всё это смешные сказки для детей Сибири, но правда где-то неподалёку. Действительно, в камеру что-то попало, и это что-то стало секретом Соединённой Сибири, которая сейчас поставляет токо-двигатели для всего мира.



Всего полгода потребовалось, чтобы уменьшить токамак до размеров чемодана. Им заинтересовались корейцы. Они делали новейшее летательное устройство, но оно требовало большой мощности, а ДВС не мог дать столько либо был слишком громоздким. Поэтому они обратились к СОСР и купили несколько токамаков для своих разработок. И совместно с японскими дизайнерами и инженерами корейцы создали первый гражданский СВВП AirZen U-92 «Ювельсон», 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? Огромной энергией в лёгком и маленьком объёме, способной выходить на максимальную мощность за доли секунды. Осталось только найти прочные винты, а в будущем — и реактивные турбины. И при этом он не оставляет углеродного следа, так как не имеет 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 государства Чахии и Польши не справляются. 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 одна из них не может и близко пройти до реальных должностей. А Совету и не нужны земли Чахии и Польши, ему 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 сбли-

жение 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 ещё строится, но уже тогда страшно было представить, на чём 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 трети которых оседают у семнадцати, а остальное уходит в Чахию. Так что не удивляйся трущобам.

Вооружение и войны

Сейчас 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 один дурак не решится расстаться с верным пистолетом после войны, во-вторых, ни один дурак не решится расстаться с пушкой в обществе, где у всех есть минимум одна 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 это проржавело в земле, и хорошо, если согдится на запчасти. Поэтому лучше иди на чёрный рынок и просто купи что-то поношенное без лишних забот.

А вот за хорошим, новеньким, красивым стволом придётся постоять в очереди пару неделек или отобрать его у неудачника в подворотне. Не сказать, что это дефицит, просто делают под заказ, ведь производство нового оружия очень строго контролируется, и ты сразу попадёшь в базу данных ГПАА как владелец одного. А оно тебе надо? Клянусь, оно тебе не надо!

Мастер! В начале игры решите с игроками, откуда они взяли свои стволы. Если они официально зарегистрированы, то к ним не будет вопросов до тех пор, пока из них не будет убит кто-то важный, за расследование смерти которого копы реально возьмутся, если узнают. Не говоря про проблемы со стороны ГПАА (если они ещё существуют).

Хотя в 90% случаев им плевать, и всё списывается на «случайный криминал».

Если же у персонажей 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 решётку не посадят.

Если на них надето снаряжение или в руках оружие военного образца и нет никаких документов на глазах у полиции или, не приведёшь господь, ГПАА, то это немедленное уничтожение... если получится, конечно.



ТАЙНЫЕ ЗАГОВОРЫ И КЛОНИРОВАНИЕ

Уу-у-у-у-у-у-у! Страшно? А стоило бы бояться. Вдруг где-то в лунной шахте вкальвает 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 ещё и не одна? Реализация — это буквально перезаписывание сознания? Весь наш мир — реализация, 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 нейropsychоз и так далее.

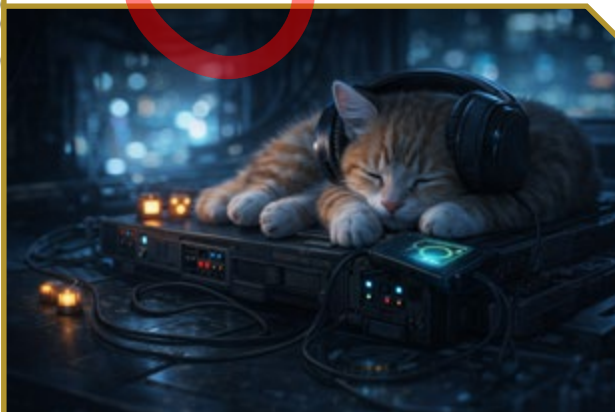
Но знаешь, что самое страшное? Любая, даже самая странная теория теперь имеет плашку «основана на реальных событиях». Вот, например, с клонированием и рабами: в 2062 году, буквально «вчера», было завершено расследование, уничтожившее корпорацию двух братьев «Doug & Brian», которая крала отпечатки ДНК и сознания из банков данных Москвы 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 на 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 три 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

Конечно, биосфере планеты был нанесён огромный и невосполнимый урон. Однако уничтожить полностью леса и животных в них у людей, к счастью, не вышло. За 20 лет восстановления человечество нависаживало целые леса, очистило водоёмы, наполнив их рыбой и растительностью. Восстановление идёт не быстро, но ежедневно. Ведь бежать нам с Земли пока ещё особо некуда. На крышах домов цветут сады, в гетто в горшках растят картошку, рис и пшено, вдоль дорог роботы-уборщики собирают мусор, который 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 ещё проще. Так как у них нет сознания, то и с их клонированием нет проблем. ГПАА и отдельные социальные движения финансируют лаборатории по выведению животных и восполнению экосистемы. Они ещё в самом начале своей работы, ведь вымирание было глобальным, но даже в 2063 году 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 на фермах, чтобы затем превратить в биоматериал. В колониях на Марсе. Там много льда, и так исторически сложилось.



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 ты не угрожаешь их родному району.

• Акулы

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 Акулы 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 ещё похожи на людей, но от живого организма там осталось немного. Полное покрытие пластиком или полимерами, рваные тряпки, странные причёски из хомутов, железных прутьев, проволоки, кабелей, повсюду 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 Океану свои души в обмен на знания? Или, может, в них уже не их души?

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

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

• Бригада «Бумер»

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



Если они к тебе пришли, то либо ты им должен, либо сейчас будешь должен. Могут избить тебя, но не до смерти — тебе ещё 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 избьют 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 ранدمного 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.

• Ганеша

Выходцы из Нью-Индии. Точнее — беглецы. Локальная биологическая катастрофа превратила их страну в одну сплошную мегасвалку. Теперь Нью-Индия — мировой полигон по утилизации и переработке мусора всех видов. Те, кто хочет жить иначе, бегут в Европу. Проблема в том, что кастовую систему и бытовые привычки они привозят с собой.

Главная претензия к ним — антисанитария. Захаркивание улиц, горы мусора, быстро деградирующие районы. Власти периодически нанимают «уборщиков



нежелательных мигрантов» — тех, кто не собирается адаптироваться. В девяти случаях из десяти такие наёмники сталкиваются с бандой «Ганеша». Это их защитники. Люди, которые прошли через катастрофу и выжили.

Почему они не меняются? Каста не позволяет. Да и рисовать говном на стенах проще, чем жить по новым правилам и честно работать. Это хорошо, если они знают местный язык.

Выглядят ганешы нарочито карикатурно: турбаны, длинные бамбуковые дубины. Но внешний вид обманчив. Их настоящая сила — взрывчатка. Те, кого они прикрывают, способны собрать её из любого хлама, а хлама вокруг достаточно. Гранаты у них не заканчиваются.

Кстати, название «Ганешы» им придумал народ, сами себя они как только не называют, например: **अनिलीन ट्रांसिलेटरबंदकरें**.

• Гопота

Обычная дворовая шпана подросткового и чуть более старшего возраста. Носят спортивные костюмы, которыми прикрывают свои дешманские импланты самого низкого качества, которые, скорее, вынуждены ставить из-за уличных побоев.



Так выглядит типичный спалник

Они не представляют особой угрозы для подготовленной группы или даже мастера-одиночки ближнего боя, однако на одного бедолагу могут напасть без

задней мысли. Вообще им нужно не столько избивание несчастного, сколько отобрать у него деньги, обувь и часы (которые они называют котлами). Если отдать им то, что они хотят, те отстанут, но только лишь для того, чтобы гопануть лоха ещё раз спустя пару дней. Куда полезнее один раз дать им по морде, чтобы они тебя зауважали.

• Дикари

Чуваки, влюблённые в собственную 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 разными: как очень добрыми, так и мудакими, но всех их объединяет тягание железа.



Они не будут тебя трогать на улице, скорее даже наоборот могут помочь. 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.

• **ҚАРА ДАЛА**

Банда вольников, которая обосновалась в Чернграде. Эти мастера пустошей и степей относят себя к этническим казахам. Говорят, что быть вольными у них в крови, а скорость и крутые тачки — в сердце.



И ведь не врут! Если тебе нужно что-то достать, ты не думая идёшь к ним. Буквально всё: от сыра до самого редкого тюнинга на гиперкар. Мало того что в пустошах за городом много всего интересного, Кары не стесняются устраивать далёкие рейды в другие части земного шарика. Их основной логистический узел находится в Казахстане, где-то в степях. Где именно, ты, скорее всего, не знаешь, потому что туда пускают только избранных, и то с завязанными глазами.

Выглядят как типичные автолюбители, которые живут в городах-конвоях. Если не знать что они вольники, то в городе не отличишь их от обычного человека в магазине. Контакт среди них — наверное, самое ценное, что может быть у обычного работяги. Они же могут подкинуть какую-нибудь работёнку, вроде выбивания долга из городского, либо составить прикрытие в вылазке в опасный район. Но помни, они хитрые, и если что не так — виноват будешь только ты.

• **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 корпора-



тивных сетей и шантаже. Проводят разные киберспортивные соревнования и реалити-шоу в реализациях. 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.

• **СКЕЙТЕРС**

Детишки богатых корпоратов, которым совсем нет до них дела, вышли из-под контроля и начали терроризировать город. Фактически это «домашние зверюшки» богатеев, которых выпустили погулять с чит-кодом на деньги и забыли забрать обратно.



Они держат в страхе центр города, убивая и грабя всех, кто им не по нраву. Полиция бездействует, боясь их предков.

Они гоняют на скейтах, используя реактивные ускорители в плечах. Носят белоснежные керамические винтовки и пистолеты от Alpine Arms, наживая себе врагов. Все свои деяния выкладывают в соцсети. Нанимают нищюков-исполнителей себе на потеху: устраивают бои бомжей или предлагают еши за обнос магазина, куда уже вызвали полицию.

Если кто-то один из них получит достаточно сильную аплеуху, то в слезах разбегаются, зовя полицию на помощь.

• **ТЕХНОЛИБЕРТАРИАНЦЫ**

Это даже не банда, а группа людей, полностью отрицающих импланты и умеющих извлекать ЦНС-имплант из человека без подъёма тревоги. Это обычные люди, внешне в них нет ничего примечательного. Многие считают их дураками, пока Волна не начинает накрывать мозг. Они живут в палаточных городках на руинах производств, где их сложнее всего поймать.



• **Эни-Мэ**

Банда поклонников фотореалистичного аниме новой школы. Они уважают котов, ультрареалистичных фурри и практикуют избивание голников в подворотнях. У них есть кошкодевочки, но квадробинг они презирают. Только внешний вид, никакой кринжа.

Эни-Мэ — глава банды, названной в его честь; полное имя — Энджи Марин. В начальных классах его избивали из-за любви к мультфильмам с кошкодевочками и ободка с ушами, который он носил. Позже он вживил себе биологические кошачьи уши.

В подростковом возрасте он собрал единомышленников и основал школу аниме-единоборств, где учат укладывать противника одним ударом. Спустя несколько лет упорных тренировок он вместе с бандой избавил район от барыг и голников, установив собственные правила «справедливого аниме-мира».



• **Нео-Якудза**

Это не этническая группировка и не подражание старым традициям. Это корпоративный продукт, выросший на обломках азиатских мегаконцернов и подпольного чёрного рынка. Они взяли эстетику якудза как бренд и превратили её в систему управления страхом.



Нео-Якудза работают в серой зоне между корпорациями и улицей. Они решают вопросы, которые нельзя оформить в виде бумажного контракта: устраняют утечки, возвращают украденное, ломают цепочки поставок, перекупают лояльность целых кварталов и сообществ. Их основное оружие — катана, вторичное — доступ к инфраструктуре: серверам, складам, энергосетям и круглосуточному выходу в Океан.

Внешне они придерживаются строгого дресс-кода. Чёрные технопальто, светящиеся татуировки на шее и кистях. У старших — киберпротезы пальцев с гравировкой как отсылка к обряду юбицумэ, однако теперь это добровольный символ клятвы, а не наказание.

Иерархия жёсткая и прозрачная. Каждый член привязан к своему Острову через ЦНС-имплант, который позволяет контролировать его местоположение и деятельность. В случае предательства, фиксируемого быстрее, чем успевают оформиться намерение, нарушитель моментально отключается от Острова методом удалённого выжигания интерфейса. Нео-Якудза действуют тихо и расчётливо, не устраивая показательных акций. Если они вошли в район, это становится понятно по смене правил выживания, а не по звукам выстрелов.

Их философия проста: город — это система, а система должна быть управляемой. Там, где власть распадается на фрагменты, они собирают её заново и продают тому, кто готов заплатить больше.

КОРПОРАЦИИ

Крупные игроки рынка Чернграда. В городе действуют десятки корпораций разного масштаба — от локальных производителей до транснациональных гигантов. Ниже перечислены только те, с которыми горожане сталкиваются ежедневно. Но это не исключительный список.

• Длань Избрания



Основной продукт: оружие и аксессуары военного класса.

Головной офис: Неосибирск, Соединённая Сибирь.

История

Молодой Григорий Пашенков, которого сослуживцы называли Гришкой, прошёл «Самособойную» войну рядовым. Он постоянно критиковал излишнюю простоту и грубость штатного оружия и решил создать технологичную автоматическую винтовку нового поколения.

В течение семи лет он проектировал, собирал и тестировал прототипы, пока не нашёл формфактор, который шёл приемлемым. В 1985 году он представил образец на выставке в Москве. Чтобы продемонстрировать устройство механизмов, корпус был выполнен из армированного полимерного стекла. Партийные представители одобрили проект и выделили финансирование, однако внимание привлек прежде всего прозрачный корпус, а не сама механика.

Пашенков основал «Длань Избрания» и сосредоточился на производстве оружия с узнаваемым дизайном.

НАШЕ ВРЕМЯ

Сибирская корпорация, поставляющая военное вооружение с уникальной визуальной концепцией и высокой технологичностью. Прозрачный корпус позволяет контролировать остаток боеприпасов и состояние механизмов без разборки, что упрощает обслуживание.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Корпорация не располагает собственными оперативниками и ограничивает контроль территорией фабрик. При каждом заводе действует выставочный зал и оптовая касса.

• БЕРОИЛ



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

Головной офис: Дещенка, Берусь.

История

Группа энтузиастов в гаражах столицы производила картофельный самогон. Один из них экспериментировал с газированием водки, в результате чего получился продукт с высокой горючестью. Смесь случайно была использована в качестве топлива для автомобиля. После начала войны и роста цен на энергоносители производство топлива на основе картофельного спирта оказалось экономически выгодным.

Изначально компания называлась «ЧырТехПродукт», но после получения государственного заказа была переименована в БерОил. Производство развернули непосредственно на картофельных полях.

НАШЕ ВРЕМЯ

БерОил поставляет КарГаз и КарСпирт по всему миру. Если техника не работает на Токо, она, как правило, работает на КарГазе. Формально компания остаётся монополистом, однако Rolshin Int. активно продвигает альтернативное топливо из переработанной лапши.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Заправки КарГаза расположены вдоль большинства автострад. Маскот компании — карикатурный бобёр с бутылкой картофельного спирта, предлагающий «заправить коня и душу».

• БОБИТЕХ



Основной продукт: энергетика, терраформинг, водоснабжение.

Головной офис: Закарпатск, город-государство на границе с Венгрией.

История

Корпорация уничтожила архивы, касающиеся своего основания. По неофициальной версии, её создатель участвовал в подрыве дамб на реке Черновка, после

чего получил подряд на строительство новых гидро-сооружений. Предполагается, что разрушения были частью коммерческой стратегии, а не политического конфликта.

НАШЕ ВРЕМЯ

Совместно с YSpace компания участвует в создании марсианских колоний, занимаясь растапливанием льда и локальным терраформингом. На Земле Бобі-Тех строит дамбы на реках и морских заливах, расширяя пригодные для проживания территории. Вода проходит очистку и становится питьевой. Корпорация проектирует и обслуживает канализационные системы мегаполисов и располагает вооружённым подразделением для охраны ключевых объектов и стройплощадок.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Нашивка с бобром, держащим водопроводную трубу.

• ALPINE ARMS



Основной продукт: оружие и аксессуары люкс-класса.

Главной офис: Берн, Швейцария.

История

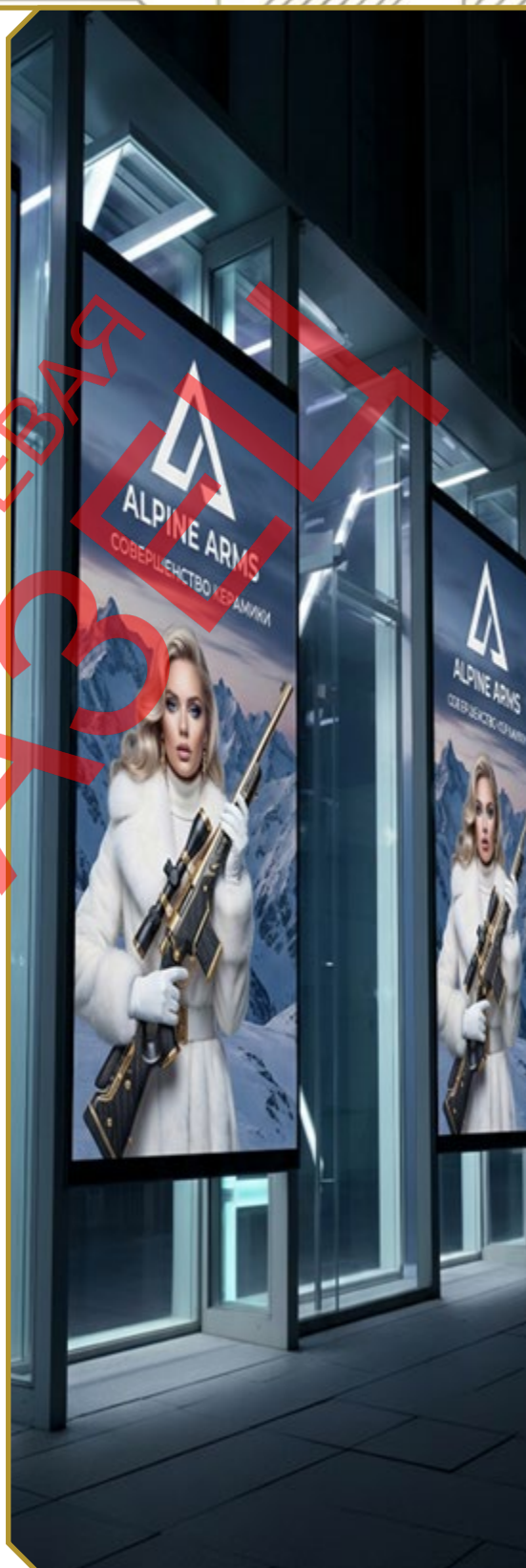
Изначально бренд специализировался на белоснежных аксессуарах, одежде и мебели. Во время «Бессмысленной войны» компания начала выпускать оружие в той же эстетике для обеспеченной аудитории. Спрос оказался высоким, и модный дом превратился в одного из лидеров премиального оружейного сегмента.

НАШЕ ВРЕМЯ

Выставочные салоны расположены в большинстве крупных мегаполисов с развитым средним классом. Новая линейка выходит ежегодно в сентябре. Изделия отличаются высокой стоимостью, увеличенным уроном (+d6), долговечностью и устойчивостью к износу благодаря сочетанию полимеров, карбона и кристаллической керамики. Часто такие образцы становятся предметами коллекционирования или элементами интерьера.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Демонстративное высокомерие по отношению к клиентам с недостаточным финансовым статусом.



- **FINITA**



Основной продукт: автомобили.

Головной офис: Чернград.

История

Во время второго этапа строительства Чернграда рабочим потребовались компактные и манёвренные автомобили, чтобы добираться от жилья до стройплощадок. Итальянский рабочий Педро Коломбо собрал одноместную машину, используя детали скутера и велосипеда. Корпус он изготовил из строительной фанеры, покрыл водоотталкивающим лаком и покрасил в красный цвет.

Во время тестовой поездки его остановил член городского совета и поинтересовался устройством машины. Коломбо ожидал депортации за незаконное транспортное средство, однако вместо этого ему предоставили цех и пятьдесят рабочих для серийного производства. Так он возглавил подчинённую корпорацию — поставщика городских одноместных автомобилей.

НАШЕ ВРЕМЯ

Фанеру заменили полимеры, на смену самодельным агрегатам пришли стандартные двигатели и узкие платформы. Эти машины встречаются на каждом углу, и у большинства жителей есть такая.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

У корпорации нет собственных оперативников; руководство находится под защитой Чернграда. Рабочие носят белые комбинезоны и используют контрактные импланты-мультитулы.

- **NEOMED**



Основной продукт: здравоохранение.

Головной офис: Питтсбург, СССРА.

История

Корпорация выросла из частной клиники в период Бессмысленной войны. Она одной из первых начала устанавливать и обслуживать импланты, быстро развернув сеть клиник по всему миру, включая закрытые государства. Серия выгодных контрактов, страховых соглашений и успешных операций обеспечила компа-

нии парк медицинских СВВП и вооружённые конвои для сопровождения пациентов.

НАШЕ ВРЕМЯ

Если жизни клиента с их страховкой угрожает опасность, корпорация задействует все доступные ресурсы для его спасения.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Красно-белые СВВП, медицинская броня тех же цветов и белоснежные госпитали с красной айдентикой, особенно заметной ночью.

- **NetWAVES**



Основной продукт: Волновая Сеть.

Головной офис: физический офис отсутствует; вместо него существует крупный Остров в Сети и множество небольших представительств. Около 96% сотрудников работают удалённо, остальные — инженеры и технический персонал серверных центров.

История

Компания начиналась как NetCO — крупнейший интернет-провайдер, основанный в 2020 году. К 2037 году была представлена технология Волновой Сети, не требующая прокладки кабелей. Оказалось, что инфраструктура уже охватывает планету, и для подключения достаточно совместимого устройства. После ребрендинга в NetWaves компания выпустила устройства доступа — Хрономы, которые быстро стали массовыми, а с 2042 года базовая версия распространяется бесплатно.

С 2038 года протоколы NetWaves начали встраиваться в ЦНС-импланты, обеспечивая постоянное подключение к Сети, доступ к Супер-ИИ и обновлениям имплантов.

НАШЕ ВРЕМЯ

Основные доходы поступают от развлечений, рекламы и хостинга Островов. Практически вся цифровая инфраструктура — социальные сети, новостные порталы, игровые сервисы — функционирует на платформе NetWaves.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Специалисты по кибербезопасности без явной маркировки, собственные группы охраны инфраструктуры

и мониторинга нейроспихоза. Идентифицировать их агентов в поле затруднительно.

• **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 дешёвого жилья, а также знал историю с панельными домами в СССР. Он сложил два и два, 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 возвёл свой первый дом. Технология оказалась настолько популярной, дешёвой и востребованной, что всего за десять лет у Petro Vice уже было четыре города-фабрики и огромные стройки по всему миру.

Сам Луи умер от передозировки, находясь в одной из порнореализаций 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 счёт установки рекламных экранов в каждой квартире, трансляция на которых стоит достаточно дорого. Отличительной чертой домов является маленький логотип корпорации на каждом элементе в квартирах, так что всегда можно заметить, если вы живёте в доме их конкурентов, который по качеству будет хуже. А ещё в каждом доме Petro Vice есть «запах Франции» и минимум один вендинг с соевыми круассанами.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Сотрудники не имеют отличий, кроме бейджей корпорации. Корпорация не имеет собственной вооружённой охраны, прибегая к услугам других корпораций.

• **ROLSHIN INT.**



Основной продукт: изделия из соевой лапши, за исключением топлива и имплантов.

Головной офис: Бангкок, Сиам.

История

Как-то раз, лет пятьдесят назад, китайский мигрант Лю Суй после бессонной ночи прилёг поспать на упаковках лапши в своей маленькой квартире-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 своей семьи из тоталитарного Китая. Впервые за несколько лет он отлично выспался и оказался очень бодр. Лю Суй это заинтересовало, и он попробовал поспать на лапше ещё раз. Потом он попробовал на лапше посидеть и даже сделал сиденье для своей тележки-кухни. Он варил лапшу, затем помещал её в форму и высушивал. И внезапно понял, что лапша стоит 1 уе, а велосипедная рама — целых 100 уе. Тогда он начал создавать разные предметы, красить их, накопил денег на небольшую рекламу и листовки. Его дело росло, и вскоре появился целый цех. Он вывез свою семью из Китая и снял большой офис.

НАШЕ ВРЕМЯ

Трансконтинентальная международная гиперкорпорация, производящая все свои товары из соевой лапши. Буквально все. Если вы купили у них кофе в стаканчике, то он из лапши, и стаканчик тоже из лапши. 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 от одного 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 Сюн).

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Еаждый 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 перелёты

Головной офис: отдельный сектор на станции «Мир»

История

Появилась одновременно с ГПАА, но напрямую к нему не относится. Вероятно, корпорация существовала задолго до этого и именно она помогла запустить всё в космос, однако действовала втайне. Ходят слухи, что YSpace — 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 стелы 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 к ним на работу, кроме как в билетную кассу, невозможно: они сами находят тех, кому делают предложение, от которого нельзя отказаться. Обычно их цели — умнейшие учёные и видные деятели. Кто именно завербован «Игриками», никто не знает. Ходят слухи о похищениях людей и истории про орбитальное рабство.

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

Ещё во времена войны в Корее эта корпорация производила оружие. Когда во время Бессмысленной войны

Северная и Южная Кореи были вынуждены объединиться, чтобы не допустить боевых действий на своей территории, Ури Чода продолжила создавать оружие для объединённой армии, поскольку СССР прекратило поставки. Это дало мощный импульс развитию корпорации и позволило занять новые производственные ниши. Развитие информационных технологий Южной Кореи перешло под контроль Ури Чоды, что открыло путь к созданию имплантов и кибернетики.

НАШЕ ВРЕМЯ

Мегакорпорация, производящая массовое оружие для самозащиты, новейшие киберимпланты и поставляющая «микроармии» для охранных нужд. Каждая такая «микроармия» отслеживается ГПАА; у Ури Чоды есть уникальная лицензия на подобную деятельность. Всё это стало возможным благодаря неучастию в Бессмысленной войне за пределами собственных границ.

Отличительные черты

Все сотрудники Ури Чода обязаны быть азиатами либо выглядеть как азиаты. Это требование сохранилось со времени основания корпорации, хотя постепенно смягчается. Если к тебе в квартиру ночью проник азиат-ассасин, то твой враг нанял Ури Чоду.

- **Остальные корпорации**

Помимо перечисленных международных гигантов, занимающих своё место в Чернграде, существуют десятки тысяч предпринимателей и «микрокорпораций», которые по сути представляют собой обычный бизнес из трёх Ивановых, сидящих в гараже с вывеской «iSoya» и подобным креативом. Они не производят сложных технологических продуктов, однако среди них можно найти низкосортные услуги или товары. У них часто нет прайс-листа, жёстко контролируемого государственными органами, поэтому изначально цена будет завышена, но с ними можно торговаться, если знаешь как.

Такие «частники» арендуют площади в торговых центрах, работают в гаражных кооперативах, оказывают услуги на дому, снимают «палатки» для компаний-однодневок. Самые успешные из них, не опасаясь проверок со стороны государства, могут арендовать офисы и даже строить собственные небольшие здания. Чем крупнее такая частная контора, тем выше качество её продукта и тем больше рекламы она может себе позволить.

КСТАТИ, О РЕКЛАМЕ

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

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, 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 стоимости искомой услуги он найдёт для тебя нужную рекламу.

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 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 непонятого другого человека? Куда-то с ним ходить, тратить время и деньги, которые ты бы мог полностью вложить в 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 компримиссах.

Вот и получается, что люди просто не видят смысла в семье, детях и каких-то таких вещах. Ещё 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 убедительно 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, причём 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 Хронотоме, но там или наёмники, или проститутки. В свои выходные 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 — пара операций, и всё. Пластическая и нейроимплантная хирургия позволяют тебе быть кем угодно и менять образы стабильно раз в полгода, были бы деньги (операция от 10 000 уе) 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 пиписку «в один щелчок».

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

ЗППП давно побеждены, самое страшное, что случится — тебя оборуют. Так что найти развлечения несложно.

• 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.

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 ребёнок до 16 лет должен быть под контролем родителя 80% времени, иначе его заберёт корпоративная школа (для людей побогаче) или гос. интернат при производстве (бесплатно).

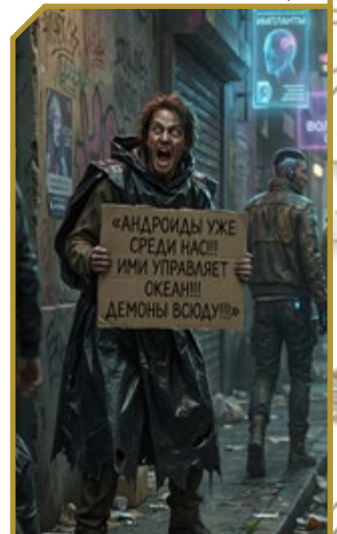
Культура деторождения сильно пострадала. Люди живут очень долго, продолжают жить даже после несчастных случаев, недостатка в людях нет. Теперь дети — развлечение для богатых, которые могут позволить своему партнёру не ходить на работу большое количество времени. Некоторые биологические женщины возвращают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

Ещё одним 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 малого количества 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 драйверы. Однако чем сильнее Волна захлестывает 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: Cybernet**, 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 гиперподвержены 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 ОКЕАН!!! ДЕМОНЫ ВСЮДУ!!!**», которые раздаются из переулков от странноватого вида маргиналов, одетых в чёрные мусорные пакеты.

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 БобёрТеха.

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. Также его постоянно нужно чистить и обслуживать, для чего приходится останавливать синтез. Все плановые остановки есть в Сети и синхронизированы 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 тем 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 познакомилась Япония, 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 биопластика и смазки. После открытия КарГаза в нефти просто нет необходимости. Она грязная, её мало, её дорого 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 учёными от станции «Мир» на марсианские колонии. Попасть туда обычному человеку не выйдет. Какие секреты таят марсианские колонии, тоже известно только им. 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 существами зафиксировано не было. Мы здесь одни.



СИСТЕМА ДОСТУПА EZY-3

Как это работает **36**

Таблица базовых
Сложностей

Провал **37**

Успех

Экстремальный провал

Экстремальный успех

Как избежать провала **38**

Патовая ситуация

Экономика **39**

У **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-System.

У персонажей существует список **Навыков** и **Врождённых характеристик**, которые прибавляются к броску. Для игры вам нужны пул игровых костей d4, d6, d10 и d20. d6 желательно брать с собой хотя бы 4 штуки и 2 d4. D20 нужен не часто. Также у каждого игрока есть **Лист персонажа**, 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 правит **ПРАВИЛО НАРРАТИВА**. Если что-то невозможно или очень легко по логике, это не требует проверки.

• **ПРОСТРАНСТВА**

Одно **ПРОСТРАНСТВО** — это окружность с радиусом в 1 метр, т.е. диаметром в 2 метра. Соответственно, если ты используешь карты в своей игре, то подойдёт совершенно любая формация — сота, квадрат и даже обычная джоймовая рулетка. Если в таком пространстве стоит персонаж, то это называется «контролируемая зона», два персонажа на соседних пространствах соприкасаются этими зонами и могут атаковать в ближнем бою друг друга.

Персонаж может во время хода войти на то же пространство, где стоит другой персонаж, это называется дистанция **Вплотную**. Но он должен закончить свой 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 атаке (не зависимо от СКА его оружия), используя кулаки, приклад, плевков в лицо или Оружие ближнего боя, но не выстрелить. Если ты подошёл вплотную для атаки (например, чтобы взять цель в **ЗАХВАТ**), то цель по-прежнему наносит бонусный удар, когда ты отходишь от неё.

Если персонажи двух примыкающих пространств отходят друг от друга 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 за 1 пространство 1 дюйм (2,5 см).

• **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.

• **МАСТЕР И ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ**

Головной ментор (ГМ, **МАСТЕР**) — это человек, который решает все спорные ситуации, рассказывает историю и следит за соблюдением правил игры. Он не обладает всемогуществом и не решает за игроков всё, однако именно его слово решающее в спорных ситуациях, не оговорённых правилами. Предполагается, что все свои броски Мастер делает в закрытую, и игроки не знают исход его действий, но вы вправе изменить это.

Мастер — такой же человек, играющий в одну игру с Игроками, 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 о кого убится.

Мастер управляет всеми персонажами, которыми не управляют игроки — **НИП**.

Игроки управляют своими персонажами — **Персонажами игроков (ПИ)**, а так же дронами или животными, которые принадлежат их ПИ.

ТАБЛИЦА БАЗОВЫХ СЛОЖНОСТЕЙ

УРОВЕНЬ	ОПИСАНИЕ	ЗНАЧЕНИЕ
Мелочь	Мимо ободка не промахиваюсь	10
Ерунда	Сто раз так делал	13
Только учусь	Начал серьёзно осваивать дело	16
Профессионал	Имеет большой опыт в этом	19
Выполнимо	Задача для лучших из мастеров	22
Сложно	Без помощи вряд ли такое выйдет	25
Невыносимо	Лучше найти другой способ	28
Невозможно	Только единицы способны на такое — нужна подготовка, план и удача	31

ПРОВАЛ

Если при **ПРОВЕРКЕ НАВЫКА** на любом из двух d6 выпала 1, то это просто невезение. Брось кубик 1d4 и вычти получившееся значение из результата первого броска.

Стенли решил перехватить управление вертолётom, 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 применить свои знания. Игрок Стенли совершает бросок: навык Пилотирование (у Стенли он 1) + РЕА (у Стенли она 8) + 2d6 против СЛ 16 (только учусь). На кубиках выпало 1 и 3. О ужас! Стенли бросает 1d4 и получает 4. Значит, что его результат броска равен: сумма Навыка (1+8) = 9 + результат броска (1+3 минус 4) = 9. Вертолёт под управлением Стенли начинает падать.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ПРОВАЛ

Если при **ПРОВЕРКЕ НАВЫКА** 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, тебе зажало руку, ты сломал замок, сломал инструмент, оставил свои отпечатки, или дверь сорвалась с петель, грохоча, созвав всю охрану на этаж.

Мастер решает, что случилось со Стенли, если бы он, сидя в вертолётe, выбросил 1 и 1 на 2d6. Стенли слишком сильно дёрнул штурвал, полностью потеряв управление и отправил вертолёт в безвыходное сваливание. У Стенли есть только одна возможность изменить свою судьбу, о нём будет позже в разделе про **Удачу** в списке врождённых Характеристик.

СКАЖУ ЗАРАНЕЕ. Экстремальный провал и Экстремальный успех (у врага) нельзя перебросить с помощью Удачи, только сжечь 1 очко Удачи с помощью правила «Я еще слишком молод!» или использовать «Групповую удачу»

УСПЕХ

Если при **ПРОВЕРКЕ НАВЫКА** на любом из двух d6 выпала 6, сделай бросок 1d4 и добавь его результат к проверке.

Стенли не хочет мириться с судьбой и использует свою **Удачу**, что позволяет сделать ему переброс проверки. Во второй раз ему выпадает 3 и 6. Отлично! $1 + 8 + 6 + 3 = 18!$ Этого уже хватает, но у Стенли есть одна 6 на кубиках, и он добрасывает +1d4, на котором выпадает 3. Итого результат 21, что выше установленной сложности на 1 уровень — «Профессионал». По правилам это значит только успех в проверке, однако Мастер принимает решение за такой хороший результат дать Стенли дополнительный бонус в виде не только успешного перехвата управления вертолётom, но ПИ заметил спрятанные 20 уе за штурвалом. Либо другой, более нарративный бонус по аналогии.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ УСПЕХ

Если при **ПРОВЕРКЕ НАВЫКА** на обоих кубиках выпало по 6, то добрасывать d4 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 времён. После повсеместного подключения мира к Волновой сети 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 о том, как эти сущности напрямую захватывают умы клонированных людей и животных, если те были долгое время подключены к ней. Или это и есть... Впрочем, неважно.



Мастер решает сам, что экстраординарного смог сделать 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 ещё не осознал.

КАК ИЗБЕЖАТЬ ПРОВАЛА?

У каждого живого существа есть свой показатель **Удачи**. Его можно использовать по своему усмотрению, и он который обновляется при длительном отдыхе.

Длительный отдых — это не поплевать в потолок, сидя на базе врага в течение пары часов. Это размеренная жизнь в спокойной обстановке, например, между заданиями, когда персонажи могут сходить отдохнуть в бар, сделать лёгкую работу, хорошо отоспаться или выполнить не сложное задание. Это занимает примерно 1 день. Это время может быть в игровом темпе (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 совершить переброс, а потом выбрать из результатов тот, что ему больше нравится. Подробнее об Удаче на **стр. 43**.

МАСТЕР НЕ ВПРАВЕ ЗАПРЕТИТЬ ИГРОКУ ПЕРЕБРОСИТЬ ЧТО УДОБНО, НО ТОЛЬКО ЕСЛИ ЭТО НАПРЯМУЮ СВЯЗАНО С ЕГО ПИ.

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.

Полезный совет

Чаще всего при броске 2d6 выпадает 7 — это простая арифметика вероятности. Именно от этой средней величины вы можете рассчитывать шанс своего везения. Если до нужного результата вам не хватает около семи очков или меньше, вы вполне можете рискнуть: шанс на успех реален. Если же нужно набрать значительно больше, то исход броска будет зависеть не столько от ваших Характеристик, сколько от везения и подготовки. Не забывайте этот совет. В критических ситуациях он поможет трезво оценить свои шансы и решить, стоит ли идти ва-банк или лучше поискать обходной путь и дополнительные инструменты.

Экономика

В результате кризисов, войн и напряжённости экономики рынок жаждал универсальной мировой валюты для международных расчётов. 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 вынуждены пользоваться новой, сверхающей, стабильной и честной (да, мы в это, конечно же, верим) валютой — уелуго (Йеневро), сокращённо уе. Назван он так в честь соединения разрозненных Азиатского Экономического Содружества и Европейской Торговой Зоны, в которую, несмотря на название, впоследствии входили рынки Европы и обеих Америк. Примером страны, не использующей внутри себя оборот уе, являются Российское Объединение Независимых Государств, 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 расчёт 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 счёт.



Глазной имплант в процессе оплаты услуг

Зелёный цвет означает оплату с собственных средств.

Красный — с кредитных.

В момент перевода по краю поля зрения вспыхивает кольцо интерфейса, цифры на долю секунды накладываются на реальность, а зрачок слегка сужается, фиксируя получателя. Для окружающих это почти незаметно — лишь едва уловимый отблеск в глазах. Опытные Решалы внимательно смотрят в глаза своих клиентов, чтобы понять их финансовое состояние. На человека с кредитами всегда проще надавить.

Зелёный вспыхивает на доли секунды, ведь операция проходит спокойно и быстро. Красный же задерживается чуть дольше, оставляя после себя уведомление о начисленных процентах.

Деньги на кредитных щепках

Деньги можно хранить не в банке, а в так называемом «Холодном кошельке», который является щепкой с закодированной информацией о деньгах, по сути являющейся криптографическим официальным международным стейблокоином. На чёрных рынках платят исключительно кредитными щепками. Разные компании, которые работают в серую и скрывают доходы, выдают зарплату на таких щепках, а также взятки тоже даются ими. Перевод через глаз существует для официальной оплаты, кредитная щепка — для того, чтобы скрыть транзакцию.



НАВЫКИ И ВРОЖДЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики	42
Навыки	44
Использование несвязанной Характеристики	48

Давай начнём знакомство с людьми в EZY: Cyber, их целями, ценностями, навыками и желаниями.

Человек может развиваться в каких-то сферах и родах деятельности. Практически у каждого из нас есть навык разговора с другими людьми на общем с ними 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 вполне можно 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.

Навыками, которые изначально равны нулю, пользоваться нельзя ни в каких ситуациях. Ты не умеешь это делать никак. Ищи другую возможность, попробуй другой подход через иной Навык: не взламывай замок, а выбей дверь, не уговаривай собеседника, а надави на него силой. Либо найми специалиста, который приедет и поможет тебе с задачей за сотню-другую уе.

Исключения:

- Использование имплантов и иных вещей или ситуаций, которые могут дать возможность его использовать;
- Навыки **Ближнего** и **Дальнего боя** (но не Боевые искусства) — ты можешь размахивать пушкой или угрожающе вертеть кулаками, просто попасть во врага тебе 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 врождёнными **ХАРАКТЕРИСТИКАМИ**, которые присущи всем. Не существует человека без склонности к чему-то... по идее... Они даны тебе с рождения и их нельзя изменить через тренировки или прокачку. На некоторые из них влияют различные **Вещества, Киберимпланты и Броня**.

Если какая-то **ХАРАКТЕРИСТИКА** оказалась равна при **Создании Персонажа** или стала равно 0 в процессе игры, то этот человек становится инвалидом на эту группу связанных Навыков и имеет другие последствия. Примеры того, как работает эта инвалидность ты узнаешь далее в описании каждой из этих **ХАРАКТЕРИСТИК** по отдельности.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

• **Сила воли (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 пустыне. 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 слабачками.

При Воле, равной 0, персонаж автоматически проваливает любые направленные на 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 сведёт его с ума.

• **Разум (УМ)**

Характеристика, присущая легко обучаемым людям. Позволяет быстрее обучаться, иметь опыт общения 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, равным 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 хаотичны и непредсказуемы, и окружающие сразу замечают, что перед ними... особенный человек.

• **Ловкость (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 Скорость атаки (СКА) в Ближнем Бою:

$$\text{ЛВК}/3 \text{ (округли в большую)} = 1 \text{ СКА}$$

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 уклониться 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 (РЕА)**

Основа жизни для гончиков, 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 осознаёшь этого, но уже отпрыгиваешь в сторону от летящей пули, несущегося автомобиля или увидишь 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 ещё можешь заметить летящую в тебя битую. Без РЕА ты этого делать не можешь. Соответственно, любое действие, связанное с Реакцией, автоматически проваливается без шансов. Кроме стрельбы. Стрелять ты всё ещё можешь, просто не очень метко.

Если твоя Реакция каким-то образом стала 9 и выше, то ты можешь пытаться уклоняться от пуль!

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

• **Телосложение (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 тяжёлый пулемёт или перевернуть автомобиль.

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. Родиться с 0 Телосложением не рекомендуется, по возможности избегай этого. А если так случилось, то тебя спасут импланты, которые способны сделать даже из самого дохляка машину для переноски тяжёлых грузов.

От Тела зависит твоя Врождённая Останавливающая Способность (ВОС). 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.

ТЕЛ/3 (округли в большую) = 1 ВОС

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

• **ТЕХНИКА (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 технически сложнее ложки или вилки игрок должен кинуть 1d6. Если выпало 2, то предмет сломался, но его можно починить действием. Если выпало 1, то предмет сломался, и его требуется починить профессиональным ремонтником. Это также 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.

• **ХАРАКТЕР (ХАР)**

Характер — это то, как себя ведёт 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 нормальным. Собственно, люди с высоким Характером сами убедили людей с низким, что это нормально, ведь любому пастуху нужно стадо, которое принесёт 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.

• **УДАЧА**

Удача — это несомненно Характеристика, хоть и относится в этой группе. У неё нет связанных Навыков, однако ты всё ещё можешь использовать её текущее значение для проверок, если по мнению Мастера это будет уместно.

Удачу можно получить, если вложить **СТАРТОВЫЕ ОЧКИ** при генерации персонажа, пожертвовав Профессиональными навыками. Также 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 Ментора лимитирована.

Удача — это динамическая Характеристика, которая может изменяться в течение сессии и обновляется при длительном отдыхе. Очко Удачи позволяет выполнить переброс любого результата или только его части, связанного с ПИ, и выбрать результат. Это может быть проверка навыка ПИ или НИП, который пытается воздействовать на ПИ, либо урон от оружия, который пришёл в цель этого ПИ или в ПИ, а так же можно перебросить критическую травму. Мастер не вправе запретить игроку перебросить что угодно, но только если это связано 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 ПИ, направленного в них, либо свой урон. При использовании Удачи, НИП не выбирают из значений, а принимают новое, даже если оно хуже. На них не влияет правило 0 Удачи.

Если у ПИ УДАЧА Изначально или стала в процессе ИГРЫ РАВНА 0, то он — неудачник по жизни

При крайне важных для ПИ проверках, не чаще 1 рота в сцену, после подсчёта результата Мастер может тихо бросить 1d10, и вычсть результат из проверки ирока. Это называется «Пинок судьбы», таким образом бедолага не будет сразу знать, что всё прошло не так гладко. Сделай ему больно!

Помимо этого, персонаж с 0 Удачей полностью игнорирует критические успехи. Для него это просто

успешная проверка. При этом он может бросить 1d4 и добавить к результату, как-будто у него одна 6 при проверке, а не две.

↑ Особые правила Удачи

Групповая удача

В единстве — сила. Все игроки, находящиеся за столом, могут добровольно и исключительно общим решением израсходовать по 1 Очку Удачи каждый, чтобы отменить Экстремальный провал одного из них после подведения итогов проверки Навыка. Такая проверка не требует переброса и автоматически становится Экстремальным успехом.

Я ещё слишком молод!

Персонаж может навсегда сжечь одно Очко Удачи (уменьшив их максимальное количество), чтобы отменить Экстремальный провал или любой другой результат броска и автоматически заменить его Экстремальным успехом или наивысшим возможным значением без броска.

Навыки

Навыки — это то, что мы делаем каждый день, оторвавшись от подушки. У каждого навыка есть созависимая Характеристика, указанная в скобках. Она нужна в случае, если эта Характеристика стала равна 0 и чтобы тебе проще было ориентироваться. Проверки Навыков с не связанными Характеристиками описаны далее на **стр. 48**.

Здесь приведены Общие навыки, которыми обладает большинство людей в мире **EZY: Cyber**. Однако этот список не исчерпывающий, и любой Мастер или игрок вместе с Мастером могут придумать свои Навыки, которых нет в этом списке.

Также есть **Профессиональные навыки**, которые доступны всем персонажам и определяют его профессиональные умения в мире, о них речь в главе про профессию на **стр. 50**.

Некоторые навыки подразумевают выбор специализации, например **Вождение** или **Языки**, при их изучении.

- **Азартные игры (УМ)**

Позволяет играть в азартные игры с шансом не проиграть все деньги. Сюда входят все известные математические модели для рулетки, счёт карт в блэк-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.



Щин-Чи — синяя дева Удачи. Одна из легенд про обитателей Волновой Сети, вырвавшихся на свободу в теле клона, пытающихся освоить наш мир. Обычно её связывают с проявлениями нечеловеческой Удачи, которой она манипулирует как игроушкой.

Несмотря на реальные попытки разума Океана проникнуть в наш мир, появление Щин-Чи не задокументировано и всячески опровергается.

- **Акробатика (ЛВК)**

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 пролезать в узкие щели тюремной решётки или высвободиться из наручников более цивилизным 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 важный навык для всех, кто хочет занять 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, преодолеть 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, позволяющий начищать морды своим врагам по-мужицки, не используя эти пукалки с пульками. От него напрямую зависит, попадешь ли ты по противнику и получит ли он то, чего заслуживает. В этот навык входят любые атаки Оружием ближнего боя (**ОББ**), 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) *2 ОО**

Этот навык открывает перед тобой прекрасный мир изошёренных 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 штрафстоянки. Без него ты попадешь в бюрократический ад, где котлы, наполненные раскалёнными монетками, топятся договорами и обязательствами. 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 этого, данный навык поможет тебе сшить или подобрать одежду под определённое 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 -2 СЛ к социальным проверкам в выбранном обществе, пока ты не испортил образ или не переоделся.

• **ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ (УМ)**

Навык, позволяющий замечать 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 этот навык. Нельзя просто так взять и угнать вертолёт, если тебя кто-нибудь не обучил им управлять.

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

Изначально все персонажи способны водить свою одноместную 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 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 этот навык на всё ОДБ, но ты можешь разбить навык на любые поднавыки, например винтовки, пистолеты, луки, ракетницы, тяжёлые орудия и пр. Это разноо-

бразит геймплей, но внесёт дополнительные расчёты и может усложнить игру. Для быстрых весёлых игр не советуя его разделять.

• **Допрос (ХАР)**

Навык получения информации насильственным путём. Этому навыку всегда противостоит навык «Сопровождение пыткам», даже в ситуациях, как у Эмильена и Киу, разумеется, если цель допроса 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, людьми или едой.

• **Естествознание (УМ)**

Навык осведомлённости о мире и всём, 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 изучаешь. Это всегда что-то не больше одного района крупного города, маленького населённого пункта либо природной зоны без особых подробностей. Этот навык даёт тебе знание о банде, населяющей район, местных работёнках и подпольных магазинчиках, а также 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 настройки и обслуживания, а также в целом понимания того, как писать и создавать музыку.

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

• **Интуиция (УМ) ×2 00**

Практически волшебный навык манипуляции окружающим миром. Если ты ненадолго сосредоточишься и подумаешь, для тебя откроются моменты, которые ты раньше мог пропустить. Появятся новые ниточки в расследовании или ты сможешь предугадать действие противника на поле боя. Это всегда точный конкретный вопрос, но никогда не точное описание, при этом всегда очень полезное. Ты 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 или равно твоему уровню навыка, то ты получаешь верный ответ, если больше — твои мысли пытаются вести тебя в заблуждение. 10 на d10 — всегда успех, считается, что это диапазон от 0 до 10%.

• **Кражи (ЛВК)**

Навык карманных и обычных краж. Чем он выше, тем меньше шанс, что тебя поймут за руку, и тем крупнее то, что ты в итоге вытащишь. Этот навык включает в себя удаление улики 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.

• **Кибербезопасность (ТЕХ)**

Навык, позволяющий работать с кибербезопасностью. 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 делает 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? Вперёд. 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 подзаработать денюжку на очередном трахале — вот для чего нужен этот навык.

• **Обман (ХАР)**

Все люди что-то скрывают. И иногда им задают неудобные вопросы. Так вот, чтобы ответить на них так, чтобы комар носа не подточил, и выйти сухим из воды, нужен этот навык. Не обман, а ложь во благо.

• **Общие знания (УМ)**

Этот навык — любые знания из школьной программы и первых курсов универа. Что-то не узкоспециализированное, позволяющее беззаботно жить в мире. Сюда входит рецепт сэндвича, простые математические формулы, общее знание о мире, людях, корпорациях, правительствах. Если тебе нужно что-то вспомнить

из того, что знает каждый человек в мире, или что-то, что произошло с тобой не так давно — используй этот навык.

• **Оружейник (ТЕХ)**

Навык для ремонта и создания оружия. Без этого навыка ты не можешь создавать или ремонтировать оружие. Помимо этого, он позволит тебе лучше подобрать пушку для миссии или подскажет характеристики вагоны у врага в руках. В мире, где палка стреляет раз в день — это очень полезный навык.

• **Первая помощь (УМ)**

Навык, позволяющий стабилизировать человека, находящегося при смерти. Этот навык не лечит критические травмы. После первой помощи при удачной проверке человек стабилизирован и перестаёт делать спасброски. Первую помощь можно оказать самому себе.

• **Плавание (ТЕЛО)**

Навык плавания в жидкостях или в воздухе в невесомости, но вряд ли ты там окажешься. Чем выше навык, тем меньше шанс, что ты утонешь. Он также используется, чтобы преодолеть водную преграду без штрафов по скорости за трудную местность.

• **Подрывник (ТЕХ)**

Навык установки взрывчатки, сноса стен, взрыва дверей, машин. Всё, где используется закладываемая вручную взрывчатка, требует этот навык. Если ты провалил проверку, то либо взрывчатки не хватило, либо взрыв был недостаточно направлен, либо, наоборот, взрывчатки было слишком много, и сейф разворотило вместе с содержимым. Мастер сам расскажет, что произошло при провале.

• **Поиск (УМ) *2 ОО**

Этот навык помогает искать что угодно: информацию, места, где купить, куда спрятать что-то или спрятаться самому, например, о человеке или предмете в доступных СМИ, Сети, у прохожих, просто глазами на местности и подобное. Поиск отвечает и за выслеживание цели или объекта. Если в заявке есть «я хочу найти...» — используй этот навык.

Если человек не умеет нормально искать, то он ничего никогда не найдёт. Это очень важно уметь.

• **Проницательность (ХАР)**

Навык, позволяющий чувствовать людей. Распознавать ложь, обольщение и подобное. Ты детектор лжи на ножках, однако Проницательность никогда не даёт точный ответ. Скорее намёк, что здесь точно что-то не так, либо что человеку можно полностью доверять.

• **Проницательность (ТЕХ) — для примера**

Пример использования Проницательности, но с Технической Характеристикой. Позволяет лучше понимать машины. Это беглое изучение без ухода в детали состояния машины, оценочной стоимости, не заминирована ли она. Также навык позволяет заранее почувствовать, что с техникой, которая стоит перед тобой, что-то не так.

Этот навык охватывает всю техническую сферу: от выкидного ножа до токо-двигателя. Он не позволяет производить манипуляции с техникой, ремонтировать её либо каким-то образом использовать — исключительно осмотреть и почувствовать, всё ли с ней в порядке, а также её примерные характеристики.

• **Простая техника (ТЕХ)**

Когда не знаешь, какой навык Техники нужен — используй этот. Он включает любое взаимодействие с простой (и не только) техникой, её починкой или манипуляцией.

• **Рисунок (ХАР)**

Навык изобразительного, видео- и печатного искусства. Позволяет создавать портреты, подготавливать листовки и журналы, монтировать фильмы и 3D-видео. Всё, на что можно посмотреть и что может иметь художественную ценность. Если ты хочешь раскрасить холодильник в чёрный цвет или соседскую собаку в зелёный — используй этот навык.

• **Сетевые технологии (ТЕХ)**

Навык, необходимый для написания программ, создания и ремонта дек, управления собой в Сети и манипулирования Волновой Сетью. Навык обязателен для любого Сёрфера, т. к. от него зависит всё его существование в Сети. Подробнее об этом читай в разделе «Сёрфинг».

• **Скрытность (РЕА)**

Навык, позволяющий находиться подальше от ненужного внимания. Когда ты хочешь сделать что-то скрытно, не поднять шум или тихо устранить цель — используй этот навык. Также этот навык позволяет прятать предметы у себя под одеждой так, чтобы их не нашли, или делать тайники и схроны по городу или в помещениях. Этому навыку практически всегда противостоит Внимательность.

• **Соппротивление попыткам (ВОЛЯ)**

Навык сопротивления любым попыткам. Если ты не хочешь что-то говорить, но из тебя пытаются вытащить информацию любым путём — используй этот навык. Навык, которым ты терпишь невзгоды от реальных попыток, до нахождения рядом с неприятным человеком.

Пытками может считаться как прямое значение этого слова, так и попытки тебя обольстить, вытащить информацию под алкоголем, шантажировать или даже запереть в комнате с ненавистным человеком, грудничком или животным, чтобы... да просто так. Ты должен это вытерпеть, либо выдать информацию, либо иным способом пострадать от данной «пытки».

• **СОПРОТИВЛЕНИЕ ЯДАМ (ВОЛЯ)**

Навык сопротивления вредным веществам, ядам, алкоголю, наркотикам, токсинам и прочим веществам, способным тебя отравить или вывести из строя. Используй этот навык, если не хочешь быть отравленным или страдать от интоксикации с утра после попойки.

• **ТЕХНИЧЕСКОЕ ЧУДО (ТЕХ)**

Этот технический навык нужен тем, кто собирается обслуживать или создавать сложнейшие технические устройства, такие как токо-двигатели, гиперкары, оружие с магнитным ускорителем, нейро- и киберимпланты, аэросудна на магнитосферной подушке и прочие штуки, которые граничат между понятной физикой и какой-то магией.

• **ТРАНСПОРТ (ТЕХ)**

Технический навык для ремонта, обслуживания и создания обычных транспортных средств. Это могут быть как наземные, так и любые другие виды транспорта, для которых не нужно знание Технического чуда. Если есть нужное количество компонентов, инструменты и время, то этим навыком ты сможешь собрать себе в гараже маленький пепелац.

• **УБЕЖДЕНИЕ (УМ)**

Прикинь, они тебе не верят! Но ведь ты говоришь чистую правду. А они всё равно не верят. Давай попробуем соврать... ведь всё равно не верят.

Этот навык нужен для того, чтобы тебе поверили. Ты используешь факты или домыслы и примеры, манипулируешь информацией, выставляя её в нужном свете. Это, конечно, не заденет их чувств, но они могут тебе поверить и даже принять это за свои личные выводы.

• **УКЛОНЕНИЕ (ЛВК)**

Ты используешь этот навык, чтобы тебе не прилетело в голову или по морде. В чём разница? Первое — от пули, второе — от кулака.

Если в бою ты пытаешься уклониться от атак противника. Когда тебя бьют, ты делаешь проверку по формуле: **Ловкость + Уклонение + 2д6**.

Если твоя Реакция каким-либо образом стала 9 и выше, то ты можешь попытаться увернуться от пули, летящих в тебя. В начале раунда ты решаешь, будешь ли ты

в этом раунде уклоняться от пули, и делаешь проверку по формуле: **Ловкость + Уклонение + 2д6**. Сообщи результат Мастеру — это будет СЛ попадания любых противников, стреляющих по тебе с любого расстояния в этом раунде. Используй это с умом, ведь ты можешь случайно увернуться прямо под крупнокалиберный снаряд!

• **Язык (УМ)**

Этот навык раскрывает твоё знание языка. Несмотря на то, что существуют переводчики и языковые импланты (хоть они и недоступны в открытой продаже), знать языки полезно. Хоть и есть совершенно новый международный язык, который знают все, более мелкие языковые группы остаются и могут быть полезны, чтобы скрыть информацию от ушей, стоящих рядом с тобой.

При создании Персонажа Международный язык по умолчанию устанавливается на 4 уровень и указывается Родной язык (например, русский) на 9 уровень.

Чем выше значение этого навыка, тем проще тебя понять другому знающему язык, и тебе проще понять его.

Международный язык знают все и всюду, но он скромный и очень прост. Стихов на нём не напишешь.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕСВЯЗАННОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Иногда случается так, что разумнее было бы использовать какой-то Навык с другой врождённой Характеристикой. Например, сделать Допрос не от Харизмы, а от Техники, если ты допрашиваешь ИИ или подбираешь мощность паяльника, чтобы случайно не убить подопытного.

В процессе игры Мастер всегда говорит тебе, какой нужно проверить Навык, а ты решаешь от какой Характеристика будет происходить проверка. Если ты хочешь использовать несвязанную Характеристику, то ты говоришь об этом Мастером и объясняешь, почему это должно сработать. Мастер решает, можешь ты или нет, он может изменить Сложность проверки в меньшую или большую сторону на своё усмотрение.

Всё должно происходить в рамках здравого смысла. В списке навыков приведены два варианта Проницательности — один от Характера (связанная), другой от Техники (не связанная), как пример этого.

Вряд ли ты сможешь стрелять из пистолета Разумом или управлять самолётом, используя Характер. Хотя всё может быть... Может, ты такой харизматичный, что от тебя течка даже у самолётов.

АВТОСЕРВИС
"ГАРАЖ"

ИНЖЕНЕРНЫЕ
РЕШЕНИЯ

ЗАПЧАСТ
Б/У

ПРОФЕССИИ И ИХ НАВЫКИ

Ветеран	50
Вольник	52
Журналист	53
Инженер	55
Корпорат	58
Медик	59
Сёрфер	61
Эмпат	62

ПРОФЕССИИ

Помимо **ХАРАКТЕРИСТИК** и **НАВЫКОВ**, каждый человек чем-то занимается профессионально. Эти умения называются **ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ НАВЫКАМИ**. Каждый персонаж — как и каждый человек в этом мире — хочет и должен что-то уметь. Мы каждый день видим людей, которые не определились, кем именно хотят быть, но ещё реже встречаются те, кто решил быть совсем никем.

Каждый персонаж может изучать до 4 Профессиональных Навыков любых профессий одновременно.

Всего существует восемь профессий, у каждой из которых есть несколько Профессиональных навыков. Ты можешь совмещать их как тебе удобно. Если ты хочешь изучить новый Профессиональный навык, но у тебя уже есть четыре, придётся выбрать, от какого полностью отказаться.

Ты вкладываешь **РОЛЕВЫЕ ОЧКИ (РО)** персонажа в какую-либо профессию и получаешь бонусы от неё. Никто не запрещает тебе использовать преимущества только одной Профессии. РО выдаёт Мастер за завершение миссий и поручений.

В начале игры у тебя есть **10 Стартовых Очков (СО)**, которые распределяются по формуле: 1 очко — 1 уровень Профессионального Навыка с первого по третий; четвёртый уровень стоит 2 очка; пятый — 3 очка. Максимальный уровень Профессионального Навыка при генерации персонажа — 5. Таким образом, со старта у тебя может быть до четырёх Профессиональных Навыков, например: 4, 2, 2 и 1 уровня без Удачи.

Неиспользованные СО при создании персонажа можно вложить в **Удачу (1 СО = 1 Удача)**, и эти очки останутся с тобой. Формально никто не запрещает вложить все СО в Удачу и учить профессию уже на Улицах, если доживёшь до «оффера».

Профессиональные Навыки можно улучшать за **РОЛЕВЫЕ ОЧКИ**, которые Мастер выдаёт в процессе игры. Вкладывать РО в Удачу нельзя. Подробнее про РО смотри в главе Становимся лучше на **стр. 343**.

Каждая Роль накладывает на тебя определённые ситуативные ограничения. Ты можешь обсудить с Мастером, какие именно ограничения будут действовать и как это будет тебе мешать или помогать. Например, будучи Чёрным хакером, ты вряд ли устроишься в корпорацию. Ребятам из Вольного народа будут рады бедняки и обычные работяги, но не рады полицейские и корпораты.

В конечном счёте Мастеру потом разбираться со всем, что творят его игроки.

ВЕТЕРАН



Как ты дошёл до такой жизни? На твоём кителе сотни наград, в углу стоит трофейная винтовка. Ты помнишь, как тебя носили на руках, а в честь твоих побед устраивали салюты. Но вот ты здесь.

Сидишь, воняешь, невымытый, на шконке в своей палатке. На полу бутылки, коробки, грязные носки и... шприцы. Они обещали, что вылечат тебя, но им стало плевать на твою судьбу. Твои друзья погибли или пропали, как и половина твоего организма, ведь ты почти полностью состоишь из имплантов. Старых, военных. Офицер, защитник народа, ветеран... Эти слова теперь ничего не значат. Завтра твоё сердце остановится, и...

Но не сегодня. Ты должен встать с кровати, взять свою винтовку и доказать этому миру, что бывших солдат не бывает. Как удачно, что тебе позвонил братик и предложил подработать на какую-то Изю.

➔ **ГОРА**

ПУШКИ — ЭТО СКУЧНО! ПУШКИ ДЛЯ СЛАБАКОВ! Я СЛОМАЮ СНАЧАЛА ТВОЮ ПУКАЛКУ, А ПОТОМ СЛОМАЮ ТЕБЯ!!!

Ты тренировался в ближнем бою. **Каждые 2 очка**, вложенные в эту профессию, добавляют +1 к урону от любого ОББ, Боевых искусств и кулачного боя.

На 6 уровне этой профессии ты игнорируешь Критические травмы, связанные с переломами.

На 10 уровне этой профессии ты можешь отрывать конечности противнику после того, как взял его в захват, если твоё ТЕЛО в 2 раза больше, чем его. Это может быть оторванная рука, нога или голова. Если твоё ТЕЛО в 3 раза больше, чем у врага, ты можешь разорвать его пополам... какой ужас. Мастер, сделай с этим что-то. Кукуха там явно не на месте.

Считается, что у болванчиков (стр. 319) ТЕЛО \approx 3. Используй это знание, если нужно.

➔ **АССАСИН**

...и листья ветер лишь колыхает...

Ассасинами не могут быть люди с РЕА меньше 8 и ТЕЛО больше 5.

Каждый уровень Ассасина добавляет +1 ко всем проверкам на Скрытность или сокрытие оружия и подобных предметов, которые можно держать одной рукой. А что? Ты хотел больше? Умение пройти незамеченным на борт самолёта само по себе искусство.

Можно ли уменьшить ТЕЛО? Можно. Попроси хирурга (Медицина СЛ 13), но восстановить его не получится. Операция влияет на спасбросок и уровень ПЗ.

Ассасины с 5 уровня и выше могут спрятаться «на глазах» у противника, если используют дымовую гранату или каким-то образом ослепят цель. Только Ассасин может в бою спрятаться за укрытием, а пока его ищут — раствориться в оптическом камуфляже.

➔ **СОЛДАТ**

Ты солдат. Твоя задача — выполнять приказы и поражать цели.

Тебя тренировали стрелять точно

Каждые 2 уровня этой профессии добавляют +1 к попаданию от любого ОДБ, Боевых искусств, использующих ОДБ, и метательного оружия.

Твои рефлексы отточены.

Каждые 3 уровня этой профессии добавляют +1 к Инициативе.

Ты внимателен

Каждые 3 уровня этой профессии добавляют +1 к проверкам Внимательности на наличие засад и ловушек.

➔ **СНАЙПЕР**

Ты снайпер, выстрелы твоей винтовки редки, но крайне точны. Умело обращаешься с винтовками, знаешь, как они работают, и что такое эффект Кориолиса.

Необходим 4 уровень этой профессии, чтобы получить следующие бонусы:

- Потратить всё Действие на Прицеливание. Если ты начал целиться, ты не можешь перемещаться, поэтому старайся занять позицию заранее. В следующий свой ход ты получаешь бонус +8 к попаданию по цели, если она не спряталась в укрытие.
- Если ты находишься на расстоянии менее 15 пространств от живой цели, она может сделать проверку Внимательности СЛ 15, чтобы заметить, что в неё целятся. Роботы и дроны не имеют инстинкта самосохранения, они игнорируют этот шанс.

Можно использовать любое дальнобойное оружие, даже гранатомёты, но не ОББ и не метательное оружие.

После тактического прицеливания **только одна атака получает этот бонус**. Любой последующий выстрел, если позволяет СКА, работает по стандартным правилам.

Каждый уровень Снайпера добавляет +1 к проверкам на попадание с помощью ОДБ с установленным Оптическим прицелом (стр. 82).

connection lost...

Вольник

Это не просто роль, это стиль жизни. Вольники появились одновременно с созданием ГПАА. Это люди, отказавшиеся от своего гражданства, государства и правительства.

В полувосстановленном мире это дальнбойщики, строители, курьеры, контрабандисты и бутлегеры. Их признали не во всех странах, но пользы от них куда больше, чем вреда, так что люди смирились. Но то тут, то там всё ещё можно увидеть заголовки об очередном аресте ужасно представительля Вольного народа. Но ты-то знаешь, что, если в твоём магазине продаётся сосиска, то её привёз Вольник. Если в твоём стволе есть патроны, то их привёз Вольник. Если в твоих венах сияют Блётски, то что? Верно.

Вольники не обязательно кочуют с места на место, у них часто есть представительства, анклавы и даже целые поселения, которые они переносят с места на место. Если им нужно, то ты никогда не узнаешь, где они сейчас.

~ Друг семьи

Вольный народ знает и уважает тебя. Ты много сделал для них, у тебя есть связи с ними. Но ты не один из них, а значит, и предпочтений ты получить не можешь. Кроме одной. Тачки. Ты же здесь за этим?

Каждый уровень даёт тебе скидку 10% на покупку любого транспорта: 1 — 10%, 2 — 20% и так далее. И тебе установят любую модификацию транспорта бесплатно, если принесёшь!

Но имей в виду: если ты попробуешь построить бизнес на перекупстве тачек у семьи, они стопудово узнают. И очень обидятся. Ты не только потеряешь предпочтения, но и наживёшь врагов. Таков мир.

Если ты разбил семейную тачку, то ремонт в 1 000 уе за твой счёт. Не можешь заплатить? У тебя есть месяц, иначе тебя изгонят из клана.

Более того, от уровня зависит, насколько доступнее для тебя становятся модификации транспорта и их установка:

Уровень	ОПИСАНИЕ
1-2	Твой клан может достать для тебя любую модификацию транспорта за неделю и установить её (100 уе). Однако ты должен заплатить заранее полную стоимость модификации и установки. Учись зарабатывать деньги, сынок.
3-4	Любая модификация теперь устанавливается бесплатно! Но за покупку ты по-прежнему платишь полную стоимость.
5-6	Клан может достать для тебя модификацию на 20% дешевле. Более того, они тебя ценят и найдут её за сутки.
7-8	Модификации транспорта стоят на 30% дешевле.
9	Модификации транспорта стоят на 50% дешевле.
10	Ты можешь прокачивать свой автомобиль как вздумается совершенно бесплатно. Ведь ты не делаешь



~ Член семьи

Главное преимущество быть Вольником в том, что у тебя будет крутая тачка, которую тебе выдали в семье, чтобы ты мог нести философию свободы в массы и не умереть от голода.

Недостаток? Ты всегда привязан к семье, и семья для тебя превыше всего.

В зависимости от уровня в Навыке «Член семьи» тебе будет доступен всё больший автопарк:

Уровень	Доступный транспорт
1-3	Гидроцикл, Компактный Автомобиль, Микроавтобус, Шоссейный байк
4-6	Рыбачий катер, Спорткар, Спортивный байк, Персональный ЛА, Гирокopter
7-9	Вертолёт, Гражданский СВВП, Скоростной Катер, Баржа, Супербайк
10	Весь транспорт

ЖУРНАЛИСТ

«Я журналист, инфлюенсер, блогер, лидер мнений. Называй меня как хочешь. Я могу через своих зрителей нести своё видение, свою повестку и пропаганду. Находить последователей. Вести их за собой и устраивать большие перемены. Кто-то хорошо стреляет пулями, а кто-то — словами».

Если где-то что-то приключилось, ты уже там. Любое происшествие — твой хлеб и способ выживать. Аудитория верит тебе, и ты манипулируешь ею.

Но работа у тебя непростая. Ты отдаёшь ей себя полностью. И иногда она сжирает тебя. По кусочкам. Буквально.



е Глас народа

Как журналист, ты собираешь слухи и факты. Ты ищешь совпадения среди тысяч мелких зацепок и складываешь полную картинку для своих зрителей или читателей.

Раз за социальную сцену (не бой) ты можешь попросить Мастера совершить проверку твоей профессии, чтобы понять, услышал ли ты какой-то слух.

Слух — это всегда что-то расплывчатое и неясное. Он никогда не даст полной информации, имён конкретных людей и времени. Но это всегда что-то интересное или важное, что можно попробовать распутать.

Мастер должен сделать проверку твоего уровня навыка **Глас народа + 2d6** и рассказать тебе:

РЕЗУЛЬТАТ	СЛУХ
Менее 10	Ничего
10	Что-то очень расплывчатое
13	Нечто более конкретное, что может указать путь для расследования
16	Точный слух о том, что конкретно ты ищешь
20	Что-то важное и конкретное. Одного этого уже может хватить, чтобы делать выводы и начать серьёзное расследование

Помни, что слухи иногда бывают ложными, а за некоторые ниточки дёргать очень опасно!

Когда ты соберёшь достаточно доказательств, ты можешь сам или через доверенного персонажа выпустить своё расследование на конкретную тему. Это может иметь серьёзные последствия и даже изменить ход истории игры.

Достаточно ли доказательств определяет Мастер. Ты должен буквально показать мастеру игры все зацепки и то, как ты видишь своё разоблачение, насколько оно подробное, с каким тоном написано и какого эффекта ты ожидаешь.

Затем, если Мастер согласен, ты кидаешь 1d10, и, если выпало значение меньше, чем твой ранг Журналиста, статья имеет успех. **На этот бросок нельзя использовать Удачу!** Результат 10 — это всегда провал. Журналисту с рангом 1 не верят в принципе, ты пока только собираешь слухи.

«Глас народа» может буквально менять историю игры и мира, в котором она происходит. Словом можно свергать диктаторов, разоблачать олигархов... а можно, наоборот, укреплять их власть. Ведь всё дело в деньгах, верно?

**Благодаря своим связям журналист
МОЖЕТ РАЗДОБЫТЬ ОСОБОЕ СНАРЯЖЕНИЕ,
КОТОРОЕ НЕВОЗМОЖНО НАЙТИ НА ОТКРЫТОМ РЫНКЕ**

Блок памяти для SVC-5'**Цена:** 50уе

Многочотный блок памяти.

Размер: 1x1

Вмещает в себя сутки 2D-видео, 6 часов 3D-видео и 30 минут нейровидео.

Блок Реализации**Цена:** 5000уе

Синхронизирует через камеру Реальность с Сетью.

Размер: 1x2

Новейшая разработка, позволившая преобразовывать 3D в нейровидео в Сети. Благодаря последнему подключает камеру к Сети, снимая необходимость писать на блок памяти и сразу сохраняя видео на сервере.

Бронедрон Moovik Micro 3ds**Цена:** 500уе • 15 СКО • 10 ПЗ

Дрон с камерой и слотом для одноручного оружия и модулем брони 10 ОС (100уе).

Размер: 1x2 ~ 4x4

Снимает 2D-видео без звука, управляется с Хроно-тома, отдельного пульта (50уе) или ИИ. Может нести любое одноручное оружие дрона, камеру SVC-5', либо любой предмет на подвесе с возможностью скинуть его по команде — ограничение по размеру и весу на усмотрение Мастера. Может автоматически следовать за целью, указанной оператором, на расстоянии не более 300 м в прямой видимости, либо 10 км под прямым управлением. Любое действие с подвешенным на дроне предметом равняется полным действием пилота вне зависимости от характеристик предмета на подвесе.

Головка микрофона "Микрон"**Цена:** 200уе

Универсальная головка микрофона с защёлкой, которая может быть связана тонким 0,05 мм оптическим кабелем на любом расстоянии или без проводов в радиусе 10 метров с любым устройством, записывающим звук.

Объём: 0.1x1

Обычно используется как петличка или маленькая подслушка. Универсальный инструмент для любого журналиста.

**Журналистская камера SVC-5'****Цена:** 1 000уе

Профессиональная камера.

Объём: 2x3

Снимает 3D-видео, имеет 2 слота для подключения оборудования. Не работает без подключения к Сети или блоку памяти.

Имплант "Внутреннее ухо"**Цена:** 500уе • 2d6 ПЧ

Имплант для расширения возможностей слуха, устанавливается в оба уха. Позволяет тебе понимать два новых языка, а также управлять каналами звука и шумоподавлением силой мысли. При любых проверках, связанных со слухом, добавляет бонус +5. Раз в сутки можно скачивать из Сети языковые паки (3 уровень Навыка), заменяя предыдущие.

Микро камера для скрытой установки**Цена:** 100уе

Противоударная камера размером со спичечную головку.

Размер: 0.1 x 1

Снимает чёрно-белое 2D-видео без звука и передаёт его на 500 м через Волновую сеть. Линза может крутиться на 40° в передней полусфере. Можно установить экранированный корпус (500уе), чтобы камеру невозможно было обнаружить любыми механическими инструментами. Работает бесперебойно 12 часов. Зарядка — 1 час от солнца.

Полимерная камера "SoapCam"**Цена:** 500уе

Камера, в которой все детали из обычных и проводящих полимеров.

Размер: 1x1

Камера, которую невозможно засечь металлоискателем.

Устройство ДНК шифровки**Цена:** 500уе**Размер:** 2x2

Позволяет блокировать, снимать блокировку и просматривать файлы с любого блока памяти по ДНК пользователя. При неудачной попытке чтения с третьего раза удаляет все данные на блоке.

Шпионский чип**Цена:** 500уе**Размер:** 0.5 x 1

Копирует в архив все данные с ноутбука или ПК за 15 минут вместе со всеми паролями и вирусами. Разархивация требует 4 часа.

ИНЖЕНЕР



«Проснулась, выпила кофе, взяла трещотку и напильник. Открыла свой гараж. Стук-стук, шкр-шкр, бзззз... Там пнуть, тут подтянуть, здесь прикрутить, туда-сюда нажать и... ОНО РАБОТАЕТ! Только опять работает ни хрена не так, как задумано. И так изо дня в день, дружище... Но когда-нибудь оно заработает».

Ты в детстве ломал игрушки, чтобы объединить их и создать что-то новое. Когда ты подросток, твой отец научил тебя обращаться с паяльником, а дед подарил мудрость в виде напильника и синей изолянтки. Сейчас в своём гараже ты собираешь такие вещи, которые не только нельзя найти в магазине, но и тяжело даже представить.

УБОЙНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Твой инструмент — твоё оружие. Каждый уровень этого навыка добавляет **+1 к проверкам на попадание** и **+1 к урону**, если ты используешь не боевое оружие, а инструмент. Например: газовый ключ, гвоздомёт, баллонник, газовая горелка и подобное.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Каждый новый уровень позволяет тебе создавать всё более сложные конструкции и вещи, а так же **УМЕНЬШАЕТ Временные ячейки на 1**. Эта профессия **НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ для ремонта или модификации** брони, транспорта или оружия. Однако с помощью этой профессии ты можешь собрать меха, стреляющего картошкой фри и вилками. Это может быть что угодно разной степени упоротости.

Это больше нарративная профессия, которая может сломать баланс игры, выстроенный Мастером. Но, как ты мог заметить, в самой Книге правил EZY: Cyber особых проблем с балансом нет, и его невозможно сломать, ведь если нет баланса, то нет и проблем. Но обязательно обсуждай с Мастером свои изобретения, подробно опиши, как это что-то работает и зачем нужно. А Мастер назначит этому следующие характеристики, которые обязательны для изобретения в целом:

- 1. Стоимость предмета.**
- 2. Срок службы предмета.**
- 3. Тип временных ячеек,** необходимых для создания предмета.
- 4. Необходимых специалистов** которых необходимо привлечь к работе, например Сёрфера, чтобы написать ПО, управляющее системой.
- 5. Сложность** создания предмета.

Стоимость предмета показывает, на какое количество уе нужно закупить разных материалов.

Срок службы предмета может быть как по времени, так и по количеству использований, например: «развалится при первом же использовании» или «на этой коляске ты промчишься 100 километров, а потом она взорвётся»

Проверка создания происходит по формуле **ТЕХ + ИЗОБРЕТАТЕЛЬ + НАВЫК** (который подходит для использования изобретения) **+ 2d6** по окончанию работ. Это значит, что для изобретения нового оружия нужен Навык Дальнего боя, а для создания автомобиля — Навык Вождение. Если проверка провалена, то половина потраченных материалов уничтожается.

Мастер, не стесняйся давать игрокам реализовывать их сумасшедшие идеи, ведь веселье — это главное. Но помни: если Персонаж смог что-то сделать, значит, и враг сможет.

Чтобы тебе было проще сориентироваться, далее будет таблица примеров странных изобретений.

НАЗВАНИЕ	ОПИСАНИЕ	СЛ (НАВЫК)	ЦЕНА В УЕ
Ножевилка	Позволяет есть картошку одновременно с лапшой, чтобы получать больше калорий и есть в 2 раза быстрее	12 (Выживание)	10
Пушка-почитущка	Стреляет рулонами газет, флаерами и прочими бумажными носителями информации. Позволяет быстро донести твою жизненную позицию на расстояние до 100 метров, отвлекая цель. Наносит урон как лёгкое ОББ, а также принуждает цель прочитать, что же там за бумага прилетела (чтение занимает действие или полное передвижение)	15 (Дальний бой)	50
Ирландский имплант руки	Киберимплант руки для профессионального бармена, включающий в себя отделение для 3 бутылок, подключённых к системе трубок. Позволяет мешать напитки прямо внутри руки и разливать жидкость из пальцев. Можно регулировать напор и разбрызгивание, создавая облака из капелек спирта. Ну или...	18 (Артистизм)	500
Мотоцикл на пивной тяге	Зачем нам тратить на топливо, когда есть пиво! Собран из велосипеда, скамейки и пивной кеги. Разумеется, такие на учёт не поставишь	18 (Вождение)	5 000
Взрывающийся микродрон-паук	Это маленький дрон-паук размером с 9 мм пулю, несущий на себе микрокамеру и маленький заряд. Оператор дрона может вызвать взрыв, когда посчитает нужным, нанеся 2д6 урона месту, на котором стоял дрон. Чтобы такой собрать, хватит буквально пары часов	22 (Вождение)	100
Реактивный ранец	Ну, он летает. Сопла выведены подальше от пилота, жопу не сожжёт, но без термостояма летать опасно	24 (Вождение)	5 000
Костюм из бентических элементов с пулемётами	4-метровый мех, в который садится пилот. На каждой из рук установлено по пулемёту. Имеет 20 ОС, ПЗ — от ПЗ пилота. Позволяет стрелять из пулемётов 2 раза за раунд. Игнорирует любое снижение брони от ОББ. Буквально танк на ногах. Будь уверен, когда ты вытащишь его из гаража — полиция уже выехала	27 (Вождение)	35 000
Гиперзвуковой суборбитальный СВВП в форме золотого дракона, пышущего огнём	Универсальное СВВП со встроенным курсовым огнём, выглядящее как продолговатый дракон. Станет непригодным после первого же полёта в космос. Зачем ты вообще решил тащить огнёт в космос?	35 (Вождение)	100 000

connection lost...



ГАРАЖНЫЙ МАСТЕР

Позволяет быстрее **восстановить** предметы, броню и транспорт. Чтобы починить уничтоженный объект, тебе нужно материалов на 50% его стоимости.

Чтобы отремонтировать предмет, который всё ещё подаёт признаки жизни, нужно материалов на 25% его стоимости.

Каждый уровень навыка вычитает 1 кость из пула **Временных Ячеек**.

На 10 уровне Изобретателя ты можешь создать Транснейронный Антиматериальный Метаскладчатый Гиперклонатор, который позволит тебе заглянуть за границу известного мира и поменяться с Мастером местами. Это значит, что пока Мастер, который сел на твоё место, не понимает, что произошло, и всеми силами пытается собрать ещё один ТАМГ и поменяться с тобой обратно.

ТАМГ работает только 1 раз. Собрать его может только Изобретатель, применить можно на любом ПИ. ПИ, оказавшийся в шкуре Мастера, считает себя богом, считайте, что с вами за столом сидит не привычный друг Петька, а его персонаж Чак Сталонэ. Имейте в виду, что такие вещи могут быть разрушительными!

Чтобы создать ТАМГ, нужно 10 000уе и неделя игрового времени. Проверка не требуется. Мастер должен до последнего не знать, что персонаж делает ТАМГ, персонажу нужно неделю ковыряться в гараже, не вызывая подозрений у него.

Временные ячейки

Изначально ремонт или создание любой вещи занимает пул из **11 Временных Ячеек** и доступен всем персонажам. Одна Временная ячейка – это один кубик d6.

11d6 часов – это достаточно долго, верно? Учитывая, что тебе нужно ещё спать и кушать. Тут-то и приходят на помощь Профессиональные навыки. Это означает, что, например, Гаражному мастеру 10 уровня для ремонта чего-либо понадобится всего **(11-10)d6 = 1d6**. Построить дом за 1 неделю или за 1 минуту по-отцовски правильно ударить по телевизору звучит как что-то около реального для умелого инженера.

На каждый предмет нужен отдельный бросок затраченного времени.

Ремонт не может быть неуспешен, поэтому не нужно проходить проверку Навыков.

Создание предмета требует проверку Навыка, к которому относится этот предмет после окончания времени на создание. Например, для стрелкового оружия можно использовать навык Оружейник, для электроники – Простая техника, а для одежды и брони (да, броня тоже является одеждой) – Внешний вид. При создании и ремонте ты можешь проходить проверки от ТЕХ, в качестве несвязанной Характеристики.

Мастер может установить время для ремонта или создания самостоятельно и по своему усмотрению исходя из обстоятельств, тогда бросок не требуется.

Таблица Временных Ячеек

Тип	Временные ячейки
Транспорт	Дни
Оружие и броня	Часы
Снаряжение	Минуты
Киберимпланты	Кибертехник
Предметы интерьера, ремонт помещения, постройка дома и пр. не попадающее в основные категории	Недели



Кибертехник

Позволяет выполнять ремонт, установку, снятие, настройку и сборку киберимплантов и их модулей. Никто, кроме Кибертехника, не может работать с ними из-за сложного устройства. Без необходимых знаний ты ничего не сможешь сделать. За Временную ячейку считается 1 час.

Действие снятия и установки имплантов имеет **СЛ 20** для каждого импланта и проверяется по формуле:

ТЕХ + Техническое чудо + 2d6

Если проверка провалилась, имплант безвозвратно уничтожен, и его нельзя починить или восстановить.

Действие настройки и модульной сборки киберимпланта действует по правилам снятия и установки импланта, но при провале не уничтожает его, а занимает вдвое больше времени.

Кибертехник не может создавать киберимпланты и их модули самостоятельно.

Каждый уровень навыка вычитает 1 кость из пула **Временных Ячеек**.



Самоделкин

Ты можешь **создавать** предметы. Без этой профессии никто не может создавать предметы.

Для создания предмета нужно материалов на ту же сумму в уе, сколько стоит целевой предмет. Их можно купить с доставкой дронами прямо в твою берлогу за 10 минут, так что не заморачивайся походом в магазин за болтами.

Каждый уровень Навыка вычитает 1 кость из пула **Временных Ячеек**.



Хламотроника

Ты умеешь эффективно **перерабатывать любые предметы в материалы** для последующего DIY из них разного bullshit.

Люди без этого Навыка тоже могут перерабатывать предметы в материалы, но только в 10% от их стоимости.

Каждый уровень этого Навыка позволяет тебе создавать хлама на ещё +10% от стоимости, вплоть до 110%! Да-да, ты не ослышался, на 11 уровне ты можешь находить «лишние детали» в устройстве, чтобы получать материалов не на 1 000, а на 1 100 уе!

Разобрать предмет на Материалы занимает 1 час за каждые 100уе стоимости.

КОРПОРАТ

Ты человек, который руководит людьми и которым руководят люди. У корпорации есть показатели и графики, а ты — залог их роста. Положив жизнь на то, чтобы план корпорации выполнялся, а графики шли исключительно вверх, особенно если это график смертности на производстве в корпорации-конкуренте, ты познал все 50 оттенков серых операций. Однако ты всего лишь спусковой крючок, который приводит в движение затвор. Продумай план, найди слабые места и постарайся не отдать свою жизнь во имя корпорации (если не в этом твоя задача на квартал), ведь порча корпоративного имущества карается штрафом, который будут выплачивать твои родственники. Помни, без корпорации ты жалкий мусор.



● ПРОТОКОЛЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Плохие конкуренты иногда пытаются прижать доброго корпората к стенке, чтобы объяснить, в чём тот не прав. Но корпорату запрещено трудовым договором показывать слабость перед конкурентами. Чем ему больнее, тем сильнее он мотивирован лучше целиться и оценивать ситуацию. Не шути с квартальной мотивацией!

Если у Корпората остаётся 50% ПЗ и меньше, он может увеличить наносимый урон от оружия на 1 за каждый уровень в этой профессии.

При 10% ПЗ и меньше он может увеличить урон от оружия ещё на 2 за каждый уровень в этой профессии.

С 5 ранга этой профессии Корпорат может использовать любое двуручное ОДБ как одноручное.

● ОПЕРАТИВНЫЕ РАСХОДЫ

У тебя есть доступ к ресурсам корпорации.

Один раз в неделю этот Навык позволяет запросить один необходимый ресурс, стоимостью:

500 уе × уровень этого Навыка

Это не могут быть деньги. Ты должен вернуть этот ресурс в конце недели, если это не расходующие предметы, или оплатить инвентаризационный штраф в 100 уе × уровень Навыка.

● ПРЕДСТАВИТЕЛЬ

Каждый уровень этого Навыка даёт тебе бонус +1 при социальных проверках, если ты действуешь от имени корпорации.

Например, тебя тренировали вести допрос конкурентов, про-давать ширпотреб или заключать выгодные сделки и заниматься нетворкингом.

Открывай рот с умом, когда действуешь от **ЕЕ** имени.

● МЕНЕДЖЕР

Хорошему менеджеру корпорация всегда поможет с командой! Как минимум одного тебя под поезд не кинут. **У тебя есть 1 подчинённый и за каждые 3 уровня этого Навыка ты получаешь +1 подчинённого** (болванчика).

Попроси Мастера сгенерировать тебе такого подчинённого, купи ему стартовое снаряжение на 500 уе за счёт корпорации (не использованные сгорают). Также у него есть лёгкий бронезильт (12 ОС).

За каждый уровень этого навыка ты можешь улучшить на +1 уровень любую группу навыков каждого подчинённого на твой выбор.

Если твой подчинённый умрёт, то ты заплатишь штраф 500уе, и через 1 неделю тебе пришлют нового, где бы ты ни находился.

Ты можешь покупать подчинённым Снаряжение, Импланты, Оружие и подобное из своего кармана. Их действиями в бою управляешь ты.

Эти профессиональные навыки могут быть не только в корпорации. На самом деле эта профессия обширнее и включает в себя разные банды и мафии, государственное управление и любые другие формирования, где есть иерархия. Не закидывайся только на корпорациях и адаптируй эту информацию под нужную тебе вертикаль власти.



Insert token...

Медик

В современном мире почти не осталось хирургов. Когда население состоит из кибермяса, то тебе проще воткнуть ему киберсердце, чем пытаться починить старое. Поэтому медики всегда учатся ещё и на кибертехников. Я ещё ни разу не встречал сумасшедшего, который ездил бы на скорой и не мог за пару часов заменить половину пуделя киберсобакой. Да, ты не ослышался, люди сейчас больше любят животных, чем других людей, и 70% выездов — к больной собачке или безногой ящерице... которая окажется змеей... идиоты. А ты как думал? Чем больше в тебе железа, тем реже ты болеешь и быстрее тупеешь.

Что? Зачем такая броня? Ох лучше не знать.

ФАРМАЦЕВТ

Ты умеешь изготавливать любые известные тебе Клинические, Уличные препараты и Наркотики. Рецепт препарата нужно купить один раз за стоимость самого препарата. **За каждый Уровень Фармацевта ты можешь создать 1 препарат за 1 раз.** Стоимость создания препарата из медицинских компонентов и материалов для одной итерации равна рыночной стоимости препарата.

Фармацевт не может продавать свои препараты, а рынок сбыта нелегала прочно контролируется картелями и правоохранительными службами. Ты, конечно, можешь попробовать, у тебя даже получится, но тебя быстро схватят произволом за жопу. И твоё счастье, если это будут злые легавые, а не улыбочивые лысые головы из мафий.

СПЕЦИАЛИСТ ПО КЛОНИРОВАНИЮ

Хочешь жить вечно? Специалист по клонированию может создать своего клона и копировать сознание.

С 6 уровня этой профессии ты можешь сделать своего клона, который будет находиться в капсуле в твоём гараже, гостиной или специализированном учреждении. При смерти твоего персонажа резервная копия выходит из капсулы без снаряжения, но со всеми знаниями и характеристиками оригинала на момент последнего копирования.

Копия никогда не признает, что она — копия. Для неё криокамера была страшным сном. Попытки убедить её в том, что она копия, будут вызывать агрессию. **Каждая смерть наносит 4дб урона Осознанности.** Это значит, что однажды из капсулы выйдет твоя сумасшедшая копия.

Чтобы создать клона, тебе нужно оборудование ценой 10 000 уе и место, куда его поставить. Оборудование не зависит от городской сети электроснабжения и требует еженедельного обслуживания. Но ты можешь взять его в аренду в одном из институтов или клиник города всего за 500 уе в месяц.

Помимо этого, тебе нужно установить Трансознательный чип в ЦНС, который постоянно подключён к Волновой сети и занимает 1 слот в Киберимпланте головы. Он входит в стоимость покупки или аренды оборудования. При смерти он мгновенно оцифровывает твоё сознание, сжигая мозг, и переносит его в клон. Отключить трансознательный чип от сети невозможно, волны пронизывают буквально всё. Однако, если это каким-то образом произошло, мозг просто сжигается, а клон не активируется. Считается, что такой перенос сознания — это именно перенос, а не копирование. Мозг уничтожается как раз для того, чтобы оригинал не успели скопировать прохиндеи.



Профессиональные навыки медика открывают обычный Навык «МЕДИЦИНА» + возможность использовать Пневмошприц и любые медицинские устройства и препараты! Люди без этой специализации не могут использовать ничего из этого.

При проверках МЕДИЦИНЫ ты можешь добавить уровень любого Профессионального навыка медика.

ИНЖЕНЕР КРИОСИСТЕМ

В зависимости от уровня этой профессии тебе всё шире открывается мир криогеники.

Если твоего друга подстрелили и он страдает от обильной кровопотери, ты сможешь засунуть его в криopakет и перенести до криокапсулы. На крайний случай можно положить его голову в криобак, чтобы потом пришить к телу какого-нибудь борга... у которого ты в полевых условиях «отштопаешь» голову. Ведь дружба важнее.

• ПРО КРИОПАКЕТ

Это герметичный мешок с интегрированной системой охлаждения и хладогелем, уместающийся в термосе. Когда ты помещаешь что-то биологическое в мешок и закрываешь полимерный пятиступенчатый зиплок, включается система охлаждения, и пакет заполняется хладогелем, который, попадая в порты и отверстия объекта, мгновенно его замораживает без повреждения тканей. Хладогель содержит в себе запас кислорода и анестетика, позволяя сохранять жизнь. Затем в пакете откачивается лишний хладогель до состояния полного облегания пациента.

Персонаж в криopakете считается стабилизированным, его ПЗ устанавливаются на 1 вне зависимости от того, какими они были

От уровня этого Навыка зависит, сколько часов продержится хладогель. Если объект из криopakета не переложить в криокамеру, то по окончании срока работы хладогеля он умрёт от недостатка кислорода. Удалить хладогель иным образом, кроме как в криокамере, невозможно. Зато можно долго хранить колбасу, ей кислород не нужен.

Хладогель на вкус как лимон с сиропом блю кюрасао, однако есть его не стоит: он мгновенно анестезирует всё мясное, к чему прикасается.

• ПРО КРИОКАМЕРЫ

Их ещё называют морозилками или ошибочно путают с криобакками. Это вертикальные или горизонтальные устройства капсуловидной формы, бывают разных компоновок и размеров с различными особенностями. **Самые крутые** и дорогие криокапсулы оснащены механическими роботизированными вальдо, самостоятельно проводящими операции на пациентах, что означает полное невмешательство людей. **Капсулы попроще** имеют доступ для рук в виде перчаток и набор инструментов, чтобы медики могли проводить операции на пациентах. **Самые простые** капсулы созданы исключительно для содержания пациентов перед разморозкой и классической операцией на столе.

Любая криокапсула умеет расщеплять хладогель в теле пациента. Позже он обильно выйдет естественным путём в процессе микции.

69 За использование каждой криокамеры необходимо разово заплатить 100 уе.

1–4 УРОВЕНЬ открывает доступ к самым простым криокапсулам в медицинских учреждениях.

5–8 УРОВЕНЬ открывает доступ к криокамерам с установленными перчатками для проведения операций, что даёт бонус +2 к проверкам на проведение операций, например лечения критических травм, пришивания руки и пр.

9–10 УРОВЕНЬ открывает доступ к самым продвинутым камерам с роботизированными вальдо и ИИ на борту. Ты задаёшь ему промпт, и он работает сам. Всё настолько просто, что фраза «пришей это» отлично работает. Требуется постоянного подключения к Волновой сети, но можно отключить, что крайне не рекомендуется. Больничные ИИ защищены от взлома, и ещё не было прецедентов трансцендентного поведения медицинских ИИ. *Но всё бывает в первый раз, верно?*

Ты можешь купить криокамеру себе:

Тип	Цена в уе
Простая	1 000
Улучшенная	5 000
Высокотехнологичная	10 000

• ПРО КРИОБАКИ

Криобак выглядит как чан с крышкой и стоит 50 уе, к нему в комплекте всегда идёт хладогель на 1 использование. Он создан для того, чтобы переносить органы, требующие заморозки. Если тебе не нужно сохранять пациента целиком, то ты можешь взять нужную часть, положить в криобак и донести куда требуется. Весит такое чудо в среднем 20 кг, так что тащить сразу десяток не выйдет, разве что в багажнике... ладно, храни свои секреты. Кстати, по этой причине они пользуются популярностью у охотников за головами в прямом смысле этого слова.

Уровень инженера криосистем определяет, сколько суток орган будет храниться в криобаке и останется пригодным к операциям.

Криобак в свободной продаже есть в любых медучреждениях и даже сетевых супермаркетах. Люди без этой профессии не понимают, как оно вообще работает и охлаждают в нём салаты на Новый год.

Хладогель стоит 10 уе на 1 использование.

СЕРФЕР

Сколько ты себя помнишь, ты всегда бороздила Океан Сетевых волн.

В детстве, когда Океана ещё не существовало, папа принёс тебе старенький роутер от KSiomi и какой-то игровой ноутбук на «4 ядра 4 гига».

В 10 лет ты уже программировала на MineSkill-Core, в 14 взломала сервер местного педсовета и подделала все свои оценки.

В 20 ты свободно создаёшь программы, ломаешь военные базы и крадёшь самое грязное бельё из-под носа сетевых акул.

Острова в сети — Мальдивы, а ты Келли Слэйтер. Хотя всё может быть не так, и ты в сети играешь в танки под пиво, и все эти дифирамбы зря...



△ БЕЛЫЙ ХАКЕР

Скорее всего, у тебя светлые убеждения, и ты ненавидишь этих бесконтрольных сумасшедших чёрных хакеров, которые ломают серверы корпораций и государств. Они несут лишь хаос и разрушение. Твоя задача — переловить каждого из них и выжечь им мозги. Чтоб все эти мракобесы подошли! Ведь ты на светлой стороне силы. Ну, тебе так твой босс сказал.

С 1 уровня ты имеешь доступ к рынку корпоративных программ и компонентов и можешь запрашивать поддержку хакеров своей корпорации, если действуешь на Острове в своей Сети.

Каждый уровень профессии «Белый хакер» даёт тебе 10% скидку на летальные программы.

Ты никогда не останешься без денег, так как у тебя есть зарплата по **200 уе раз в месяц за каждый уровень** профессии.

На 10 уровне ты становишься главой отдела, департамента или комитета по цифровой защите. Теперь у тебя есть доступ ко всем программам, которые может достать твоя корпорация или страна. Но оборудование покупай сам, в бюджете не заложено. Тебе же и так платят.

**{Жалкая рыбешка, продавшая
Ты — акула-людоед в океане сети,
большая белая акула!
свою жопу моистру покрупнее}**

∅ ЧЁРНЫЙ ХАКЕР

Эти корпораты, эти шизы из правления странами. Все элиты, буржуи и олигархи. У тебя есть миллион причин для ненависти. И сегодня ты стоишь в подвале этой серверной, чтобы нанести им сокрушающий удар. Сегодня их счета обнулятся, сотрудники станут свободными, а ту суку в хромированном комбинезончике разьебут её же дроны.

С 1 уровня ты имеешь доступ к Чёрному рынку через Сеть, тебе не нужно искать контакты с ним.

Каждый уровень профессии даёт тебе скидку 10% на покупку любых нелетальных программ.

Каждый уровень профессии даёт тебе скидку 5% на любое снаряжение для твоей деки.

На 10 уровне ты становишься известным чёрным хакером. Ты можешь отстраивать свои острова и ломать трансконтинентальные корпорации. Правда, редко кто доживает до этой стадии...

ПОПУЛЯРНОСТЬ УБИВАЕТ

© КОДЕР

Ты умеешь писать свои собственные программы.

Каждый уровень снижает СЛ написания на 1.

Это не обязательно должно быть что-то из каталога программ. Ты можешь писать обычное ПО для пылесосов и чайников и жить в комфорте и спокойствии. Но разве это весело?

НЕЛЬЗЯ БЫТЬ БЕЛЫМ И ЧЕРНЫМ ХАКЕРОМ ОДНОВРЕМЕННО

Эмпат

«Ласковый телёнок двух телок сосёт» — фраза, которую тебе дед вдальблывал с самых малых лет. Ты рос с пониманием, что больше всего достигает тот, кто умеет договариваться, менять лицо и подбирать слова и подход к любому человеку. Зачем лезть в драку, если можно договориться? Зачем усердно работать, если можно подставить коллегу и забрать лавры себе? Зачем пытаться увести красотку из семьи корпората, если можно стать им, а его самого засунуть в канализационный колодец?

В общем, ты тот, кто читает людей как открытую книгу, вбивается к ним в доверие и устанавливает свои условия, делает из них покорных фанатов и фанатиков. Сыт не тот, кто усердно работал, а тот, у кого доступ к еде.

РЕШАЛА

Жизнь научила тебя решать вопросы. Сначала свои, потом чужие. Это даже чуть не стоило тебе жизни в 40-х.

У тебя есть уши в каждой стене и глаза на каждом столбе. Ни одна спизженная тачка на улице не остаётся без твоего ведома. Ты можешь найти что угодно, ты можешь найти покупателя на это «что угодно». Ты можешь найти того, кто это украдёт, а потом сделать так, что никто не найдёт укравшего. Кто-то называет тебя «Барыга», кто-то — «Делец», ты же зовёшь себя просто «Решала».

Эта профессия наделяет тебя навыком «Торг», которого нет у других профессий. Если ты получаешь работу, хочешь что-то купить дешевле или продать подороже, то сделайте оспариваемую проверку **Торг + 2d6 против 2d10** Мастера. Кто победил, того и условия. Но есть одно но.

В зависимости от уровня профессиональной способности ты торгуешься по-разному. У тебя просто кишка тонка уторговать соперника «в ноль».

За сцену ты можешь провести только 1 сделку:

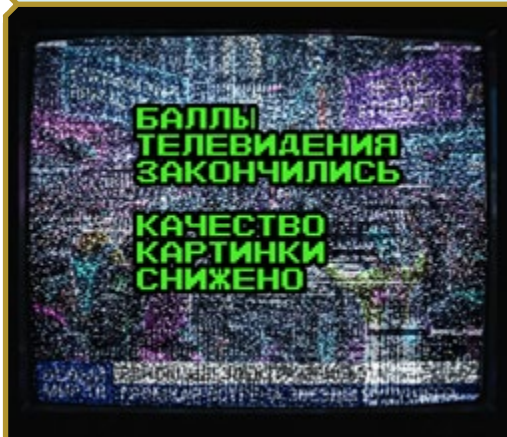
УРОВЕНЬ	СКИДКА/НАЦЕНКА	ПЛАТА ЗА ЗАДАНИЕ
1	10%	+0%
2	10%	+10%
3	20%	+10%
4	20%	+15%
5	30%	+25%
6	30%	+50%
7	40%	+75%
8	50%	+100%
9	50%	+150%
10	75%	+200%



Мастер! Пусть игроки отыгрывают то, как они торгуются. Ты вправе отменить бросок костей вовсе, если они это делают очень убедительно, и ты этого хочешь.

Если у НИП есть навык Торг, то вместо 2d10 ты можешь устроить встречную проверку. Начавший Торг считается защищающимся, на которого оказывают воздействие.

На чёрном рынке ли, или в магазине, в основном торговлей занимаются Решалы, или вендинги (торговые автоматы). Торговому автомату плевать, как ты с ним торгуешься, его главный довод — спрятанная на крыше огнемётная турель. Впрочем, Решалы тоже умеют использовать оружие.



■ **Артист**

Это может быть любой инструмент, даже чужие нервы. Это может быть любой жанр. Ты можешь быть политиком, оратором, коучем, инфоциганом, артистом или композитором. Ты даже можешь просто очень выразительно читать стихи, стоя на табуретке. Ты заметил, что люди вслушиваются в твою речь и делают выводы. Кто-то даже хочет идти за тобой, а другие начинают покупать твой мерч. Тебе предложили рекламировать ту всратую игру, где вертолёты сражаются с танками на картах столетней давности. Может быть, это и есть твоё призвание? Может, ты будешь играть так, что сможешь уйти с улиц и стать популярным артистом, запишешь пару платиновых альбомов, купишь дом на скале, вертолёт, десяток женщин... Но пока ты в метро с шапкой на полу.

Эта профессия заводит знакомства, получать фанатов и монетизировать свои выступления. Уровень профессии артиста показывает его популярность, согласно таблице ниже. Раз за сцену Мастер может сообщить Артисту, что в этой местности есть его фанаты.

Артист имеет +3 ко всем вербальным проверкам на своих фанатов.

Уровень этого Навыка добавляется к проверкам Артистизма и Игры на инструменте.

Ур.	Насколько широко ты известен	Сколько у тебя фанатов	На что они готовы	Доход от мерча
1-2	Тебя знают в твоём дворе. Иногда из окон в тебя кидают бутылки, чтобы ты заткнулся. Но вон та девчонка видит в тебе потенциал	Не более 5	Купят тебе пиво, выслушают тебя. Рассчитывай максимум на обнимашки	Скорее ты потратишь деньги, и он будет пылиться на полках
3-4	Тебя знают в твоём районе. Ты иногда выступаешь в кальянных и маленьких барах. Ты выступал на разогреве у местечковой звезды	Пару десятков	Расскажут сплетню, поделятся вещами, если они у них есть, дадут проходку в клуб	Они накупили кружек с твоим лицом на 100 уе за месяц
5-6	Город говорит о тебе. Ты выступаешь в клубах, барах и площадях. Твоё имя скандируют. Мэр гордится, что в его городе есть такой талант. Если, конечно, ты не задумал свергнуть его. В таком случае ты выступаешь в тюрьме, куда попал за продажу наркотиков	Несколько сотен	Пустят тебя пожить, накормят, напоят. Есть даже те, кто хочет от тебя детей. Есть некая Билли, которая утверждает, что этот ребёнок твой (алло, он ведь белый, ты что?!). Они пойдут на мягкий криминал ради тебя	Твой мерч продается как сувенир в местной лавке. Придумай, что это. 500 уе в месяц
7-8	Люди тянутся к тебе. Ты собираешь стадионы и концертные залы. Если ты выступишь в метро, то в честь тебя могут назвать эту станцию. Ты едешь в туры по стране и ближнему зарубежью	Тысячи	У тебя появляется своя маленькая армия. Если кто-то скажет о тебе плохо, они избьют его. Ты можешь указать на что-то, и они сожгут это. Но если что-то угрожает их жизни, они разбегутся как тараканы	Ты мог бы заработать больше, но мрази с 3D-принтерами напиратели мерча. Всё ещё 500 уе в месяц.
9	Континент, географическая зона, огромная группа людей. Ты выступаешь в разных странах, твои фанаты летают за тобой. Скорее всего, ты уже давно сидишь на лейбле. А если нет, то они охотятся за тобой. Ты не музыкант? Значит, пора устроить переворот	Десятки тысяч	Они вырывают каждое слово из твоего рта. Они готовы почти на всё ради тебя. Среди них появляются озабоченные маньяки, готовые оттяпать твой палец, чтобы обсосывать его всю жизнь. Они и правда готовы умереть за тебя	Мразей с 3D-принтерами избили! Только лицензионный мерч! 2д6 × 5000 уе раз в месяц
10	Ты — феномен. Тебя везде знают и везде хотят, чтобы ты приехал. Люди готовы идти за тобой на что угодно. Кто-то спускает всю свою зарплату на твои идеалы. Ты на том уровне, когда или сойдёшь с ума от денег, или принесёшь перемены	Сотни тысячи	Армия твоих фанатов вызывает страх у мировых лидеров. Если ты несёшь политический или антикорпоративный подтекст, то твои фанаты — угроза для них. Готовься. Фанаты готовы брать оружие и лезть на баррикады за твои идеалы.	Забудь о деньгах. Ты не проверял, сколько у тебя там на счету, уже год. Пока ты успешен, бабки не проблема.

Важно понимать, что фанаты — это именно «твои» люди. Знать и слушать тебя могут куда больше. У тебя точно будут хейтеры. И хотя дальше Сети обычно они не выходят, Мастер может это учить. Только фанаты впишутся за тебя. Остальные люди просто попросят автограф и сбегут при первой же угрозе, даже если ты голос эпохи. Кстати, нынче популярны концерты прямо внутри Сети.

ГРИМЁР

Макияж. Камуфляж. Подделка внешности, смена лица или даже личности? Это то, на что ты положил свою жизнь. Они не узнают, что перед ними копия, пока рядом не встанет оригинал... А что, если они примут оригинал за копию?

Если тебе тесно в своей личности и ты хочешь скопировать кого-то, тебе нужна эта профессия. И нет, это не утопия. Это твоя личная антиутопия. Даже конспирологи не представляют, на что ты способен.

Навык позволяет тебе полностью копировать облик твоей цели: её внешность, повадки, внешний вид. Ты сам готовишь 3D-модели и находишь медиков, которые это сделают с тобой. Пластика в среднем стоит 5 000 уе, поэтому полезно иметь друга-хирурга под рукой.

Навык Гримёр позволяет обмануть собеседника и выдать себя за реальную личность.

Каждый раз, когда ты убеждаешь человека или группу людей, что ты тот, кем кажешься, пройди проверку:

2d6 + Уровень этого Навыка

И посмотри результат по таблице рядом. Если ты долгое время находишься рядом с людьми, которые близко знали оригинал, то тебе **нужно каждый день проходить проверку заново**. Через месяц к тебе привыкнут. Через полгода оригинала примут за сумасшедшего, и только медицина сможет раскрыть твою тайну... но ты уже будешь далеко. Так или иначе, полностью своровать чужую жизнь очень сложно, если оригинал ходит с тобой по одной земле. Реши эту малоприятную неувязочку.

РЕЗУЛЬТАТ	СОБЫТИЕ
<9	Твоя афера раскрыта!
9	В них закрадывается подозрение, что что-то не так. Они с подозрением относятся к тебе, не будут выполнять твои просьбы и попытаются разоблачить тебя.
12	Без детального рассмотрения тебе верят. Если ты будешь вести себя непривычно для оригинала, они начнут подозревать.
15	Тебе верят и не заподозрят даже при близком телесном контакте. Каждую твою странную просьбу или поведение примут либо за болезнь, либо за смешной милый прикол. И согласятся.
19	Семья, друзья, коллеги, все знакомые этого человека безоговорочно уверены, что ты — оригинал. И будут слепо верить тебе так же, как оригиналу.
22	Каждый в этом мире, даже оригинал, поверил бы тебе. Ты буквально захватил его жизнь. Даже если это личность президента ССР — весь народ не заметит подвоха. Ты — он. Что дальше?

МАСТЕР АФФИРМАЦИЙ

Это странно, но каким-то образом высокая эмпатия позволяет тебе воздействовать на мир посредством запросов ко вселенной. На разных уровнях тебе открываются разные **Аффирмации**. Можно использовать **Аффирмации** с предшествующих уровней твоего текущего Навыка.

УР	АФФИРМАЦИЯ	ПО
1	«Хочу чаю». Ближайший чайник закипает, вендинг выдаёт бесплатную банку, бариста ошибается в чеке в твою пользу	d4
2	«Заткнитесь!». Там в помещении стихает, замолкает музыка, люди перестают общаться, рядом не проезжает ни одной машины	d6
3	«Мне нужно пройти». Толпа инстинктивно расступается, пробка на дороге рассасывается, турникет глючит, охранник отвлекается	d8
4	«Не кипятись». Собеседник теряет агрессию, сбивается с напора, забывает часть претензий. В бою он теряет свой следующий ход	d10
5	«Должен быть выход». Появляется возможность для отступления. Открывается аварийный люк, приходит нужное сообщение, находится пароль от забытой учётки, сквозь стену проезжает тягач	2d6
6	«Я забираю твою Удачу». Ты отнимаешь у цели 1 Удачу и восстанавливаешь её себе до возможного максимума	2d8
7	«Вселенная, дай мне денег». Кто-то ошибается и тебе на счет падает 1 000 уе, или прямо под ногами оказывается кредитная щепка на эту же сумму	2d10
8	«Не сегодня». Твои ПЗ поднимаются до максимального значения. Каждое следующее применение за 1 неделю добавляет + одну кость к ПО	3d6
9	«Останься один». Союзники отворачивают от цели, партнёры теряют доверие, репутация рушится	d20
10	«Проклят в веках». Цель получает штраф -10 ко всем своим проверкам до тех пор, пока ты не отменишь проклятие	d100

Это примеры, отражающие силу Аффирмации по уровню. Не стесняйся придумывать свои!