Один из участников становится **мастером** — ведущим игры. Он описывает окружающий мир, управляет противниками и другими персонажами, определяет последствия действий и решает, когда требуется проверка.

Остальные участники управляют **киберпанками** — своими персонажами. Игроки описывают их действия, принимают решения и совершают необходимые броски.

# Игральные кубики

В игре используются следующие виды кубиков:

- `d4` — четырёхгранный кубик;
- `d6` — шестигранный;
- `d8` — восьмигранный;
- `d10` — десятигранный;
- `d12` — двенадцатигранный;
- `d20` — двадцатигранный.

Число перед обозначением показывает количество кубиков.

Например:

- `1d6` — бросить один шестигранный кубик;
- `2d20` — бросить два двадцатигранных кубика;
- `3d6` — бросить три шестигранных кубика и сложить результаты.

# Характеристики

Каждый персонаж имеет четыре характеристики.

## Сила

Отвечает за физическую мощь и выносливость.

Используется для:

- рукопашных атак;
- борьбы;
- подъёма тяжестей;
- разрушения препятствий;
- других действий, требующих грубой физической силы.

## Точность

Отвечает за координацию, реакцию и точность движений.

Используется для:

- стрельбы;
- уклонения;
- скрытности;
- акробатики;
- действий, требующих точных движений.

## Смекалка

Отвечает за интеллект, наблюдательность и технические знания.

Используется для:

- анализа обстановки;
- поиска информации;
- взлома систем;
- работы с техникой;
- оказания медицинской помощи.

## Харизма

Отвечает за способность воздействовать на других людей.

Используется для:

- убеждения;
- обмана;

- запугивания;
- командования;
- провокации.

# Проверки

Проверка требуется, когда исход действия неочевиден, а провал может привести к значимым последствиям.

Мастер определяет, какая характеристика соответствует действию. Игрок бросает `d20` и сравнивает результат со значением этой характеристики.

- Если результат равен значению характеристики или меньше него — проверка успешна.
- Если результат больше значения характеристики — проверка провалена.

### Пример

Точность персонажа равна `12`.

Игрок выбрасывает `9`.

Поскольку `9` не превышает `12`, действие успешно.

Если бы игрок выбросил `15`, действие было бы провалено.

Проверка не требуется, если действие:

- очевидно возможно;
- очевидно невозможно;
- не связано с риском;
- не имеет значимых последствий провала.

# Преимущество

Если обстоятельства существенно облегчают действие, персонаж получает преимущество.

Игрок бросает `2d20` и использует меньший результат.

Преимущество может возникнуть благодаря:

- подходящему импланту;
- специальному снаряжению;
- помощи союзника;
- предварительной подготовке;
- выгодной позиции;
- неожиданности;
- уязвимости цели.

Хорошее описание само по себе не даёт преимущества. Действия персонажа должны действительно улучшить его положение.

# Помеха

Если обстоятельства существенно затрудняют действие, персонаж получает помеху.

Игрок бросает `2d20` и использует больший результат.

Помеха может возникнуть из-за:

- ранения;
- плохой видимости;
- неудобной позиции;
- нехватки времени;
- отсутствия подходящих инструментов;
- перегруза;
- активного противодействия противника.

# Совмещение преимущества и помехи

Несколько источников преимущества не складываются. Игрок всё равно бросает только `2d20`.

Несколько источников помехи также не складываются.

Если одновременно действуют преимущество и помеха, они взаимно отменяются. Игрок совершает обычный бросок `d20`.

Если не указано иное, преимущество или помеха действуют только на одну проверку.

Преимущество и помеха применяются только к проверкам `d20`. Они не влияют на броски урона и другие случайные значения.

# Помощь

Персонаж может помочь союзнику, если способен непосредственно повлиять на его действие.

Игрок должен описать:

- что именно делает его персонаж;
- каким образом это облегчает задачу;
- почему он находится в положении, позволяющем помочь.

Если помощь применима, союзник получает преимущество на одну проверку.

В бою помощь требует одного действия.

Если проверка провалена, помогавший персонаж также может столкнуться с последствиями.

# Глитч-кубики

В начале каждой операции каждый персонаж получает два глитч-кубика `d6`.

После проверки `d20`, но до описания последствий, игрок может потратить один глитч-кубик.

Игрок бросает `d6` и вычитает результат из результата проверки `d20`.

### Пример

Точность персонажа равна `11`.

Игрок выбрасывает на `d20` результат `15`. Проверка провалена.

Игрок тратит глитч-кубик и выбрасывает на `d6` результат `5`.

Итоговый результат:

```
15 - 5 = 10
```

Поскольку `10` не превышает Точность `11`, проверка становится успешной.

На одну проверку можно потратить не более одного глитч-кубика.

Глитч-кубики можно использовать для:

- обычных проверок;
- атак;
- проверок защиты.

Глитч-кубики нельзя использовать для:

- бросков урона;
- инициативы;
- расхода боеприпасов.

При преимуществе или помехе сначала выбирается итоговый результат `d20`, после чего из него вычитается результат глитч-кубика.

Потраченные глитч-кубики восстанавливаются в начале каждого нового сюжета. Неиспользованные кубики не накапливаются.

# Бой

Бой делится на раунды.

В начале боя каждый игрок бросает d6.

- При результате 1–3 Панк действует до противников.
- При результате 4–6 Панк действует после противников.

Каждый раунд проходит в следующем порядке:

1. Персонажи, действующие до противников.
2. Противники.
3. Персонажи, действующие после противников.

Персонажи, находящиеся в одной группе инициативы, самостоятельно определяют порядок действий.

# Действия в бою

В свой ход персонаж может выполнить два действия.

Одним действием считается:

- перемещение;
- атака;
- использование предмета;
- активация импланта;
- помощь союзнику;
- взаимодействие с окружением;
- взлом системы;
- другое значимое действие.

Одно и то же действие можно выполнить дважды, если ситуация это позволяет.

# Рукопашная атака

Безоружные атаки и атаки оружием ближнего боя совершаются проверкой Силы.

При успешной проверке игрок бросает кубик урона оружия.

Например, бита с уроном d6 наносит от 1 до 6 единиц урона.

# Дальнобойная атака

Атаки огнестрельным и другим дальнобойным оружием совершаются проверкой Точности.

При успешной проверке игрок бросает указанный у оружия кубик урона.

Например, дробовик с уроном `d10` наносит от 1 до 10 единиц урона.

## Стрельба очередью

Используя огнестрельное оружие, персонаж может совершить две дальнобойные атаки за одно действие.

Обе атаки совершаются с помехой.

Атаки могут быть направлены как в одну, так и в разные цели.

Стрельба очередью увеличивает вероятность того, что после боя у оружия закончатся боеприпасы. Подробное правило описано в разделе «Частные правила».

## Защита

Противники не совершают броски попадания.

Когда противник атакует персонажа, игрок совершает проверку Точности.

- При успехе Панк уклоняется, и атака не наносит урона.
- При провале атака попадает, и Панк получает урон.

Каждая отдельная атака требует отдельной проверки защиты.

## Урон и броня

После успешной атаки бросается указанный у оружия кубик урона.

Если цель носит броню, её значение вычитается из полученного урона.

### Пример

Атака наносит `7` урона.

Цель носит броню `2`.

Итоговый урон:

```
7 - 2 = 5
```

Итоговый урон не может быть меньше нуля.

Критические результаты, повреждение брони, смерть и восстановление здоровья описываются в разделе «Частные правила».

Для создания персонажа последовательно выполните следующие шаги.

# 1. Определите характеристики

Персонаж имеет четыре характеристики:

- Сила;
- Точность;
- Смекалка;
- Харизма.

Для каждой характеристики бросьте `3d6` и сложите результаты.

Характеристики определяются по порядку:

1. Сила.
2. Точность.
3. Смекалка.
4. Харизма.

По умолчанию результаты нельзя переставлять местами. Мастер может разрешить игроку один раз поменять местами значения двух характеристик.

# 2. Определите здоровье

Максимальное здоровье персонажа равно его Силе.

Пример:

Сила персонажа равна `13`. Его максимальное здоровье также равно `13`.

В начале игры текущее здоровье равно максимальному.

# 3. Определите выносливость киберимплантов

Бросьте `d4`.

Полученный результат определяет выносливость киберимплантов персонажа.

Выносливость показывает, сколько раз в течение 24 часов Панк может безопасно активировать свои функциональные импланты.

# 4. Определите личность

Бросьте `d12` по таблице «Личность» или выберите подходящий вариант с разрешения мастера.

Личность описывает обычное поведение персонажа, но не ограничивает решения игрока.

## 5. Определите эстетическую модификацию

Бросьте d12 по таблице «Эстетические кибермодификации» или выберите подходящий вариант.

Эстетическая модификация:

- не даёт механических преимуществ;
- не расходует предел киберимплантов;
- не считается функциональным имплантом;
- не входит в ограничение на количество функциональных имплантов.

## 6. Получите функциональные импланты

Дважды бросьте d12 по таблице «Функциональные киберимпланты».

При повторном результате перебросьте кубик.

Персонаж начинает игру с двумя разными функциональными имплантами.

В дальнейшем персонаж может установить третий имплант. Одновременно персонаж не может иметь больше трёх функциональных имплантов.

## 7. Определите причину стать киберпанком

Бросьте d12 по таблице «Почему ты стал киберпанком?» или выберите подходящий вариант.

Этот результат описывает исходную мотивацию персонажа и может использоваться Мастером для создания сюжетов.

## 8. Получите оружие

Дважды бросьте d12 по таблице «Оружие».

Кубик рядом с оружием обозначает его урон.

Например:

- пистолет d6 наносит от 1 до 6 урона;
- дробовик d10 наносит от 1 до 10 урона.

Дубли разрешены, если их можно разумно объяснить. В противном случае дублирующий результат перебрасывается.

Персонаж не получает броню автоматически.

## 9. Определите содержимое карманов

Дважды бросьте d12 по таблице «Что у тебя в карманах?».

Полученные предметы добавляются в снаряжение персонажа.

Повторные результаты разрешены.

## 10. Выберите имя

Выберите имя, позывной или уличное прозвище персонажа.

Имя должно позволять другим участникам однозначно обращаться к персонажу во время игры.

## 11. Рассчитайте нагрузку

Максимальная нагрузка персонажа равна половине его Силы с округлением вниз.

Пример:

Сила персонажа равна 11.

```
11 ÷ 2 = 5,5
```

После округления вниз максимальная нагрузка равна 5.

Добавьте в нагрузку стартовое оружие и полученные предметы.

## 12. Заполните анкету персонажа

Анкета должна содержать:

**Имя:**

**Личность:**

**Причина стать Панком:**

**Эстетическая модификация:**

### Характеристики

**Сила:**
**Точность:**
**Смекалка:**
**Харизма:**

## Состояние

**Текущее здоровье:**
**Максимальное здоровье:**
**Броня:**

## Киберимпланты

1.
2.
3.

**Выносливость киберимплантов:**
**Оставшиеся безопасные активации:**

## Оружие

1.
2.

## Снаряжение

- 
- 
- 
- 

**Текущая нагрузка:**
**Максимальная нагрузка:**

## Ресурсы

**Талеры:**
**Глитч-кубики:** 2 из 2

## Травмы и состояния

- 

## Личность — d12

| d12 | Личность |
|---|---|
| 1 | Язвительный умник |
| 2 | Рассеянный |
| 3 | Обаятельный |
| 4 | Стоик |
| 5 | Пессимист |
| 6 | Вспыльчивый |
| 7 | Жестокий |
| 8 | Шумный |
| 9 | Немой |
| 10 | Наивный |
| 11 | Всегда по делу |
| 12 | Невозмутимый |

## Эстетические кибермодификации — d12

| d12 | Модификация |
|---|---|
| 1 | Волосы с неоновыми нитями |
| 2 | RGB-радужки |
| 3 | Хромированные акульи зубы |
| 4 | Неоновые татуировки |
| 5 | Металлическая кожа |
| 6 | Имплантированные солнцезащитные линзы |
| 7 | Неоновый шлейф за движениями конечностей |
| 8 | Встроенные аудиодинамики |
| 9 | Усилитель голоса |

| | |
|---|---|
| 10 | Синтетический змеиный язык |
| 11 | Хромированный протез |
| 12 | Зажигалка в кончике пальца |

## Почему ты стал киберпанком? — d12

| d12 | Причина |
|---|---|
| 1 | Хочешь насолить корпоративным ублюдкам |
| 2 | Обычная работа не покрывает расходы |
| 3 | Это бесит твою мать |
| 4 | Ты задолжал преступному синдикату |
| 5 | Ты любишь насилие |
| 6 | Тебе скучно |
| 7 | Ты сделал это ради любви. Неудачник |
| 8 | Бывших заключённых неохотно берут на работу |
| 9 | Это помогает оплачивать наркотики |
| 10 | Корпоративная жизнь оказалась скучной |
| 11 | Ты сильно задолжал за аренду |
| 12 | Ты пошёл по стопам брата или сестры |

## Оружие — d12

| d12 | Оружие | Урон |
|---|---|---|
| 1 | Полуавтоматический пистолет | `d6` |
| 2 | Помповый дробовик | `d10` |
| 3 | Кастет | `d6` |
| 4 | Пистолет-пулемёт с отсечкой | `d8` |
| 5 | Парные пистолеты | `d8` |
| 6 | Автоматический пистолет | `d6` |

| | | |
|---|---|---|
| 7 | Боевой нож | `d6` |
| 8 | Гранатомёт | `d12` |
| 9 | Военная винтовка | `d10` |
| 10 | Металлическая бейсбольная бита | `d6` |
| 11 | Крупнокалиберный револьвер | `d8` |
| 12 | Катана | `d10` |

## Что у тебя в карманах? — d12

| d12 | Предмет |
|---|---|
| 1 | `d6 × 100` талеров |
| 2 | Мятая пачка сигарет без зажигалки |
| 3 | Персональное устройство связи |
| 4 | Три таблетки «Всё нормально». Каждая восстанавливает `d6` здоровья |
| 5 | Кибердека. Даёт преимущество на проверки взлома |
| 6 | Фляга дешёвой водки |
| 7 | Салфетка из клуба с поддельным номером |
| 8 | Поддельное удостоверение. Качество определяется броском `d6` |
| 9 | Случайный магазин для оружия, которого у тебя нет |
| 10 | Инъектор «Антижнец». Одноразовый |
| 11 | Тусовочные очки в неоновой оправе |
| 12 | Смятая фотография из журнала для взрослых |

# Функциональные киберимпланты — d12

## 1. Силовые руки

При активации:

- безоружные атаки наносят `d10` урона вместо `d6`;
- Киберпанк получает преимущество на проверки Силы.

Эффект действует до конца сцены.

## 2. Мононить

Из руки выпускается тонкая режущая нить.

Мононить:

- используется как оружие ближнего боя;
- может поражать цель на небольшом расстоянии;
- наносит `d6` урона;
- может использоваться как гаррота;
- способна прорезать тонкий металл.

Активация действует до конца сцены.

## 3. Разогнанные рефлексы

В бою при активации:

- Киберпанк действует раньше всех в текущем раунде;
- получает преимущество на проверки Точности до конца раунда.

Вне боя имплант даёт преимущество на одну проверку Точности.

## 4. Подкожная бронепластина

Весь получаемый урон уменьшается на 2.

Эффект складывается с обычной бронёй.

Это пассивный имплант. Он не расходует выносливость киберимплантов.

## 5. Выдвижные когти

При активации Панк выпускает когти из пальцев.

Используя одно действие, он может совершить две рукопашные атаки против одной цели.

Для каждой атаки проводится отдельная проверка Силы.

Каждая успешная атака наносит d6 урона.

Когти остаются активными до конца сцены, но двойная атака по-прежнему требует одного действия.

## 6. Пружинные ноги

При активации киберпанк получает преимущество на проверки, связанные с:

- прыжками;
- резким ускорением;
- преодолением вертикальных препятствий.

Эффект действует до конца сцены.

## 7. Встроенный гранатомёт

Киберпанк совершает дальнобойную атаку по Точности.

При успехе граната наносит d12 урона целям в небольшой области.

Каждый выстрел считается отдельной активацией импланта.

## 8. Передатчик обратной связи

Киберпанк выбирает видимый или обнаруженный киберимплант цели и совершает проверку Смекалки.

При успехе:

- цель получает d6 урона;
- выбранный имплант нельзя использовать до конца следующего хода цели.

Каждая попытка считается отдельной активацией.

## 9. Нейросвязанный дрон

Киберпанк может видеть и слышать всё, что воспринимает дрон.

В бою дрон может пометить одну цель. Следующая атака по этой цели совершается с преимуществом.

Запуск дрона на сцену считается одной активацией. Каждая новая метка после первой требует ещё одной активации.

## 10. ЭМИ-импульс

Киберпанк выпускает электрический импульс из ладони.

Против живой цели проводится рукопашная атака по Силе.

При успехе функциональные импланты цели отключаются на d4 раунда.

Небольшие электронные устройства, замки и камеры можно отключить без проверки, если они не защищены специальными системами.

Каждое применение считается отдельной активацией.

## 11. Высокоточная оптика

При активации киберпанк получает преимущество на:

- дальнобойные атаки;
- проверки защиты;
- проверки визуального восприятия.

Эффект действует до конца сцены.

## 12. Спинальный имплант искажения времени (ОН ЖЕ САНДЕВИСТАН)

При активации киберпанк получает преимущество на:

- атаки;
- проверки защиты;
- действия, связанные с быстрым перемещением.

Эффект действует до начала следующего хода киберпанка.

# Критический успех

Натуральная `1` на выбранном `d20` считается критическим успехом.

### При атаке

- нанесите двойной урон;
- после расчёта урона снизьте броню цели на один уровень.

Пример:

Обычный урон оружия составил `6`.

При критическом успехе атака наносит `12` урона до учёта брони.

### При защите

- атака полностью промахивается;
- Киберпанк немедленно получает бесплатную атаку по нападающему.

Бесплатная атака не расходует действие, но требует обычной проверки атаки.

# Критический провал

Натуральная `20` на выбранном `d20` считается критическим провалом.

### При атаке

- огнестрельное оружие заклинивает;
- оружие ближнего боя выпадает из рук.

Устранение задержки или поднятие оружия требует одного действия.

Киберпанк может вместо этого достать другое доступное оружие, также потратив одно действие.

### При защите

- атака наносит двойной урон;
- после расчёта урона броня киберпанка снижается на один уровень.

Критические результаты определяются до применения глитч-кубика. Глитч-кубик не может создать критический успех или отменить критический провал.

# Броня

Броня имеет значение от 1 до 3.

- Лёгкая броня — 1.
- Средняя броня — 2.
- Тяжёлая броня — 3.

При получении урона значение брони вычитается из результата броска урона.

Минимальный итоговый урон равен нулю.

Снижение уровня брони сохраняется после боя. Повреждённую броню необходимо отремонтировать или заменить.

Если значение брони снижается до нуля, броня больше не даёт защиты.

# Выносливость киберимплантов

Выносливость киберимплантов — общий запас безопасных активаций всех активных имплантов.

Пример:

Выносливость киберпанка равна 3.

Он может:

- трижды использовать один имплант;
- по одному разу использовать три разных импланта;
- дважды использовать один и один раз другой.

После исчерпания предела Панк всё ещё может активировать имплант.

Имплант срабатывает, после чего Панк получает `d10` урона.

Этот урон:

- не уменьшается бронёй;
- не считается вражеской атакой;
- может опустить здоровье до нуля или ниже.

Выносливость полностью восстанавливается через 24 часа.

Пассивные импланты не расходуют выносливость.

Если у импланта не указана длительность, одна активация действует до конца текущей сцены.

# Нагрузка

Максимальная нагрузка равна половине Силы с округлением вниз.

Одно место нагрузки обычно занимает:

- одно оружие;
- комплект парных пистолетов;
- броня;
- кибердека;
- крупный инструмент;
- аптечка;
- значимый сюжетный предмет;
- комплект однотипных мелких расходников.

Обычные мелочи вроде ключей, одежды или устройства связи не учитываются.

Встроенные киберимпланты не занимают нагрузку.

Если киберпанк превышает максимальную нагрузку, он получает помеху на все проверки Силы и Точности.

Помеха исчезает после того, как киберпанк избавится от лишних предметов.

# Расход боеприпасов

Количество отдельных патронов не отслеживается.

После завершения боя игрок бросает кубик за каждое огнестрельное оружие, использованное в этом бою.

## Обычная стрельба

Бросьте d6.

При результате 1–2 боеприпасы закончились.

## Стрельба очередью

Если оружие хотя бы один раз использовало стрельбу очередью, вместо d6 бросьте d4.

При результате 1–2 боеприпасы закончились.

Оружие без боеприпасов нельзя использовать, пока киберпанк не найдёт или не купит подходящий боезапас.

Заклинивание оружия при критическом провале не означает, что боеприпасы закончились.

# Восстановление здоровья

Здоровье нельзя восстановить выше максимального значения.

### Короткая передышка

После опасной сцены киберпанк может провести не менее десяти минут в относительно безопасном месте.

Он восстанавливает d4 здоровья.

Одну короткую передышку можно провести не более одного раза после каждой опасной сцены.

### Полноценный сон

Восемь часов сна восстанавливают d10 здоровья.

### Полный день отдыха

Двадцать четыре часа отдыха восстанавливают здоровье до максимума.

Потерянные конечности и серьёзные травмы не исчезают только от восстановления здоровья.

# Ноль здоровья

Если здоровье киберпанк становится ровно нулю, игрок бросает d4.

### 1. Без сознания

Панк теряет сознание на d4 раунда.

После этого приходит в себя с d4 здоровья.

### 2. Сломанная или отсечённая конечность

Панк не может действовать d4 раунда.

После этого он возвращается в игру с d4 здоровья.

Травма конечности сохраняется до получения полноценной медицинской помощи.

Конкретная конечность определяется обстоятельствами ранения или решением мастера.

### 3. Истекает кровью

Киберпанк погибнет через d2 часа, если не получит помощь.

До стабилизации все его проверки совершаются с помехой.

Другой персонаж может попытаться стабилизировать киберпанка проверкой Смекалки при наличии подходящих медицинских средств.

При успехе отсчёт до смерти останавливается.

### 4. Смерть

Киберпанк погибает.

## Здоровье ниже нуля

Если здоровье Киберпанка становится меньше нуля, он погибает немедленно.

Таблица критического состояния используется только тогда, когда здоровье стало ровно нулю.

## Инъектор «Антижнец»

Инъектор можно применить к погибшему Киберпанку в течение той же сцены.

Киберпанк возвращается к жизни с d4 здоровья.

Инъектор:

- используется один раз;
- не восстанавливает потерянные конечности;
- не помогает, если тело уничтожено или восстановление физически невозможно.

## Повреждения по области

Взрывчатка и некоторые импланты поражают небольшую область.

Мастер определяет, какие цели находятся в этой области.

По умолчанию:

- против каждой цели проводится отдельная атака;
- урон бросается один раз и применяется ко всем поражённым целям;

- броня каждой цели учитывается отдельно.

Мастер может дать преимущество или помеху в зависимости от плотности целей, расстояния и укрытий.

# Дистанции

Точные расстояния в метрах не отслеживаются.

Используются четыре условные дистанции:

**Вплотную** — рукопашный бой.

**Рядом** — несколько шагов, одна обычная зона или небольшая комната.

**Недалеко** — другая сторона улицы, коридора или большого помещения.

**Далеко** — дистанция, требующая точной стрельбы или специального оружия.

Обычное перемещение за одно действие позволяет:

- выйти из рукопашного боя;
- перейти на одну соседнюю дистанцию;
- переместиться внутри текущей зоны.

Мастер может потребовать проверку, если движение происходит под огнём, через препятствия или в опасной среде.

# Состояния и последствия

Помимо потери здоровья киберпанк может получить временное состояние:

- оглушён;
- обездвижен;
- ослеплён;
- сбит с ног;
- отравлен;
- горит;
- обнаружен;
- лишён оружия.

Состояние действует столько, сколько следует из ситуации или указано мастером.

Если состояние существенно мешает действию, соответствующая проверка совершается с помехой.

Состояние не должно автоматически запрещать все действия, если это прямо не следует из происходящего.

# Развитие персонажа

После успешного завершения операции игрок выбирает одно улучшение.

### Увеличить здоровье

Бросьте `d6`.

Максимальное здоровье увеличивается на выпавшее значение.

Текущее здоровье автоматически не восстанавливается.

### Увеличить характеристику

Увеличьте одну характеристику на `1`.

Характеристика не может превышать `18`.

### Увеличить выносливость киберимплантов

Увеличьте предел на `1`.

Максимальный предел равен `6`.

### Установить или заменить имплант

Заплатите `1000` талеров.

После этого киберпанк может:

- установить новый функциональный имплант;
- заменить один имеющийся функциональный имплант.

Одновременно киберпанк не может иметь больше трёх функциональных имплантов.

# Ориентировочные цены

Повседневные товары и услуги обычно стоят от `10` до `100` талеров.

Оружие и броня стоят примерно от `1000` до `10 000` талеров.

**2030–2032 — Великий раскол.**
США, Россия и Китай (далее - гранды) окончательно разделяют мировую экономику и информационную инфраструктуру на несовместимые национальные контуры. Европа становится главным полем их противостояния.

**2033 — Орбитальная война.**
Противоспутниковое оружие и ядерные взрывы уничтожают большую часть спутников связи, навигации и наблюдения. Низкая орбита заполняется обломками.

**2034 — Третья мировая война.**
Полномасштабный ядерный обмен уничтожает европейские столицы, военные базы, порты и промышленные центры. Европейские государства распадаются.

**2035 — Прекращение прямой войны.**
Гранды сохраняют основные территории, но переходят к автаркии. Европа становится ареной прокси-конфликтов, разведки и корпоративной экспансии.

**2036–2040 — Годы изоляции.**
Уцелевшие европейские города укрепляются и подчиняют ближайшие поселения. Массовая миграция с юга прекращается. В Африке, на Ближнем Востоке и вокруг Индийского океана возникают новые центры силы.

**2040–2043 — Восстановление Ситча.**
Городской Совет объединяет электростанции, дата-центры и железнодорожный узел. Восстанавливаются наземные линии связи и создаётся собственная городская сеть.

**2044 — Открытие шлюзов.**
Ситч устанавливает устойчивый информационный обмен с российскими, китайскими, западными и южными сетями.

**2045 — настоящее время.**
Ситч, чаще называемый Сетью, становится важным транзитным и вычислительным центром Восточной Европы.

США, Россия и Китай остаются крупнейшими мировыми силами, но превратились в закрытые и преимущественно самодостаточные государства. Они ограничивают миграцию, скрывают внутреннее положение и поддерживают собственные закрытые национальные информационные системы.

Единой мировой сети больше нет. Связь между регионами обеспечивают наземные кабели, радиорелейные линии, физические накопители, высотные беспилотники и редкие уцелевшие спутники.

Европа представляет собой архипелаг редких укреплённых городов. Между ними лежат разрушенные агломерации, загрязнённые территории, заброшенные военные объекты, независимые поселения и земли, контролируемые вооружёнными группировками.

Африка, Ближний Восток и южные регионы не являются единой периферией. Там сформировались собственные торговые, военные и технологические центры. Они поставляют европейским городам продовольствие, лекарства, химическое сырьё и биотехнологии.

Технологии остаются развитыми, но их производство и обслуживание нестабильны. Импланты, дроны и нейросетевые системы распространены, однако зависят от импортных компонентов и постоянного ремонта.

**Сич** — древнее название поселения.

**Ситч** — официальное название города.

**Сеть** — разговорное название Ситча; также внутренняя цифровая сеть города.

**Гранды** — США, Россия и Китай, крупнейшие державы после Третьей мировой войны.

**Контур** — изолированная региональная или государственная информационная сеть.

**Шлюз** — защищённое соединение между несовместимыми контурами.

**Узел** — район дата-центров и сетевой инфраструктуры Ситча.

**Совет Ситча** — высший орган городской власти.

**Городской корпус** — вооружённые силы Ситча.

**Кольцо** — союз подконтрольных городу поселений-спутников.

**Коровaнеры** — независимые перевозчики, охранники и наёмники, работающие за пределами города.

**Мёртвая зона** — разрушенные, заражённые или неконтролируемые территории между городами.

**Черта** — внешний оборонительный пояс Ситча.

**Серый рынок** — нелегальная торговля оружием, технологиями, медицинскими услугами и документами.

Древнее название поселения — **Сич**. В XX веке закрепилось международное написание **Sitch** и произношение **Ситч**. После войны город начали называть **Сетью** из-за его цифровой инфраструктуры.

Ситч расположен на крупной реке, рядом с водохранилищем, лесными территориями и пересечением старых железнодорожных маршрутов.

В городе проживает около 350 тысяч человек. Ещё около 80 тысяч живут в подконтрольных поселениях.

Ситч уцелел благодаря удалённости от главных стратегических целей, холмистому рельефу, подземным коммуникациям и резервной энергетике. Часть города была разрушена, но несколько крупных дата-центров и магистральных кабельных узлов сохранились.

Основные источники дохода:

- аренда вычислительных мощностей;
- хранение и восстановление данных;
- обмен информацией между внешними сетями;
- ремонт электроники;
- обслуживание региональных сетей;
- транзит грузов;
- переработка довоенной техники;
- сборка дронов и боеприпасов.

Городская сеть охватывает учреждения, предприятия, транспорт и частные терминалы. Она имеет контролируемые шлюзы в сети других регионов. Дата-центры и внешние шлюзы принадлежат Совету и не могут быть приватизированы.

Ситч частично обеспечивает себя энергией, водой и продовольствием, но зависит от импорта оружия, металлов, микроэлектроники, лекарств, топлива и промышленного оборудования.

Городом управляет Совет Ситча. В нём существуют представительства отдельных районов, ключевых предприятий, вооружённых сил и поселений-спутников.

Собственные вооружённые силы называются Городским корпусом. Они способны защищать Сеть от банд, небольших группировок и по сути представляют собой весьма крупную ЧВК - но не выдержат прямой войны с одним из грандов.

Независимость города держится на его полезности, обороноспособности и способности соблюдать баланс иностранных интересов.

## Старый Ситч

Исторический и административный центр. Здесь находятся здание Совета, университет, центральный рынок, посольства и офисы корпораций.

## Узел

Закрытый район дата-центров, вычислительных мощностей и внешних сетевых шлюзов. Самая охраняемая часть города.

## Сортировка

Железнодорожный и грузовой район со складами, рынками, гостиницами, ремонтными мастерскими и базами перевозчиков.

## Северный массив

Крупнейший жилой район. Панельные кварталы, муниципальные предприятия, дешёвые рынки и казармы полиции.

## Нижний берег

Речной порт и торговый район. Через него поступают продовольствие, химикаты, древесина, топливо и товары с юга.

## Промзона

Частично разрушенный промышленный район. Здесь ремонтируют технику, перерабатывают металл, собирают дроны и производят боеприпасы и высокотехнологичные киберимпланты.

## Тепловая зона

Электростанции, водоочистка, теплицы и коммунальные предприятия. Перенаправленное тепло от дата-центров используется для отопления и выращивания пищи.

## Черта

Внешний оборонительный пояс с блокпостами, военными базами, стоянками караванов и лагерями переселенцев.

## Совет Ситча

Контролирует бюджет, вооружённые силы, внешнюю политику и городские вычислительные мощности. Совет разделён между сторонниками разных иностранных партнёров и местными автономистами.

## Управление сетевых ресурсов

Технократическая структура, обслуживающая дата-центры и шлюзы. Формально подчиняется Совету, но обладает значительной самостоятельностью.

## Городской корпус

Армия Ситча. Охраняет периметр, дороги, энергетические объекты и поселения-спутники.

## Полиция

Правоохранительная система Ситча. Является подведомственным подразделением Городского корпуса.

## Кольцо

Союз подконтрольных поселений. Требует больше представительства, оружия и права самостоятельно торговать с иностранцами.

## Караванеры

Перевозчики, проводники и частные военные компании. Обеспечивают сообщение между Сетью и внешним миром.

## Серый рынок

Контрабандисты, подпольные врачи, торговцы оружием и специалисты по поддельным документам. Представлены в Сортировке и на Нижнем берегу.

## «Вектор-Север»

**Регион:** Россия.
**Сфера:** оружие, тяжёлая техника, топливо, военная подготовка.

Крупнейший поставщик вооружения для Городского корпуса. Предлагает льготное перевооружение в обмен на постоянное присутствие своих советников и доступ к военной и цифровой инфраструктуре.

## «Цзиньхэ Индастриз»

**Регион:** Китай.
**Сфера:** станки, транспорт, энергетика, электроника.

Обслуживает часть электросетей и железнодорожного узла. Стремится получить долгосрочную аренду промышленных территорий и долю в управлении грузовыми маршрутами.

## «Northstar Systems»

**Регион:** США и западный корпоративный блок.
**Сфера:** процессоры, программное обеспечение, медицина, нейроинтерфейсы.

Предлагает заменить устаревшее оборудование дата-центров. Взамен требует приоритетного доступа к вычислительным мощностям и внедрения собственных сетевых стандартов.

## «Меридианская торговая компания»

**Регион:** Кавказ, Ближний Восток и Северная Африка.
**Сфера:** продовольствие, фармацевтика, химические материалы, речная логистика.

Контролирует значительную часть поставок через Нижний берег. Поддерживает нейтралитет города, поскольку зарабатывает на торговле со всеми сторонами.

## «Arca Recovery»

**Статус:** межнациональная корпорация.
**Сфера:** поиск, эвакуация и восстановление довоенных технологий.

Нанимает экспедиции в разрушенные европейские города. Имеет собственную охрану, лаборатории и склады в Промзоне. Подозревается в сокрытии найденных военных технологий.

## «Helix Transit»

**Статус:** межнациональная корпорация.
**Сфера:** защищённая передача данных и грузов.

Обслуживает курьерские маршруты между Востоком, Западом и Югом. Формально нейтральна, но располагает собственной разведкой и вооружёнными силами.

## Мира Радан

Председатель Совета. Сторонница сохранения независимости через баланс между корпорациями и грандами.

## Леон Горен

Директор Управления сетевых ресурсов. Контролирует распределение вычислительных мощностей и знает реальное состояние городской инфраструктуры.

## Томаш Век

Командующий Городским корпусом. Требует перевооружения армии, но выступает против размещения иностранных войск.

## Ирена Восс

Представитель Кольца. Обвиняет город в эксплуатации поселений и требует пересмотра ресурсной нагрузки.

## Милан Драг

Владелец одной из крупнейшей организации коровaнеров. Работает с Советом, корпорациями и контрабандистами.

## Поселения-спутники

Сеть контролирует рыбацкие, охотничьи, аграрные и энергетические окольные поселения. Они поставляют городу пищу, древесину, воду и энергию, получая взамен защиту, медицину и доступ к городскому рынку и бирже.

## Закон

Ситч считается сравнительно свободным городом. Разрешены частный бизнес, иностранные представительства, независимые медиа и лицензированное оружие.

Наиболее тяжкими преступлениями считаются диверсии против дата-центров и энергетики.

## Повседневная жизнь

В центре доступны стабильная связь, медицина и импортные технологии. На окраинах представлены коммунальные квартиры, дешёвые протезы, перебои отопления и массовыый серый рынок.

## Главные проблемы 2045 года

- Дата-центрам требуются новые процессоры и системы охлаждения;
- Городской корпус испытывает нехватку оружия и боеприпасов;
- Поселения Кольца требуют большей самостоятельности;
- Корпорации пытаются получить контроль над городской инфраструктурой;
- Внешние торговые маршруты становятся всё опаснее;
- Совет постепенно теряет способность удерживать баланс между иностранными интересами.