

СИБЕРПУНК

R E D

ЛЕГКИЙ РЕЖИМ



ВСТУП ДО ТЕМНОГО МАЙБУТНЬОГО

ТВОРЦІ

Вигадали
та написали

Майк Пондсміт, Джеймс
Гатт, Коді Пондсміт,
Дж. Грей і Девід
Акерман

Редактори

Ліза Пондсміт
й Арон Тарбак

Арtdиректорка

Джей Ковач

Керівниця

з розвитку бізнесу

Ліза Пондсміт

Макет і верстка

Дж. Грей

Ілюстрація

на обкладинці

Ансельм Цілонка

Автори ілюстрацій

Ніл Бранкінью,
Дж. Грей, Максим
Гарагулін, Адріан Марк
та Едді Мендоса

Мapi

Метт Гендерсон

із «Loke Battle Mats»

Copyright © 2022 R. Talsorian
Games, Inc., Cyberpunk — це
зареєстрована торгова марка
CD Projekt Red S. A. Усі права
застережено відповідно до
Всесвітньої конвенції про
авторське право. Всі згадані
події, уряди та люди — вигадані.
Будь-які збіги з реальністю,
якщо вони не використані задля
сатири, є цілком випадковими.

УКРАЇНСЬКЕ
ВИДАННЯ

Керівник проєкту

Олександр Ручка

Керівниця проєкту

Алла Костовська

Переклад

Локалізаційна спілка
«Шлякбित्रаф»

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

Координатор проєкту

Володимир Жмуренков

Версія файлу 1.21

Українське видання

© 2025 Geekach Games

www.geekach.com.ua

ЩО ЦЕ?

Перед вами «Cyberpunk RED. Легкий режим»! Це вступ до всесвіту та системи «Cyberpunk RED» — рольової гри про темне майбутнє. Для гри вам знадобиться: один ігромайстер (IM), до 5 гравців, десятигранна кістка для кожного гравця та багато шестиграних кісток.

БУТИ КІБЕРПАНКОМ

Світ кіберпанку — жорстокий і небезпечний. Тут повно тих, хто залюбки повідриває вам руки, а потім їх з'їсть. Навіть після масштабної війни мегакорпорацій, що розгорілася вслід за атомним вибухом, у світі кіберпанку поєднується дикунство й витонченість, сучасність і ретроградність. Стильні теги модельної зовнішності стоять пліч-о-пліч із броньованими воїнами доріг, запалюючи вечори в найгарячіших нічних клубах, найбрудніших барах, на найубогіших вулицях постгеноцидного періоду.

Ви — кіберпанки, тож використовуєте технології на повну. Ви не боїтеся випробувати новинки кібертехнологій, біоінженерії та загалом усілякі поліпшення. На ваших зап'ястях — роз'єм інтерфейсу, в руках — зброя, в очах — лазери, а в мозку — біочипи. Ви стаєте єдиним цілим з авто, яким кермуєте, аеродиномом, яким літаєте, і зброєю, з якої стріляєте. Ви стрімголов пірнаєте в комп'ютерні системи й за допомогою самої лише сили думки мчите лазівками структурної Мережі. Кіберпальцями підбираєте код до комп'ютера, а за допомогою поліпшених чуттів — зазираєте в майбутнє.

Кіберпанк — це також імідж. Ви носите «правильний» одяг, маєте «правильні» зв'язки та компанію. Ви плануєте свої злочини в особливих клубах та барах. Ваші вороги — армії корпорацій, банди байкерів-кіборгів, наймані вбивці в силовій броні та нерозлучні з комп'ютером мережники. А ваша зброя — це зухвалість, вулична мудрість, бравада й розумна зброя «Мінамі 10».

Ну що, ви вже на старті? Ач які!

Ви — кіберпанки, тож живете за трьома правилами.

#1 СТИЛЬ ПОНАД ЗМІСТОМ

Байдуже, як майстерно ви щось робите, якщо ваш вигляд при цьому не викликає захвату. Якщо зазнаєте невдачі — вдавайте, що так і мало бути. Одяг та зовнішній вигляд у всіляких пригодах зазвичай питання десяте, але в цьому світі броньована шкірянка й поляризаційні окуляри — це вагома перевага.

#2 СТАВЛЕННЯ — УСЕ

Це правда. Якщо ти думаєш як небезпечний тип, то ти і є небезпечний тип. Якщо ти думаєш як слабак, то ти і є слабак. Не забувайте, у 2000-х усі носять з собою щось смертоносне. У цьому світі кожен грає роль — той образ, який видає всьому світу за чисту монету. Нікого не вразить твій новий смартпістолет H&K, якщо ти не зайдеш у клуб так, ніби готовий скористатися ним за першої-ліпшої нагоди. Якщо заходиш в приміщення, то гордим кроком. Якщо дивишся на когось, то лиш аби спопелити своїм убивчим поглядом. А усмішка має промовляти: «Я крутий, а ти — ні». Не висиджуйте яму на дивані, чекаючи на наступне завдання: виходьте з дому і гайда по клубах та вечірках. Де гуляння — там і ви.

#3 ЖИВИ НА МЕЖІ

Межа — це там, де любителі гострих відчуттів і високих ставок. Люди на межі ризикують своїми грошима, репутацією і навіть життям заради чогось такого примарного, як принцип або ж великий куш. Ви — кіберпанки, тож прагнете діяти, запалювати, здійснювати повстання. Долучайтеся до великої справи та боріться за неї. Не гальмуйте, якщо можна дати газу. Не уникайте небезпеки, начхати на обачність! Ви завжди граєте на межі.

ВІТАЄМО У СВІТІ КІБЕРПАНКУ

Пригоди «Cyberpunk RED» відбуваються в альтернативному майбутньому, де світ оговтується від нищівної глобальної війни між двома мегакорпораціями. Ось короткий виклад історичних подій, щоб ви ліпше розуміли, як світ скотився до цього.

Падіння Америки

До кінця 1980-х стало очевидно, що Штати опинилися в скруті. Більшість соціальних норм зникли під нищівною хвилею роздутих соцмережами трендів, загального егоцентризму та конкурентних груп, кожна з яких переслідувала свої інтереси.

До кінця 1994 року кількість безпритульних стрибнула до 21 мільйона осіб. Технічна революція тільки посилила економічний розрив і зумовила формування двох різноспрямованих класів: заможної технократичної групи спраглих до наживи корпоративних професіоналів та низькокваліфікованих безпритульних чорноробів. Середній клас фактично зник. Однак це була лише похмура увертюра тих змін, які принесе початок ХХ століття.

Ось кілька головних передумов, які спричинили занепад американського народу.

► Урбаністичний колапс ◀

У великих містах торговельні райони під контролем могутніх корпорацій були чистими й охайними, з освітленими вітринами та без злиднів і злочинності. Центр оточували так звані бойовища — старезні убогі околиці й вигорілі гетто, що аж кишіли бандами битників та іншими схильними до насильства соціопатами. Передмістя також перебувало під контролем корпорацій — у цих ретельно стережених урочищах у відносній безпеці жили сім'ї керівників.

► Корупція та невдале правління ◀

Перебуваючи під корумпованим правлінням Великої четвірки (кабала чотирьох урядових агентств: США, ЦРУ, УБН і ФБР на чолі з генієм-психопатом — віцепрезидентом), американський уряд опинився під гнітом мафії. Ідучи по трупах до своєї мети, тобто нелегальних прибутків, «Велика четвірка» спустошила ресурси системи страхового та медичного забезпечення, ліквідувала

держсоцзабезпечення (якщо воно не стосувалося когось із їхніх корпоративних клієнтів) і витрусила всі ресурси Штатів, як велетенську скарбничку. Не постраждали тільки збройні сили, які щедро фінансували, щоб забезпечити їхню відданість та підтримку експансійної політики воєвничого імперіалізму Великої четвірки.

Коли Четвірку врешті було повалено, Сенат США, який роками зазнавав залякувань та підкупу, вже не функціонував; Верховний Суд більше не представляв закон країни з огляду на збільшення кількості самопроголошених вільних штатів, а федеральна бюрократія здебільшого лежала в руїнах, через що країна не могла впоратися з нищівним впливом кризи на населення Америки.

► Становлення вільних штатів ◀

Ситі неефективним диктаторським правлінням бюрократів Вашингтону (і виявленими махінаціями Великої четвірки), окремі штати ініціювали вихід зі складу об'єднаної країни: спершу Північна Каліфорнія, потім Південна, а згодом Техас, Орегон, Вашингтон і обидві Дакоти. Новоутворені вільні штати запровадили свої закони (здебільшого такі самі), уклали власні торговельні угоди та — найважливіше — припинили потік податків до Вашингтону. Ця ситуація лише пришвидшила крах єдиної держави.

► Новий Пиловий казан ◀

Не готові до боротьби з наслідками глобального потепління, величезні території північної півкулі почали страждати від посухи, що тягнулася з року в рік. У штатах Середнього Заходу через посуху, голод й економічний хаос припинили своє існування ферми, підприємства та банки, а відтак спорожніло багато маленьких містечок.

Величезні агрокорпорації з часом викупили ферми, які вціліли. Тепер у їхньому розпорядженні були свердловини корпорацій, наймані працівники, механізація та належна охорона. Міські зони Середнього Заходу також зазнали збитків у цей нелегкий час. Утім, не через посуху, а через нестачу робочих місць, адже промислові підприємства покидали країну заради дешевшої робочої сили в Азії й Африці.

Неконтрольовані злиття і поглинання корпорацій дестабілізували цілі галузі виробництва, зокрема тому, що заможні інвестори скуповували успішні компанії, грабували їхні активи, а тоді продавали за безцінь, щоб покрити борги.

ЦІКАВО

Більше про світ можна довідатися в «Cyberpunk RED. Книга правил».

Таке спустошення центру країни обернулося неочікуваними наслідками. Під час новітнього Пилового казана, якого не було ще з 1930-х років, мільйони людей опинилися на вулиці й були змушені вибиратися в дорогу, щоб шукати притулку в містах. Незабаром автостради стали полем битв, адже озброєні банди битників також мандрували з міста в місто і, мов механізовані вестготи, обкрадали й грабували безпритульних подорожніх.

► Епідемії ◀

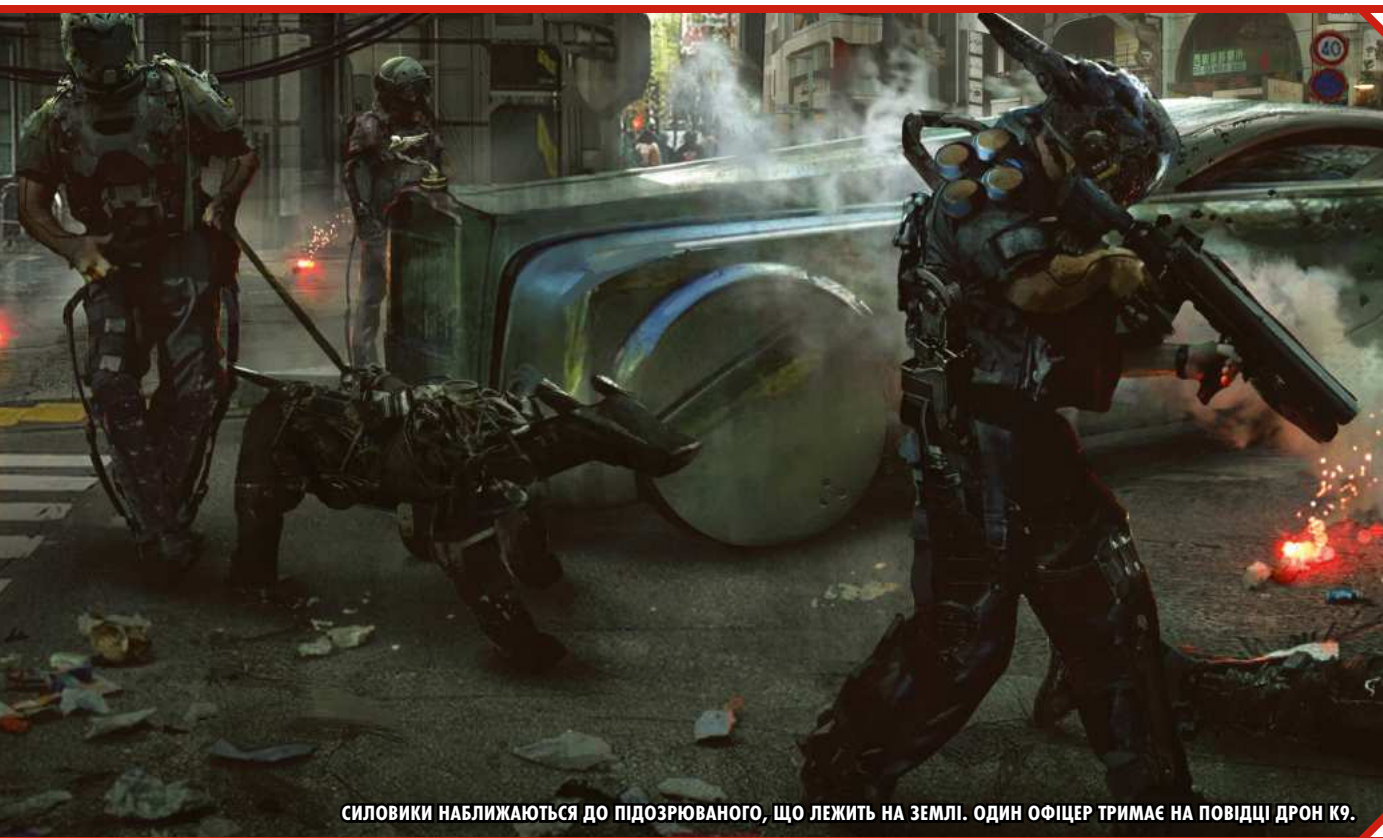
І без того надмірно оподаткована медична система була не спроможна здолати низку епідемій, які охопили планету. Швидке та доступне транспортне сполучення між країнами, густонаселені міські території та схильність урядів ігнорувати або применшувати вплив медицини в надзвичайних ситуаціях сприяли розростанню «гарячих зон», які, ширячись немов вибухова хвиля, знищували цілі континенти. Наприклад, сухотна чума 1999 року (жахлива інфекція, що вражала кишківник, унаслідок чого хворі вмирали голодною смертю, незалежно від кількості спожитої їжі) прокотилася Європою та дійшла до Сполучених Штатів, де її просто проігнорували з огляду на хаос правління Великої четвірки.

А доки в Японії врешті розробили вакцину, чума встигла забрати приблизно 14 мільйонів осіб. Сухотна чума була лише однією з низки епідеміологічних катастроф (природних і біоінженерних, що виникали в рамках різних національних програм), які вразили планету. Кожна з них ставала ще одним цвяхом у труну суспільства, яке вже й так ледве дихало.

► Розвиток кібернетики ◀

Людство завжди прагнуло вийти за межі своїх можливостей. Поганий зір? Ось окуляри. Порушення слуху? Ось кохлеарний імплант. Турбує стегновий суглоб? Замініть його на сталевий. Але досягнення кібернетики (від cyber = машина + netics = керування) кінця XX століття відкрили новий вимір людського потенціалу.

Поганий зір? Замініть очі на кібероптику, яка показуватиме все на декілька кілометрів, дасть змогу бачити в темряві й, можливо, навіть стріляти лазерами, як супергерой. Порушення слуху? Ось поліпшений слуховий апарат, з яким ви чутимете навіть ті звуки, які зазвичай чують лише собаки або коти. Турбує стегновий суглоб? Замініть увесь свій скелет на новий, сталевий, що ніколи не зношується й не ламається. Це нова ера, і кожен з вас може стати її частиною, варто тільки наважитися на зміни.



АВТОР: ЕДДІ МЕНДОСА

СИЛОВИКИ НАБЛИЖАЮТЬСЯ ДО ПІДОЗРЮВАНОГО, ЩО ЛЕЖИТЬ НА ЗЕМЛІ. ОДИН ОФІЦЕР ТРИМАЄ НА ПОВІДЦІ ДРОН К9.

Однак цей сміливий новий світ зіграв злий жарт із самим собою. Корпорації й уряди почали наймати кібернетично вдосконалених бійців для патрулювання вулиць і ведення війн. Звичайні люди стали об'єктом дискримінації з боку кіберудосконалених, котрих драгувала повільність і недосконалість. Кібернетична швидкість зрештою вплинула й на швидкість появи нових змін — відгук на мінливий світ нескінченного потоку інформації — чимраз глибше заводячи суспільство в стан техношоку (див. далі).

У людей почали з'являтися симптоми психотичних зривів, які в свою чергу переросли в схильності до жорстокості та вбивства на кібернетичному ґрунті — кіберпсихоз. Це стало ще однією іскрою в пеклі, у якому опинилося тогочасне споживацьке суспільство наприкінці XX сторіччя.

► Нескінченна війна ◀

Маючи в розпорядженні кібернетично поліпшених супербійців та необмежений бюджет на армію, Велика четвірка спромоглася на низку зовнішніх війн, щоб розпочати нову еру імперіалізму. Однак навіть з такими перевагами Сполучені Штати застрягли в трясовині затяжних збройних конфліктів, що стали таким собі відлунням інтервенції Радянського Союзу в Афганістані чи такої болісної для старих Штатів війни у В'єтнамі. Ситуація тільки погіршилася, коли країни, що опинилися під прицілом, почали вдаватися до терористичних заходів (як-от кишенькова ядерна бомба в Нью-Йорку), щоб завдати удару у відповідь. Отож поки «Кібербоєць 10 000» вибрався з пекла Південної Америки, мешканці Сполучених Штатів уже надзвичайно втомилися від нескінченних боїв, про які постійно торочили у вечірніх новинах.

► І нарешті техношок ◀

Коли технологічні зміни випереджають можливості людей їх досягнути або вписати у своє життя, це зумовлює техношок — один з головних чинників соціального хаосу, що призвів до занепаду докіберпанкового світу. Техношок завжди починається з малого. Сьогодні це просто корисний гаджет чи пристрій, завтра — вузько-спрямований засіб комунікації. Інформаційні системи, завдяки яким уряд і мегакорпорації шпигують за вами й вашим пересуванням, використовуючи камери спостереження. Цільова реклама, яка пропонуватиме вам те, чого ви хочете, навіть якщо не підозрюєте про це... Усе заради вашого ж добра. Механізми, що впливають на ваше відчуття часу й місця відповідно до потреб.

І все це відбувається швидше, ніж ваш розум встигає досягнути зміни та їхній вплив. Що молодша людина, то легше їй пристосуватися до швидких змін — ти звикаєш, бо ти дитина цього часу. Утім, рано чи пізно навіть у дітей із цим виникають проблеми. Ні з того ні з сього людям просто зносить дах. Вони стають ірраціональними й схильними до насильства. Псуються стосунки, руйнуються сім'ї. Люди почуваються безпорадною піщинкою у великому всесвіті. Зрештою, через цей масовий психоз зупиняється розвиток суспільства. Більшість тих, чиє життя внаслідок прогресу докорінно змінилося, пасивно чекали вказівок свого керівництва. Мегакорпорації створили неофеодалну альтернативу новій і незбагненній реальності. Одна невелика група спробувала повернути колишній темп, заснувавши антитехнологічний неолуддитський рух. Інші ж вирішили з головою пірнути в технологічні зміни. Вони зробили механізми частиною себе, поліпшуючи свої здібності та сприйняття, щоби встигати за карколомним темпом нової ери.

Їх зрештою прозвали межовиками чи кіберпанками.

ЗВОРОТНИЙ ВІДЛІК ТЕМНОГО МАЙБУТНЬОГО

Хронологія темного майбутнього

► 1990–1994 ◀

- Велика четвірка — коаліція державних установ на чолі з тодішнім віцепрезидентом — таємно перебирає на себе владу й фактично припиняє федеральну демократію в США. Багато штатів починають ігнорувати федеральну владу, проголосивши себе вільними штатами.
- Початок Першої центральноамериканської війни. Американські імперські амбіції під виглядом війни проти комунізму, тероризму й наркоторгівлі призводять до загибелі сотень тисяч осіб. Американські ветерани повертаються додому скалічені, це підвищує попит на кібервироби.
- «Біотехніка» розробила CHOON².
- У Мюнхені (Об'єднана Німеччина) розроблено перші біологічні TRC-чипи інтерфейсу.

- Крах світового фондового ринку 1994 року. США спіймали на маніпулюванні європейськими й американськими фондовими ринками; унаслідок оприлюднення таких новин настала всесвітня економічна криза.

► 1996 ◀

- Руїна Сполучених Штатів. Багато органів місцевого самоврядування розпалися або збанкрутували внаслідок краху світового фондового ринку, тотального безробіття, бездомності й корупції. Уряд США, загрузлий у махінації Великої четвірки та приголомшливому дефіциті, цілковито безпорадний.
- Повстання кочівників. Чверть американців залишилися без дому. На західному узбережжі США здійснюється бунт і шириться по всій країні — сотні тисяч кочівників вимагають житло.
- Дію Конституції США призупинено. Запроваджено воєнний стан.

► 1997–1999 ◀

- В Англії вбивають Рокера Менсона, легенду «популістського року». Його сценічний псевдонім стає епонімом, так називають будь-якого музиканта чи митця, що став на шлях політичних змін.

► 2000 ◀

- Створено першу «велику родину» позерських банд.
- Європу та США охоплює сухотна чума, мільйони осіб гинуть.

► 2001 ◀

- Створення системи «ВорлдСат» закладає підвалини Мережі.

► 2003 ◀

- Друга центральноамериканська війна. США вторгається в Колумбію, Еквадор, Перу й Венесуелу. Ця війна забрала життя багатьох американців та залишила напризволяще тисячі військових.
- Хвиля реформ змітає залишки Великої четвірки. Знову відбуваються вибори, хоч і досі під сильним впливом мегакорпорацій.

► 2004 ◀

- Перша війна корпорацій (2004–2005). Рейди оперативників і кібератаки між «І-Бі-Ем» та «Орбітальними перевезеннями» розпочинають для світу епоху відкритої війни корпорацій.

► 2005–2007 ◀

- Винайдено кібермодем.
- В Університеті Каліфорнії в Санта-Крусі розробили мозкограй.

► 2008–2010 ◀

- Друга війна корпорацій (2008–2010). «СовНефть» і «Нафтохім» не змогли дійти згоди щодо відкритих родовищ нафти в Південнокитайському морі та почали підривати одне одного. Рівень насильства шокував навіть цинічних спостерігачів.

► 2013 ◀

- 13 квітня 2013 року. Концерт Джонні Сільвергенда в Найт-Сіті перетворюється на повстання. Загинули 18 осіб та ще 51 особу поранено. Знищено старий комплекс «Арасака».
- Розроблено вірус «Душогуб». Його створила програмістка Альтьєра Каннінгем з ІТС як спосіб імплантації записаних особистостей у клоновані тіла. Технологія передавання зазнає невдачі, однак шпигуни Арасаки дізнаються про її існування та викрадають Каннінгем, щоб вона перетворила це на зброю.
- У дослідницькому центрі корпорації «Мікротех» у Саннівейлі (Каліфорнія) розроблено перший справжній штучний інтелект.

► 2014 ◀

- Перетворення Іхари — Грабба змінюють Мережу. Водночас мережник-ренегат Рейч Бартмос вводить вірус «Інфозбій» у структуру Мережі.

► 2016 ◀

- Третя війна корпорацій (2016). Невідомі кібертерористи атакують мережі корпорацій по всьому світу, завдаючи збитків на мільярди євродоларів.

► 2021 ◀

- Європейська аквакорпорація МФОК намагається довести до банкрутства аквакорпорацію МАТТ. Третя аквакорпорація ОТЕК поспішає втрутитися, вдаючи з себе білого лицаря. Щойно обидві корпорації знаходять собі союзників, усе море охоплює смертоносна війна.

► 2022 ◀

- Охоронний підрозділ «Арасака» та корпорація «Мілітех» намагаються нажитися на конфлікті МФОК та ОТЕК і проводять низку таємних військових операцій одне проти одного.
- Під час корпоративного рейдерства вбивають головного мережника, Рейча Бартмоса. Два тижні по тому світ зазнає посмертної помсти покійного — запрограмований алгоритм активує його вірус «Інфозбій».
- Четверта війна корпорацій. Залаштункові операції зрештою переростають у відкриту війну, коли «Арасака» та «Мілітех» кидають свої передові загони одне проти одного. Спровокований конфлікт охоплює майже весь світ, у багатьох великих містах відбуваються запеклі бої.
- Вірус «Інфозбій» охоплює 78,2 % Мережі. Сабуро Арасака вирушає до «Вежі Арасаки», нового об'єкта в Найт-Сіті, щоби створити там безпечну базу даних незараженої інформації.

► 2023 ◀

- Абсолютний обвал міжнародної торгівлі. Роботу контейнеровозів та авіап перевезення повністю порушено. Поставки з їжею лежать у доках по всьому світу без можливості відправлення до магазинів, заводів або постачальників. Багато мегакорпорацій зазнають повного краху.
- 20 серпня 2023 року: геноцид у Найт-Сіті. Соло Морган Блекгенд та рокер Джонні Сільвергенд очолюють команду вторгнення у спробі викрасти й знищити безпечну базу даних на об'єкті «Вежа Арасаки». Під час штурму спрацьовує ядерний пристрій, що обмежує доступ до території, а відтак знищує майже весь центр Найт-Сіті. Гине понад пів мільйона осіб.
- Президентка США Елізабет Кресс націоналізує «Мілітех».

- Початок Багряних часів. Через атмосферне забруднення внаслідок ядерного вибуху в Найт-Сіті, уламки від падіння орбітального каміння, звичайні вибухові речовини, а також спалення та повне знищення міст і сільськогосподарських територій під час воєнних дій небо в усьому світі застилає моторошна багряна пелена.

► 2025 ◀

- Кінець Четвертої війни корпорацій. Її згортання відбувалося три роки, поки «Мілітех» разом з кількома національними арміями придушували вогнища бойових дій. Хоча за війну було скинуто лише одну ядерну бомбу, інфраструктура світу серйозно постраждала, та все ж не була повністю зруйнована.
- Мережа офіційно не працює. Альт Каннінгем на руїнах біомертвого міста створює Примарний Світ.
- Японський уряд близький до розпаду. Відрікаючись від «Арасаки», їм вдається зберегти бодай якусь репутацію країни.

► 2026–2030 ◀

- Починається переселення. Групи людей, переміщені зі зруйнованих міст, вирушають заново заселяти сусідні міста, покинуті з часів Руїни 1990-х.
- Відбувається масове розграбування старої техніки й покинутих складів. Працюють лише поодинокі корпорації.
- Сполучені Штати опиняються під диктатурою президентки Елізабет Кресс в умовах надзвичайного стану.

► 2030–2035 ◀

- Розселення людей у приміському районі Найт-Сіті. Згодом центр міста відбудують, а поки що передгір'я та містечка поблизу Найт-Сіті переповнені біженцями, що тікають якомога далі від радіоактивних руїн території корпорацій.
- Відновлення кочівницьких доріг. Портами та контейнеровозами тепер керують кочівники. Корпорації переважно місцеві, але з налагодженням торгових шляхів вони розгалужуються на регіональному рівні.
- З'являється «Сітінет» — локальні мережі VPN у деяких із заново заселених міст.

- Початок відбудови Найт-Сіті. З радіоактивних руїн центру міста виносять гігатонни сміття. Значна частина старої затоки повністю завалена.

► 2035–2045 ◀

- Розпочинається заселення міст першої хвилі за підтримки місцевих органів влади та вцілілих мегакорпорацій. Для їх відбудови вистачає незначної кількості ресурсів.
- Люди та корпорації починають відбудовувати старі заводи, щоб замінити втрачену техніку. З руїн Четвертої війни корпорацій постають нові організації.
- «Мережева Варта» намагається позбутися РАБІДів та перезапустити стару Мережу. Після трьох років марних спроб вони зрештою здаються.
- Створення перших масивів даних — серверів інформації та систем обміну, призначених для відкритого використання в межах міста.
- Поява перших мегаблоків для допомоги бездомним. Ці комплексні аркології слугують як нашвидкуруч організовані безпечні зони, придатні для проживання.

► 2045 ◀

- Сьогодення.

НАЙТ-СІТІ

Події гри «Cyberpunk RED» розгортаються в Найт-Сіті, що розташоване неподалік межі між Північною та Південною Каліфорнією.

Найт-Сіті засновано досить нещодавно як на велике місто. До 1994 року в цьому районі було просто скупчення містечок і некорпоративної забудови. Однак за часів Руїни заповзятливий забудовник на ім'я Річард Найт скупив тут більшу частину землі й почав працювати над своєю мрією про нове, безпечне та чисте корпоративне місто, позбавлене злочинності й типових проблем благоустрою. На жаль, невдовзі після цього Найта вбили, а його мрія перетворилася на кошмар.

До 2020 року Найт-Сіті стало прогресивним урбаністичним районом. Тутешній рівень насильства та злочинності був порівняно високим, але завдяки кільком мегакорпораціям район стрімко розвивався.

Під час Четвертої війни корпорацій це визначальне місто кіберпанкового майбуття мало не стерли з лиця землі, коли у «Вежі Арасаки» — його корпоративному серці — спрацював ядерний пристрій.

Упродовж Багряних часів Найт-Сіті оговтується від руйнівних наслідків минулих бурхливих десятиліть. Однак важливо те, що населення Найт-Сіті — та й Америки загалом — залишається озброєним суспільством в умовах жадливої бідності, насилля та нерівності. На переповнених вулицях міста можна побачити стільки ж зброї, скільки й портфелів у руках. І хоч найгірші, сповнені хаосу дні, може, й позаду, та все ж небезпека не зникає — влада колись уже зазнала краху, і це може статися знову. Історія має властивість повторюватися, та й за рогом завжди знайдеться якась банда, що вичікує свого шансу видертися на вершечок харчового ланцюга. Цей гіркий урок Америка засвоїла ще наприкінці 20-го століття.

Тепер на надійність послуг ліпше не сподіватися, як і на верховенство закону. Мережу вже не запустиш аж до краю космосу, а про політ до «Кришталевого палацу» рейсом класу люкс від «Орбітальних перевезень» годі й мріяти. Проте загалом у Найт-Сіті все працює. Можливо, ви не знайдете найновішого цифрового агента або ж найліпшу зброю на ринку (адже війна серйозно порушила ланцюги постачань), але завдяки стрімкому успіху домашніх садів на дахах і стінах, колекторам сонячної енергії та люб'язним технарям-сусідам, що готові полагодити старі пристрої, у людей з'явилася змога ліпше харчуватися (коли є такий шанс), доступ до надійнішого живлення та приладів, а ще ви завжди можете розраховувати на місцевих справників, які роздобудуть для вас нові препарати та кібервироби просто з вулиць.

Звісно, це не золота ера 2020-х, чумбо. Проте вулиця досі працює.

Поділ Найт-Сіті

Через нескінченні процеси відбудови Найт-Сіті у 2045 році виглядає як мінливий лабіринт руїн та будмайданчиків. Загалом місто можна умовно поділити на кілька районів.

Адміністративна зона. Нова зона, яка має лиш один район, висічений у відкритих пагорбах довкола Найт-Сіті для безпеки й задоволення корпоративної еліти.

Верхня пристань. Жвавий міський район, де старі промислові зони співіснують поряд з облагородженими кварталами в міжнародному стилі, побудованими поблизу доглянутої пристані.

Вотсон. У цьому прогресивному районі будують мега-блоки й аркології для розміщення тисяч осіб, які внаслідок війни стали бездомними. До Вотсону переїхала значна частина азійського населення Найт-Сіті, їхній осередок прозвали Кабукі.

Гейвуд. Перенаселений район Найт-Сіті, де живе великий відсоток містян і вже назріває поділ за багатством і владою: заможні — на півночі, а бідні — на півдні (останні іменують його Санто-Домінго).

Гейвудська промислова зона. Найбільша промислова зона в місті, де повно усяких складів, будівельного обладнання й заводів, Там навіть є кілька покинутих вантажних кораблів.

Глен. Новий перспективний район, де розміщені більшість важливих урядових будівель Найт-Сіті.

Мала Європа. Цей розділений район складається з тісно сплених кварталів, де можна знайти як старі цегляні будинки, так і хмарочоси.

Малий Китай. Великий і небезпечний китайський квартал із багатьма дрібними громадами, що борються за виживання.

Новий Вестбрук. Міський квартал, що розкинувся в межах колишньої адміністративної зони. Тут досі блиск, розкіш і гламур, а в тінях і закутках — бездомні містяни. Котрісь утекли з інших районів Найт-Сіті через війну, а інших випхали з нового центру міста під час його облагородження.

Пацифіка. Цей район побудований навколо парку розваг «Морський ігросвіт» та перебуває в процесі масової розбудови. Його здебільшого спонсують корпорації.

Південне Найт-Сіті. Промислова забудова, де багато свавільних банд і покинутих складів, переоблаштованих у схованки та штаб-квартири.

Північнокаліфорнійська військова база. Особливо укріплена військова база на північ від Найт-Сіті, де перебувають переважно солдати «Мілітеху». Практично ізольована від решти міста.

Район університету. Видовжений район на краю бойовищ, де стоїть єдиний у місті університет, який досі працює.

Ранчо Коронадо. Велика територія з однотипними корпоративними маєтками у стилі Бівервіля, які тепер губляться серед наметових містечок та промислових зон, що вирости на рештках колишніх торгових центрів.

Старе Бойовище. Цей район Найт-Сіті давно покинутий на поталу усіляким бандам і психопатам, він став першим бойовищем.

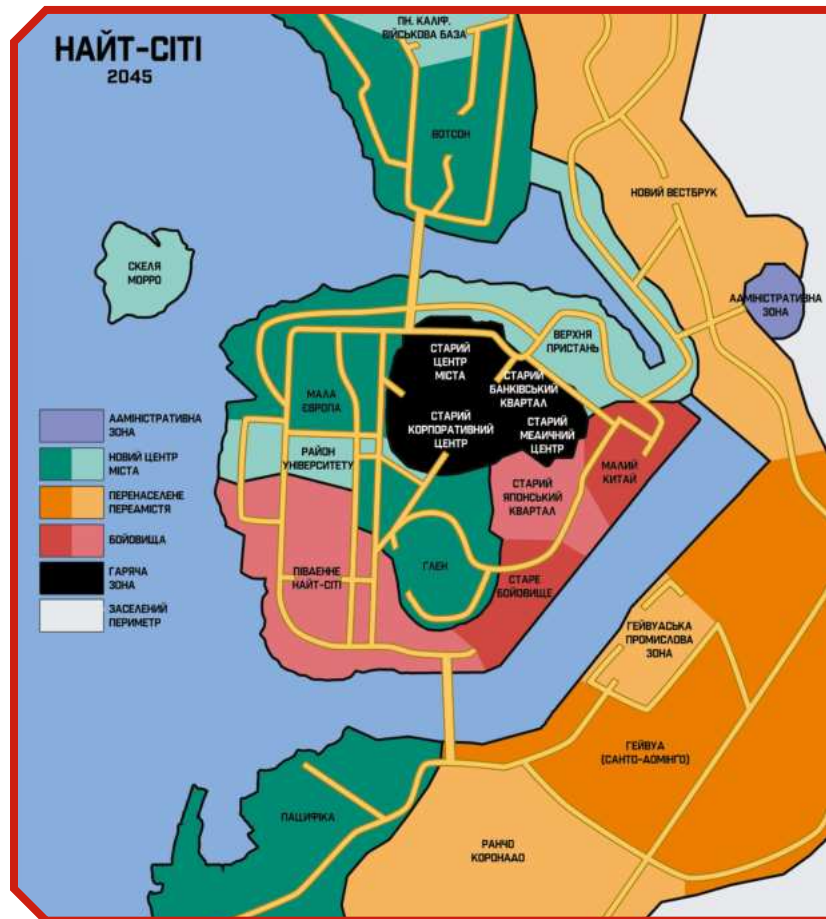
Старий банківський квартал. Тут розташовані всі старі банки Найт-Сіті. Зараз це переважно розвалини, та державні служби цей район ніколи й не розчищали.

Старий корпоративний центр. Раніше цей квартал був серцем усіх корпорацій Найт-Сіті, але в теперішніх руїнах ви не побачите й сліду колишньої слави.

Старий медичний центр. Цей опромінений район має багато лікарень, які, втім, поховані під уламками.

Старий центр міста. Від колишнього гамору в центрі міста залишилися тільки радіоактивні руїни.

Старий Японський квартал. За Четвертої війни корпорації цей популярний японський культурний центр пережив цілковитий хаос та занепад. Значна частина місцевих переїхала до Вотсону, тож нині ця територія переважно безлюдна, за винятком кількох банд.



НЕО- ТА МЕГАКОРПОРАЦІЇ НАЙТ-СІТІ

Список корпорацій, які мають великий вплив у Найт-Сіті.

«**Аугментації Роклін**» — виробник кіберкінцівок та інших структурних поліпшень людини.

«**Біотехніка**» — творці СНООН², що захопили ринок біотехнологій та генної інженерії.

«**Грізна дівка**» — приватне бюро розслідувань у стилі японської попмузики.

«**Жирафа**» — виробник дронів, автономної робототехніки та роботів-будівельників.

«**Зикурат**» — стрижень сучасних комунікацій та інформації.

«**Канал 54**» — найбільша медіакорпорація у світі. Основний виробник контенту в Найт-Сіті.

«**Континентальні бренди**» — компанія з виробництва харчових продуктів, власники мережі маркетів «Оазис». Рішуче виступають проти будь-якої конкуренції.

«**Мілітех**» — американська мегакорпорація, що спеціалізується на озброєнні, військовій техніці та найманцях. Корпоративний підрозділ армії США.

«**Нафтохім**» — провідний світовий виробник СНООН² — транспортного палива темного майбутнього.

«**СовНефть**» — провідний виробник нафтохімічної продукції.

«**Травма Тім**» — служба швидкої медичної й екстреної допомоги, що надає послуги за абонементом.

БАНДИ НАЙТ-СІТІ

У Найт-Сіті переховується чимало різних банд, що змагаються між собою за владу й територію. Ось лише деякі з них.

«**Банда Шостої вулиці**» — група охоронців порядку, сформована з ветеранів Четвертої війни корпорацій.

«**Блазні**» — ватага вбивчо-садистських приколів, що біоскульптували себе під клоунів.

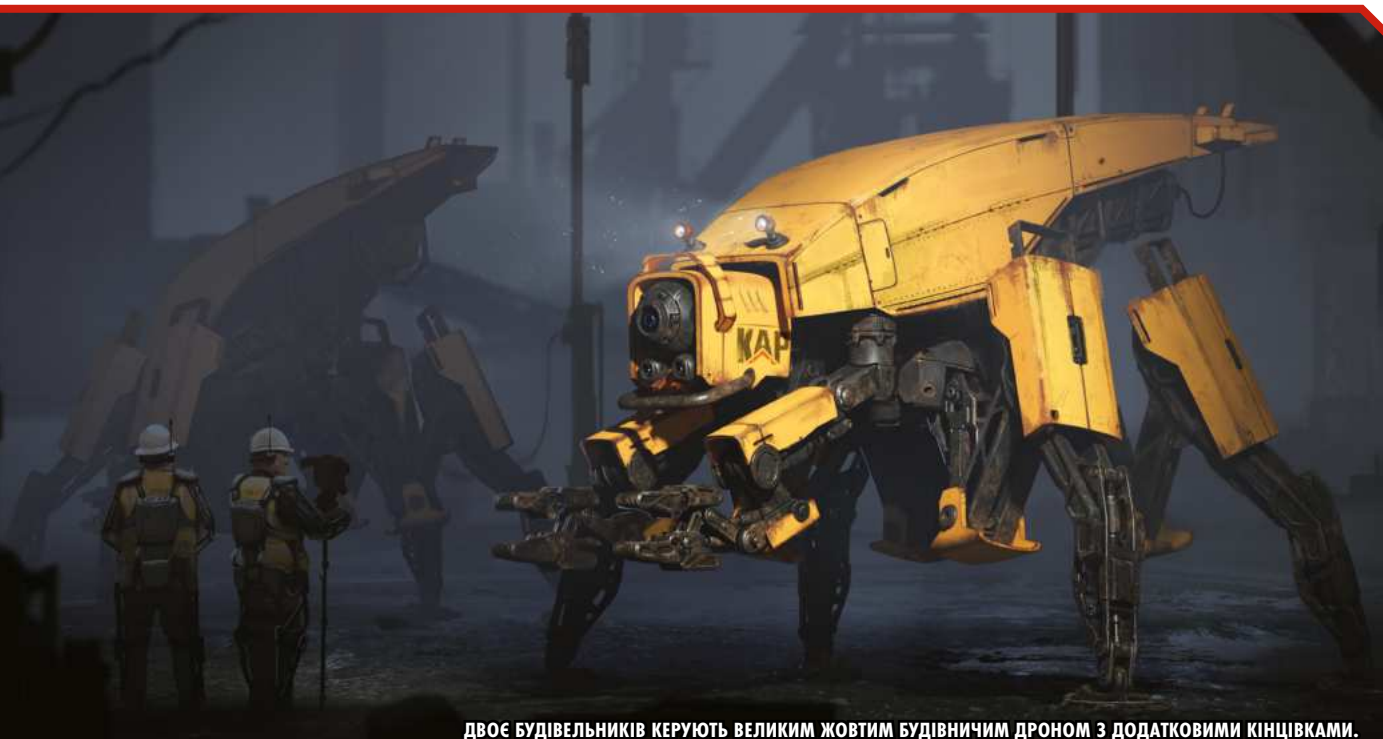
«**Вихор**» — класична банда битників, які вважають, що правда — за силою, а метал — ліпший за плоть.

«**Женці**» — апокаліптичний культ, у якому вірять у настання Жнив Душ. Вони залюбки приймають жертви, часто з непритомних тіл.

«**Інквізитори**» — культ, учасники якого вважають кібервироби блюзнірством і готові просто виривати їх з тіл.

ДАНІ

Тут перелічено лише деякі з банд Найт-Сіті. Більше знайдете в «Cyberpunk RED. Книга правил».



АВТОР: МАКСИМ ГАРАГУЛІН

ДВОЄ БУДІВЕЛЬНИКІВ КЕРУЮТЬ ВЕЛИКИМ ЖОВТИМ БУДІВНИЧИМ ДРОНОМ З ДОДАТКОВИМИ КІНЦІВКАМИ.

«Музикальні вампіри»: — банда, відома своїми вигадливими витівками та готичним стилем.

«Піраньї» — типова банда тусовщиків. Вони розважаються, випивають, вживають наркотики та грабують людей. Їм так хочеться — це їхній стиль життя.

«Тигрові кігті» — небезпечна банда заступників в азійській спільноті, відома своїми швидкісними байками, поліпшеними рефлексами та смертоносним бойовим мистецтвом.

ВУЛИЧНИЙ СЛЕНГ

Ви краще відчуєте атмосферу та стиль світу «Cyberpunk RED» завдяки цим термінам.

СНООН² — спирт для автомобільних електростанцій. У Багрянні часи транспортні засоби переважно заправляють поліпшеною формою спирту з вищою температурою горіння, ніж у звичайного метанолу.

Багрянні часи — термін на позначення періоду з 2023 року до кінця 2040-х років; термін походить від багряної пелени, що застелила небо після Четвертої війни корпорацій.

База — партнер у серйозних довготривалих стосунках.

Битник — член банди, який любить кібервироби, шкіряний одяг і вуличне насильство.

Екзотик — людина, якій вживили нелюдські елементи: шерсть, довгі вуха, ікла тощо.

Запихнути — зайнятися сексом; забути про щось.

Кібернутися — імплантувати собі якомога більше кібервиробів, перш ніж перейти Межу.

Лице — представник мегакорпорації для юридичних цілей.

Мережити — вступати в контакт із системою кіберпростору та зламувати програми й елементи керування. Також стосується запуску старої Мережі до початку Четвертої війни корпорацій.

Нік — псевдонім, за яким людину знають на вулицях.

Нічний ринок — тимчасовий позамережний торговий майданчик, організований групою справників з хорошими зв'язками. У Багрянні часи нічні ринки — це найліпше місце для пошуку нових кібервиробів та знарядь.

Обнулити — убити; обнулений — мертва людина або непридатна річ.

Позеранда — група, членів якої впізнають за певним зовнішнім виглядом, стилем або скульптурою тіла.

Різар — хірург, який спеціалізується на імплантації незаконних кібервиробів.

Ронін — позаштатний убивця або найманець. Зазвичай їх вважають ненадійними.

Самурай — корпоративний убивця або найманець, найнятий для захисту власності корпорації або для завдання ударів по власності інших корпорацій.

Чипнутися — вперше придбати кібервиріб; долучитися до певної групи; під'єднатися до машини.

Чумбата (чумба) — неоафроамериканське сленгове звертання до друга або члена сім'ї.

Шибнути — проявити агресію; напасти на когось без причини.

Штекер / гніздо — випадкові коханці.

ПРАВИЛА ГРИ

Тепер, коли вам зрозумілий світ «Cyberpunk RED», настав час перейти до засад гри.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

У кожного персонажа «Cyberpunk RED» є дві категорії показників: характеристики та вміння. Характеристики — це показники, які відображають можливості персонажів у грі та дають змогу їх порівнювати.

Наприклад, якщо значення певної характеристики персонажа дорівнює «5», то він перевершуватиме персонажа зі значенням характеристики «4», але відставатиме від персонажа зі значенням «6». У «Cyberpunk RED» є десять різних характеристик:

Інтелект (ІНТ): розум, кмітливість, а також загальна обізнаність.

Рефлекси (РЕФ): швидкість реакції та координація. Використовують для далекобійної зброї.

Спритність (СПР): атлетичні здібності. Використовують для рукопашних атак і бійок.

Техніка (ТЕХ): рівень користування інструментами.

Крутість (КРУ): здатність справляти враження та впливати на інших.

Воля (ВОЛЯ): рішучість, мужність і здатність іти вперед, попри труднощі.

Удача (УДА): особлива характеристика. Докладніше див. **«ВИКОРИСТАННЯ УДАЧІ» [СТОРІНКА 15]**.

Рух (РУХ): швидкість пересування; біг, стрибки, плавання тощо.

Статура (СТА): комплекція, сила та витривалість.

Емпатія (ЕМП): здатність розпізнавати й розуміти емоції та почуття інших і відповідно реагувати на них.

УМІННЯ

Уміння — це те, що ваш персонаж може набути під час навчання. Що вищий рівень уміння, то ліпше ви натреновані. Кожне вміння пов'язане з конкретною характеристикою. Наприклад, володіння зброєю ближнього бою пов'язане зі СПР. Докладніше про ці взаємозв'язки див. у розділі «Використання умінь» **НА С. 14**.

В «Cyberpunk RED. Легкий режим» використовують такі уміння.

Акторство.....КРУ

Уміння грати роль, перевтілюватися у справжніх або вигаданих осіб, здатність удавати емоції та настрої.

Атлетизм.....СПР

Стрибання, лазіння, метання, плавання, підймання ваги і т. ін., тобто основні елементи будь-якої шкільної спортивної програми. Крім того, це уміння застосування металюної зброї.

Бізнес.....ІНТ

Базові бізнес-практики, знання законів попиту та пропозиції, керування персоналом, купівлі-продажу та маркетингу.

Бійка.....СПР

Навички бою та застосування грубої сили.

Бухгалтерія.....ІНТ

Балансування бюджету, створення фальшивих документів і їх розпізнання, махінації з цифрами, створення бюджетів і ведення повсякденних бізнес-операцій.

Бюрократія.....ІНТ

Уміння спрощувати тяганину з документами, вирішувати бюрократичні питання й отримувати потрібну інформацію.

Гардероб і стиль.....КРУ

Розуміння, коли та який одяг носити, а також як виглядати круто навіть у скафандрі.

Гра на інструменті.....ТЕХ

Уміння професійно грати на музичному інструменті.

ДедукціяІНТ

Складання неочевидного висновку або медичного діагнозу на основі кількох підказок.

Допит.....КРУ

Уміння примусом витягувати потрібну інформацію.

Електроніка / охоронні системи.....ТЕХ

Виявлення, розуміння принципів роботи, ремонту, протидії та встановлення складних електронних пристроїв, як-от комп'ютери, кібердеки, особисті пристрої та електронні системи безпеки.

Емоційний інтелект.....ЕМП

Зчитування виразу обличчя та мови тіла людини для визначення її емоційного стану й виявлення брехні чи обману.

Зброя ближнього бою.....СПР

Навички використання зброї ближнього бою.

Зброя з прикладом.....РЕФ

Навички стрільби зі зброї з прикладом.

Зламвання.....ТЕХ

Уміння відмикати неелектронні замки та протидіяти неелектронним засобам безпеки.

Знання вулиць.....КРУ

Добування нелегальних та контрабандних речей, спілкування з кримінальними елементами та уникнення неприємних ситуацій у небезпечних районах.

Зосередженість.....ВОЛЯ

Зосередженість і розумовий контроль допомагають запам'ятовувати великі обсяги інформації, пригадувати її, а також контролювати фізіологічні процеси.

Керування наземним транспортом.....РЕФ

Водіння та маневрування під час керування наземними транспортними засобами.

Компонування ІНТ

Необхідне вміння для написання пісень, статей чи оповідань.

Короткоствольна зброя.....РЕФ

Навички влучної стрільби з ручної зброї.

Кримінологія ІНТ

Уміння знаходити підказки через знайдені відбитки пальців, проведення балістичних тестів, вивчення доказів та пошук у поліційних записах і файлах.

Криптографія ІНТ

Зашифрування та розшифрування повідомлень.

Місцевий експерт.....ІНТ

Знання свого району та порядків місцевих фракцій — і політичних, і злочинних.

Освіта.....ІНТ

Загальні знання на рівні шкільної освіти, що дають змогу читати, писати, рахувати та знати історію на базовому рівні.

Парамедик..... ТЕХ

Навички надання медичної допомоги пораненому й обробки всіх критичних травм, які не вимагають хірургічного втручання, задля запобігання смерті. Уміння хірургії доступне лише як уміння ролі медтеха.

Переконливість.....КРУ

Здатність бути переконливим і впливовим, а також умовляти інших робити те, що ви хочете. Це вміння можна застосовувати як до однієї особи, так і на велику групу.

Перша допомогаТЕХ

Уміння надавати першу медичну допомогу пораненим, рятуючи їхні життя, обробляти найпоширеніші рани.

Підробка..... ТЕХ

Створення та розпізнавання фальшивих документів і творів мистецтва.

Пошук інформації.....ІНТ

Користування базами й масивами даних, бібліотеками та іншими джерелами інформації для пошуку фактів.

Приховування / виявлення.....ІНТ

Уміння ховати й знаходити предмети. Це вміння застосовують для приховування зброї під одягом і виявлення прихованої зброї.

Скрадання.....СПР

Уміння непомітно рухатися, ховатися, діяти або уникати виявлення будь-яким іншим способом. Інші персонажі можуть спробувати знайти вас за допомогою свого уміння сприйняття.

Спілкування..... ЕМП

Обережне вивідування інформації завдяки ретельно побудованій бесіді.

Сприйняття.....ІНТ

Пошук зачіпок, пасток чи людей, які скрадаються. Однак завдяки сприйняттю не можна знайти предмети, приховані за допомогою уміння приховання/виявлення.

Спротив тортурам / наркотикам..... ВОЛЯ

Уміння терпіти біль, наприклад, під час допитів, тортур чи прийому наркотиків.

АВТОР: ЕДРІАН МАРК



ДЕТЕКТИВКА ПОЛІЦІЇ НАЙТ-СІПІ ДИВИТЬСЯ НА ПІДОЗРЮВАНОГО В КІМНАТІ ДЛЯ ДОПИТІВ. В ОДНІЙ РУЦІ ВОНА ТРИМАЄ ПІСТОЛЕТ, А ПЕРЕД НЕЮ ЛЕЖАТЬ ДОКАЗИ.

Стеження.....ІНТ

Уміння вистежувати ціль за слідами та іншими зачіпками.

Тактика.....ІНТ

Уміння ефективного та результативного ведення бою великого масштабу. Персонаж із цим умінням зазвичай знає, як вести битву і як можуть відреагувати вороги.

Торгівля.....КРУ

Уміння укладати вигідні угоди з торговцями чи клієнтами.

Ухилення.....СПР

Уміння уникати атак в ближньому бою.

Фотографія / кіно.....ТЕХ

Створення професійних світлин, фільмів або мозкограїв.

Хабарництво.....КРУ

Розуміння того, коли й кого можна підкупити, як це зробити якнайкраще й скільки кому запропонувати.

Щипач.....ТЕХ

Уміння непомітно оббирати кишені та красти різні дрібнички.

ВИКОРИСТАННЯ ВМІНЬ**СЕРЦЕ КІБЕРПАНКУ: ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ**

Щоразу коли ваш персонаж буде щось робити, поставите питання, чи дія буде успішною, чи провальною. Іноді завдання настільки просте, що його результат очевидний, як-от зробити крок уперед не впавши. У такому разі кидати кістки не потрібно, просто повідомте ІМ про свої дії. Однак якщо ви намагаєтеся ступити на палубу корабля, який шалено хитається на хвилях під час сильного шторму, то це буде вже не так просто. Саме такі ситуації вимагають перевірки вмінь.

Є два способи пройти перевірку вмінь.

Перший спосіб полягає в тому, щоб використати уміння проти іншої живої істоти чи іншого персонажа. Наприклад, ви хочете переконати когось зробити щось для вас. Персонажа-ініціатора такої дії вважають «нападником». Для того щоб пройти перевірку, додайте відповідну характеристику (ХАР) + уміння + 1к10 і порівняйте з результатом свого суперника («оборонця»): ХАР + уміння + 1к10. Результат оборонця (ХАР + уміння + 1к10) також називають рівнем складності (РС), тобто рівнем, який ваш результат (ХАР + уміння + 1к10) має перевищити, щоб дія була успішною. У разі нічиєї завжди перемагає оборонець.

**ХАР + УМІННЯ нападника + 1к10 проти
ХАР + УМІННЯ оборонця + 1к10**

Другий спосіб полягає у використанні вмінь у певній ситуації, наприклад, під час зламування замка чи керування автомобілем у стресових умовах. ІМ визначає, скільки часу займе дія, яку ви хочете виконати, і використовує таблицю далі, щоб встановити рівень складності, який найкраще відповідатиме вашій цілі.

Після цього ви додаєте свою ХАР + уміння + 1к10 у спробі перевищити рівень складності (РС), який ІМ назвав для виконуваної дії.

**ХАР + УМІННЯ персонажа + 1к10
проти рівня складності (РС)**

АВТОР: НІЛ БРАНДНЬО

РІЗАРКА, ЩО СПЕЦІАЛІЗУЄТЬСЯ НА НАРКОТИКАХ,
ПОКАЗУЄ КЛІЄНТУ ГОЛОГРАФІЧНЕ ЗОБРАЖЕННЯ СВОЇХ ТОВАРІВ.

► РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ (РС)

Складність	Опис	РС
Звичайна	Проста дія, яку більшість людей може виконати без особливої підготовки.	13
Висока	Цю дію важко виконати без спеціальної підготовки чи природних здібностей.	15
Професійна	Ця дія потребує серйозної підготовки. Її виконавця можна вважати натренованим професіоналом.	17
Героїчна	Для цієї дії потрібні майстерно відточені навички, її можуть виконати лише найкращі з найкращих. Це рівень зірок спорту та інших визнаних майстрів.	21
Неймовірна	Це неймовірно складна дія. Її можуть виконати лише наймайстерніші. Це рівень олімпійської звитяги.	24

► Критичний успіх ◀

Коли на 1к10 випаде «10», ви досягаєте критичного успіху. Киньте 1к10 ще раз і додайте результат до свого першого кидка. Якщо знову випаде «10», то ще одного критичного успіху не буде.

► Критичний провал ◀

Коли на 1к10 випаде «1», ви зазнаєте критичного провалу. Киньте 1к10 ще раз і відніміть результат від результату ХАР + уміння + перший кидок. Якщо знову випаде «1», то ще одного критичного провалу не буде.

► Повторна спроба ◀

Якщо ви провалили перевірку (тобто ваш результат не перевищив РС), то не можете спробувати ще раз, якщо тільки не збільшилися ваші шанси на успіх. Наприклад, ви готові витратити більше часу на дію, можете використати ліпший інструмент або ви (чи хтось із ваших друзів) пройшов перевірку пов'язаного вміння, що може вам посприяти.

► Пов'язані перевірки ◀

Бувають випадки, коли використання одного вміння безпосередньо впливає на використання іншого. Успішна перевірка одного вміння (навіть якщо це була перевірка іншого персонажа) може на розсуд ІМ додати модифікатор +1 до наступного використання пов'язаного вміння. Цей модифікатор +1 застосовують лише один раз під час наступної спроби. Якщо успішних пов'язаних перевірок було кілька, то модифікатори не накопичуються.

► Додатковий час ◀

Додатковий час також може посприяти проходженню перевірки. Коли ІМ повідомляє, скільки часу потрібно для виконання завдання, ви можете отримати одно-разовий модифікатор +1 до перевірки вміння, якщо витратите на дію в чотири рази більше часу.

► Використання удачі ◀

Перш ніж виконати кидок 1к10, ви можете витратити частину очок удачі зі свого запасу удачі (кількість очок удачі дорівнює вашому значенню УДА, ви відновлюєте свій запас удачі на початку кожної ігрової сесії), щоб додати модифікатор +1 за кожне витрачене очко. Удача — це потужна сила, яка навіть неможливе може зробити досяжним.

► Якщо не маєте вміння ◀

Якщо у вас немає потрібного вміння, але ви все одно хочете спробувати виконати дію, то використайте ХАР, з якою пов'язане це вміння, і додайте її до 1к10. Тобто ви робите все як зазвичай, але не додаєте уміння, а покладаєтеся винятково на свою ХАР.

Бій

Тепер ви знаєте, як використовувати уміння, тож час навчитися застосовувати їх у бою!

► Ініціатива та час бою ◀

Бій складається з послідовності ходів, кожен з яких займає приблизно 3 секунди в ігровому світі. Натомість раунд — це період, за який всі учасники бою виконують по ходу. Під час бою учасники діють одночасно, тож раунд теж триває близько 3 секунд.

Коли починається бій, кожен гравець виконує кидок на ініціативу

Ініціатива = РЕФ + 1к10

Усі учасники бою виконують ходи в порядку спадання ініціативи. У разі нічиєї претенденти кидають по 1к10, і першим буде той з них, хто викине більше значення. Коли всі учасники виконують свої ходи в порядку спадання ініціативи, поточний раунд закінчується і починається новий. У новому раунді першим свій хід знову виконуватиме персонаж з найвищим значенням ініціативи.

► Дії ◄

Дії — це суть вашого ходу в «Cyberpunk RED».

Ваш хід = 1 переміщення + 1 дія

**Щоходу персонаж отримує
1 переміщення та 1 дію**

Тут ви знайдете перелік усіх основних дій, які можна виконати в бою. Докладніший опис дій наведено далі.

Переміщення. Перемістіться в межах такої відстані: $(РУХ \times 2)$ метрів за кожен хід (або на стільки клітинок поля, яке значення вашого РУХ).

Атака. Виконайте рукопашну або далекобійну атаку.

Удушення. Удушить схопленого суперника.

Підвестися. Встаньте після того, як упали. Поки не підведетеся, не зможете переміщуватися.

Схопити. Схопіть і тримайте суперника або відберіть предмет, який він тримає.

Очікування. Почекайте й виконайте певну заздалегідь заготовлену дію пізніше у цьому раунді. Для цього слід описати, що спровокує вашу дію, чи оголосити значення ініціативи, після досягнення якої ваш персонаж виконає цю дію. Також слід заздалегідь оголосити ціль дії.

Перезарядження. Повністю перезарядіть та замініть магазин.

Біг. Виконайте додаткове переміщення, але тільки якщо ви вже виконали переміщення цього ходу.

Стабілізація. стабілізуйте ціль, щоб розпочати природний процес загоєння ран або врятувати життя після смертельного поранення.

Кинути. Киньте людину, яку схопили, або предмет, який тримаєте.

Використання вміння. Використайте одне зі своїх умінь, щоб виконати швидке завдання. Завдання, що потребує більше часу, вимагатиме низки ходів під час кількох раундів, але перевірку потрібно пройти тільки раз, завершуючи завдання.

Використати об'єкт. Використайте об'єкт, що не потребує особливих умінь. Вам не потрібна дія, щоб узяти підручну зброю у вільну руку або кинути її на підлогу. Однак дія потрібна, щоб її сховати.

ДАНІ

У «Cyberpunk RED. Книга правил» ви знайдете правила для пострілів у голову, використання бойових мистецтв, мережництва та бою на транспорті!

АВТОР: НІЛ БРАНКНЬО

ДЖОННІ СІЛВЕРГЕНД ВИКОНУЄ «NEVER FADE AWAY» НА СЦЕНІ В ПАРКУ НАВПРОТИ «ВЕЖІ АРАСАКИ».

► РС ПЕРЕСТРІЛКИ

Зброя	0–6 м	7–12 м	13–25 м	26–50 м	51–100 м	101–200 м	201–400 м	401–800 м
Пістолет	13	15	20	25	30	30	н/д	н/д
Рушниця	13	15	20	25	30	35	н/д	н/д
Штурмова гвинтівка	17	16	15	13	15	20	25	30

► Рух ◀

► ПЕРЕМІЩЕННЯ

Щодо персонаж отримує дію переміщення, яку може використовувати лише для переміщення на відстань (РУХ × 2) метрів або на кількість клітинок поля, що дорівнює його РУХ (також можливий рух по діагоналі). Ви не можете затримуватися між клітинками під час переміщення.

► ІНШІ ВИДИ РУХУ

Плавання, лазіння та стрибки з розбігу доступні на удвічі меншу відстань, ніж звичайне переміщення (тобто стрибок на 1 метр коштує 2 метри переміщення). Відповідно стрибаючи з місця, ви можете подолати половину тієї відстані, яку подолаете під час стрибка з розбігу.

► ПАДІННЯ

Якщо ви впали, то не можете використовувати переміщення, доки не виконаєте дію «Підвестися».

► ТЕМП СТРІЛЬБИ (ТС) І ПОДІЛ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Бої в «Cyberpunk RED» швидкі та мінливі. Щоразу коли рухаєтеся, використовуючи переміщення, ви можете перервати цю дію іншою, а потім продовжити рух. Це називається поділом. Його можна використати не лише під час переміщення. Деякі типи атак є швидшими за інші й дають змогу вдарити / вистрілити двічі за одну дію атаки. Такі атаки називаються атаками з темпом стрільби 2 (або зі швидкістю атаки 2, якщо йдеться про ближній бій, однак для уніфікації ми використовуємо скорочення ТС). Усі атаки з ТС 2 можна поділити під час переміщення. Ви можете переміститися, вистрілити, переміститися, вистрілити й знову переміститися. Ви навіть можете здійснити по одній атаці з двох видів зброї з ТС 2, ділячи дві атаки між ними й використовуючи їх за один хід. Тож так, ви можете використати пістолет

у лівій руці, щоб зробити постріл у кінець коридору, а потім пройти цим паскудним коридором і заколоти свою жертву мачете в правій руці. Атаки зброєю з ТС 1 повільніші й забирають усю вашу дію атаки, але ви все одно можете поділити переміщення так, щоб виконати атаку по дорозі.

► ПЕРЕСТРІЛКА

Перестрілка — це будь-яка атака на відстані. Якщо ви хочете атакувати далекобійною зброєю, то виконуєте ту кількість атак, що дорівнює темпу стрільби (ТС) зброї. Перестрілку розігрують так:

**РЕФ + відповідне вміння
далекобійної зброї нападника
+ 1к10 проти РС оборонця,
визначеного відстанню
до цілі та типом зброї**

**Якщо ви перевищите РС
(в нічиїх перемагає оборонець),
то оборонець зазнає пошкоджень.**

Броня оборонця зменшує завдані вами пошкодження, докладніше про це див. **НА С. 19.**

► БЛИЖНІЙ БІЙ

У ближньому бою застосовують фехтування, бій на ножах, дрючки та іншу ударну зброю, як-от бейсбольну бити. Під час атаки зі зброєю ближнього бою кількість атак дорівнює ТС (темпу стрільби) зброї. Крім того, під час завдання пошкоджень уся зброя ближнього бою ігнорує половину броні оборонця. Ближній бій зі зброєю проводять так:

**СПР + уміння зброї ближнього бою
нападника + 1к10 проти СПР
+ уміння ухиляння оборонця + 1к10**

Якщо ви перевищите результат перевірки оборонця (оборонець перемагає у разі нічиєї), то він зазнає пошкоджень. Броня оборонця зменшує кількість завданих вами пошкоджень, як описано **НА С. 19**.

► БІЙКА

Бійка — це бій навкулачки, вуличні бої та хапання. Під час бійки ви завжди виконуєте дві атаки, а кількість пошкоджень вказують на листі персонажа. Крім того, уміння бійки охоплює дії хапання, удушення та кидання, які детально описані далі. Бійку проводять так:

**СПР + уміння бійки нападника
+ 1к10 проти СПР + уміння ухиляння
оборонця + 1к10**

Якщо ви поб'єте перевірку оборонця (оборонець перемагає у разі нічиєї), то останній зазнає пошкодження. Броня оборонця зменшує завдані вами пошкодження, як описано далі **НА С. 19**.

► СХОПИТИ

Схопіть і тримайте когось; відберіть предмет, який хтось несе; або вирвіться самі, якщо вас схопили. Для виконання схоплення вам потрібна вільна рука, яку не можна використовувати для будь-яких інших дій впродовж схоплення. Щоб визначити результат схоплення, і ви, і ціль, що перебуває на відстані простягнутої руки, проходите перевірку СПР + уміння бійки + 1к10. Якщо ваш результат буде вищим, ніж у цілі, то вам вдалося схопити оборонця чи вільною рукою відібрати один предмет, який той тримав у руках. Якщо ви успішно схопили оборонця, то вас обох вважають схопленими й ви обоє отримуєте -2 до всіх перевірок, доки це триває. Схоплений оборонець не може переміщуватися: нападник тягне його з собою щоразу, коли виконує переміщення.

Під час схоплення жоден персонаж не може застосовувати зброю, яка вимагає використання двох рук, навіть якщо має більш ніж дві руки. Нападник може будь-коли припинити схоплення, не використовуючи дію. Натомість схоплений чи будь-який інший персонаж повинен виконати дію, щоб пройти перевірку схоплення проти нападника і в разі успіху вивільнитися чи вивільнити схопленого персонажа. Ви можете удушити чи кинути когось тільки після того, як його схопили.

► УДУШЕННЯ

Якщо ви нападник і когось схопили, то можете використати дію, щоб його вдушити, завдаючи пошкоджень, що дорівнюють значенню вашої СТА. Броня оборонця не захищає його від удушення. Якщо ціль, що має понад 1 ОЗ, внаслідок удушення повинна зазнати пошкоджень, які зменшують ОЗ до менш ніж 0, то ціль знепритомніє, маючи 1 ОЗ.

Крім того, якщо ви успішно душите ту саму ціль упродовж 3 раундів, то вона знепритомніє, незалежно від значення ОЗ. Непритомний персонаж тимчасово зникає зі світу. Цей стан завжди триває одну хвилину.

► КИНУТИ

Киньте людину, яку схопили, або предмет, який тримаєте. Якщо ви нападник, то можете використати дію, щоб кинути оборонця, завдаючи пошкоджень, рівних значенню СТА. Броня оборонця не захищає його від кидання.

Кинувши ціль, ви припиняєте маневр схоплення (на вас обох більше не діє модифікатор -2 на всі дії) і залишаєте її на землі (вважають, що ціль упала). Оборонець не зможе використовувати переміщення, доки не виконає дію «Підвестися».

► Сховатися за заслоною ◀

Ви завжди можете сховатися за заслоною, якщо свинець не до вподоби.

Як вдало сховатися?

Вважається, що ви сховалися за заслоною, якщо повністю сховалися за чимось, що може зупинити кулю.

Якщо суперник вас бачить, то вам не вдалося сховатися.

Заслона або може зупинити кулю, або ні.

Якщо ні, то вона вас не захистить (тобто не матиме ОЗ) і за нею не можна сховатися.

Усе, за чим можна сховатися, має ОЗ, і кожен ділянку такої заслони розміром 2×2 м можна атакувати так само, як і вас. Коли ОЗ заслони дорівнюють 0, то її знищено (надлишкові пошкодження, якщо такі були, марнуються і не завдають шкоди жодній цілі, що ховалася за цією заслоною). Докладнішу інформацію ви знайдете в таблиці з видами та прикладами заслон, за якими можна сховатися.

► ПРИКЛАДИ ЗАСЛОН

Вид	ОЗ
Груба сталь	50 ОЗ
Тонка сталь	25 ОЗ
Грубий камінь	40 ОЗ
Тонкий камінь	20 ОЗ
Грубе куленепробивне скло	30 ОЗ
Тонке куленепробивне скло	15 ОЗ
Грубий бетон	25 ОЗ
Тонкий бетон	10 ОЗ
Груба деревина	20 ОЗ
Тонка деревина	5 ОЗ
Грубий шар гіпсу / пінопласт / пластик	15 ОЗ

► Зазнання пошкоджень ◀

У вас стрілятимуть. Читайте далі, щоб дізнатися, наскільки боляче це буде.

Щоразу коли ви зазнаєте пошкодження:

1. Ваш нападник під час дії атаки виконує кидок на пошкодження.
2. Від цього результату відніміть значення КБ вашої броні. Отримане значення — це пошкодження, яких ви зазнаєте. Відніміть їх від ваших ОЗ.
3. Якщо ви зазнаєте будь-якого пошкодження, то вашу броню пошкодили — зменште КБ на 1 очко, поки її не буде полагоджено.

► Критичні травми ◀

Якщо після успішної атаки нападник викидає «6» принаймні на двох кістках пошкоджень, то ціль зазнає додаткових 5 пошкоджень, яких не блокує броня, і критичної травми. Киньте 2к6 і порівняйте результат із таблицею критичних травм (НА С. 20), щоб визначити, якої травми зазнав оборонець.

► Стан поранень ◀

Коли ви зазнаєте пошкоджень, то перетинаєте пороги поранень, і зрештою ваші рани починають впливати на вашу ефективність і ваші дії. Коли ви перетинаєте черговий поріг поранень, ефекти нового стану поранень заміняють ефекти попереднього.

Поріг поранень — це кількість ОЗ, які у вас залишилися.

У вас **легке поранення**, якщо ви втратили лише кілька ОЗ. Ніяких додаткових негативних ефектів немає.

У вас **серйозне поранення**, якщо ви втратили майже чи половину ОЗ. У «Легкому режимі» ми розраховували порогові значення серйозних поранень і вказали їх у листах дослідників. У разі такого поранення ви отримуєте штраф — модифікатор -2 до всіх перевірок.

У вас **смертельне поранення**, якщо залишилося менше ніж 1 ОЗ. У разі такого поранення ви отримуєте штраф — модифікатор -4 до всіх перевірок і модифікатор -6 до РУХ (але не менше 1). Крім того, вам потрібно виконувати ряткидки від смерті.

► Ряткидки від смерті ◀

У разі смертельного поранення ви повинні на початку кожного ходу виконувати ряткидок від смерті. Киньте 1к10. Якщо результат менший вашої СТА, то ви вижили й можете виконати хід як зазвичай. Інакше ви зазнаєте провалу. Якщо випадає «10», ви автоматично провалюєте ряткидок від смерті, незалежно від своєї СТА. Кожен наступний ряткидок від смерті матиме додатковий модифікатор -1, що поступово ускладнює виживання. Цей штраф до ряткидка від смерті накопичуватиметься, доки вас не стабілізують до 1 ОЗ. Стабілізація також усуває базові штрафи до ряткидка від смерті, отримані як ефекти важких критичних травм.

Якщо ви провалите хоча б один ряткидок від смерті, то помрете.

► Стабілізація та загоєння ран ◀

Припустимо, ви не помираєте. Тоді вам треба відновити здоров'я, щоб повернутися на вулицю — і так по колу. Щоб почати природний процес загоєння ран, вас спочатку потрібно стабілізувати.

РС для стабілізації цілі (або себе) залежить від стану поранень.

Легке поранення: РС 10

Серйозне поранення: РС 13

Смертельне поранення: РС 15

Для стабілізації потрібно витратити дію й визначити результат:

TEX + уміння першої допомоги або парамедика + 1к10.

► КРИТИЧНІ ТРАВМИ

ДАНІ

Тут наведено лише половину можливих критичних травм, повний перелік ви знайдете в «Cyberpunk RED. Книга правил».

Кидок (2К6) ▼	Травма ▼	Ефект травми	Швид-колат ▼	Лікування ▼
2	Відрізана рука	Втрачену руку не повернеш. Викиньте будь-які предмети, які тримали у цій руці. Базовий штраф до ряткидка від смерті збільшується на 1.	н/д	Хірургія РС 17
3	Відрізана кисть	Втрачену кисть не повернеш. Викиньте будь-які предмети, які тримали у цій руці. Базовий штраф до ряткидка від смерті збільшується на 1.	н/д	Хірургія РС 17
4	Коласп легені	-2 до РУХ (мінімум 1) Базовий штраф до ряткидка від смерті збільшується на 1.	Парамедик РС 15	Хірургія РС 15
5	Зламані ребра	У кінці кожного ходу, під час якого ви переміщувалися на понад 4 метри пішки, ви повторно зазнаєте додаткових пошкоджень від цієї критичної травми (бронею не блокує цих пошкоджень).	Парамедик РС 13	Парамедик РС 15 або хірургія РС 13
6	Зламана рука	Ви не можете використовувати зламану руку. Викиньте будь-які предмети, які тримали у цій руці.	Парамедик РС 13	Парамедик РС 15 або хірургія РС 13
7	Сторонній предмет	У кінці кожного ходу, під час якого ви переміщувалися на понад 4 метри пішки, ви повторно зазнаєте додаткових пошкоджень від цієї критичної травми (бронею не блокує цих пошкоджень).	Перша допомога або парамедик РС 13	Швидколат повністю усуває ефект травми
8	Зламана нога	-4 до РУХ (мінімум 1)	Парамедик РС 13	Парамедик РС 15 або хірургія РС 13
9	Розірваний м'яз	-2 до рукопашних атак	Перша допомога або парамедик РС 13	Швидколат повністю усуває ефект травми
10	Травма хребта	У свій наступний хід ви можете виконати тільки переміщення. Базовий штраф ряткидка від смерті збільшується на 1.	Парамедик РС 15	Хірургія РС 15
11	Розтриті пальці	-4 до всіх дій цією рукою	Парамедик РС 13	Хірургія РС 15
12	Відрізана нога	Втрачену ногу не повернеш. -6 до РУХ (мінімум 1) Ви не можете ухилитися від атак. Базовий штраф ряткидка від смерті збільшується на 1.	н/д	Хірургія РС 17

Після успішної стабілізації ціль може відновлювати стільки ОЗ, яка її СТА, за кожен повний день відпочинку, проводячи більшу частину дня спокійно та виконуючи лише легкі дії, доки повністю не відновить здоров'я. Якщо в якийсь день докласти зусиль для виконання складних дій, то рани відкриються і ви в той день не зможете відновити ОЗ. Крім того, такого персонажа потрібно повторно стабілізувати, щоб відновити природний процес загоєння ран.

► Загоєння критичної травми ◀

Є два способи загоїти критичну травму: швидколат і лікування. Залежно від тяжкості критичної травми котрийсь із варіантів може бути недоступним або потребуватиме інших умінь.

Найважчі критичні травми вимагають умінь хірургії, що доступне лише медтехам як умінь ролі. РС для спроб швидколату або лікування можна знайти в таблиці критичних травм.

Швидколат усуне ефект травми до кінця дня. **Кожна спроба швидколату займає хвилину. Швидколат можна застосувати до себе.**

Лікування усуне ефект травми повністю. Кожна спроба лікування займає чотири години. **Лікування не можна застосовувати до себе.**

► Протистояння: ще один вид бою ◀

Не всі зіткнення на вулиці вирішують розмахуванням кулаків і зброєю. У світі, де бій може обірвати ваше життя за якусь наносекунду, є й інші способи визначити, хто вийде переможцем із потенційного конфлікту. Такий поєдинок волі між «важковаговиками», що відбувається безпосередньо перед тим, як події набирають обертів, називається протистоянням. ІМ може перейти до протистояння, коли відчуває, що цього вимагає ситуація.

Під час протистояння
обидва учасники кидають:

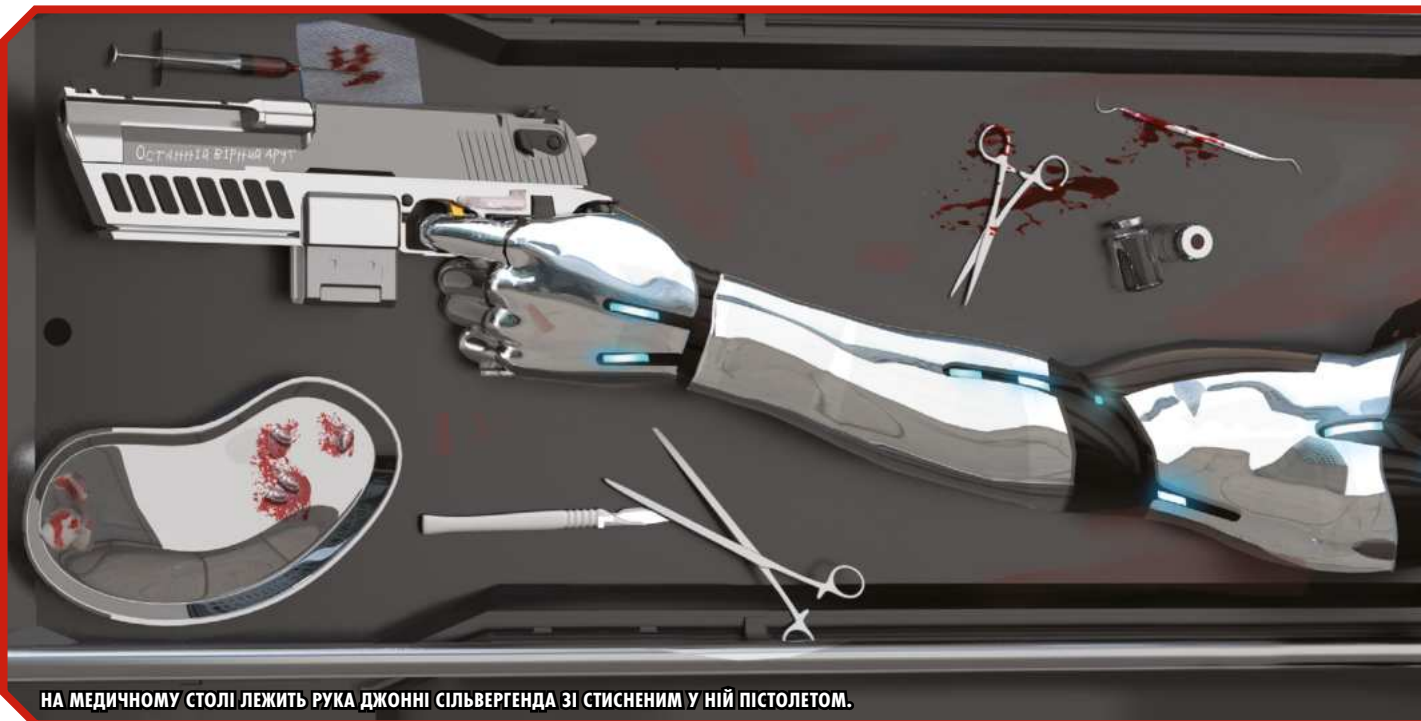
КРУ + 1К10

У разі нічиєї нічого не відбувається.
Той, хто програв, має вибір:

відступити...
або

отримати модифікатор -2
до будь-яких майбутніх дій
проти цього супротивника.

АВТОР: ЕДРІАН МАРК



НА МЕДИЧНОМУ СТОЛІ ЛЕЖИТЬ РУКА ДЖОННІ СІЛЬВЕРГЕНДА ЗІ СТИСНЕНИМ У НІЙ ПІСТОЛОТОМ.

ЯК ЧИТАТИ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Листи персонажів, які ви знайдете у комплекті «Легкого режиму», містять усю інформацію, необхідну для гри вашим персонажем. Ось пояснення до всіх цих термінів і цифр.

Cyberpunk

ДАНІ

ПІДКАЗКА:
У комплекті
«Cyberpunk
RED. Легкий
режим» ви
знайдете
двостороннє
поле від LOKE
BattleMats.
Крім того, це
поле можна
безплатно
завантажити
на сайті
geekach.com.ua.

ДАНІ

За допомогою
«Cyberpunk
RED. Книга
правил» ви
зможете
створити свого
межевника
з нуля,
вибираючи
відповідні
характеристики,
уміння,
зброю, броню,
кібервироби,
спорядження
тощо.

1	Нік	Сорока	Роль	Рокерка	ПРИМІТКИ	8				
2	ІНТ	5	РЕФ	6	СПР	7	ТЕХ	5	КРУ	7
	воля	8	УДА	5	РУХ	7	СТА	3	ЕМП	6
	ОЗ	40	СЕРІОЗНЕ ПОРАНЕННЯ	20	РЯТКИДОК ВІД СМЕРТІ	3				

3 УМІННЯ

Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ			Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ		
Атлетизм	7	2	9	Короткоствольна зброя	6	6	12
Бійка	7	6	13	Місцевий експерт	5	4	9
Гардероб і стиль	7	4	11	Освіта	5	2	7
Гра на інструменті	5	6	11	Переконливість	7	6	13
Емоційний інтелект	6	6	12	Перша допомога	5	6	11
Зброя ближнього бою	7	6	13	Скродання	7	2	9
Знання вулиць	7	6	13	Спілкування	6	2	8
Зосередженість	8	2	10	Сприйняття	5	2	7
Компонування	5	6	11	Ухиляння	7	6	13

4 ЗБРОЯ ТА БРОНЯ

Зброя	ПОШК	Набої	ТС	ПРИМІТКИ
Дуже важкий пістолет	4x6	8	1	У вас у запасі ще 16 набоїв.
Важка зброя ближнього бою	3x6	—	2	Меч або бейсбольна бита — вибір за вами.

Броня	КБ
Легка броньована	11

5 ОСОБЛИВІСТЬ РОЛІ

Харизма
Ви вмієте розпізнавати своїх фанів і отримуєте +2 до будь-якої перевірки уміння на основі ЕМП або КРУ проти них, зокрема в перевірках під час протистояння.

6 КІБЕРВИРОБИ

Внутрішній агент
У вашу голову вживаються адаптивний і осясний ШІ смартфон з голосовим керуванням.
Чип-болеблокатор
Ви можете заблокувати свої більші рецептори й ігнорувати -2 до всіх перевірок через серйозне поранення.

7 СПОРЯДЖЕННЯ

Назва	ПРИМІТКИ
Музичний інструмент	На вибір гравця.
Каштаний підпалач	Підпалач музичний інструмент.
Світлова фарба	Аерозольна фарба, яка світить в темряві.
Відеореєстратор	Вистачить на 12 годин запису.



- Нік вашого персонажа (прізвище, за яким його знають на вулиці) і роль (рід занять).
- Характеристики вашого персонажа (**СТОРІНКА 11**), а також його ОЗ (очки здоров'я, тобто скільки пошкоджень може зазнати персонаж до того, як ризикує померти), поріг серйозного поранення (**СТОРІНКА 19**) та граничне значення ряткидка від смерті (**СТОРІНКА 20**).
- Уміння вашого персонажа (**СТОРІНКА 12**). Число ЗАГ в кінці кожного рядка є найголовнішим. Це ХАР + рівень уміння, саме це значення ви додаєте до вашого кидка 1k10 під час перевірки умінь.
- Ваша зброя і броня. У рядку броні вказано тип і КБ (клас броні, тобто скільки пошкоджень вона блокує). У рядку зброї вказано її тип, ПОШК (скільки кісток кб ви кидаєте, а потім додаєте, щоб визначити загальну кількість пошкоджень), кількість набоїв (якщо є), ТС (темپ стрільби, **СТОРІНКА 17**) та будь-які примітки.
- Уміння ролі. Це особливе додаткове вміння, яке отримуєте / можете використовувати тільки ви, тому що ви рокер, соло, технар, медтех чи медійник.
- Кібервироби. У вашому тілі є пристрої, які поліпшують ваші здібності. У цьому розділі ви дізнаєтесь, як саме.
- Будь-яке додаткове спорядження, яке ви маєте, з назвою та описом.
- Портрет вашого персонажа та місце для приміток.

На звороті кожного листа персонажа є розділи для опису життєвого шляху (**СТОРІНКА 27**) та додаткової інформації про вашу роль.

ЖИТТЕВИЙ ШЛЯХ

Це немовби вилазити з резервуара для клонування (звісно, якби клонування так працювало). І ось перед вами стоїть напівсформована людина, з якої скрапує слиз. Можливо, у вас і є якесь загальне уявлення, що робити зі своїм персонажем, але на цьому все. То як із цього чистого листа зробити справжнього кіберпанка? Розпочніть із життєвого шляху. Життєвий шлях — це схема «ускладнень сюжету», завдяки яким ваш кіберпанк отримає життєпис, гідний його темного майбутнього.

Для кожної таблиці ви будете кидати **1к10** або **1к6**, щоб визначити частину історії, стиль і світогляд вашого персонажа. У деяких випадках вам доведеться виконувати декілька кидків для одного стовпця. Якщо випаде щось, що, на вашу думку, не підходить вашому персонажу, ви можете сміливо вибрати інший варіант.

► Культурне походження ◀

Світ кіберпанку — багатокультурний та багатонаціональний. Тож ви або навчитесь спілкуватися з найрізноманітнішими людьми з усіх куточків цього хаотичного світу, або помрете, щойно криво на когось поглянете.

Киньте 1к10 або виберіть самі.

Кидок	Ваш (загальний) культурний регіон
1	Північна Америка
2	Південна / Центральна Америка
3	Західна Європа
4	Східна Європа
5	Близький Схід / Північна Африка
6	Тропічна Африка
7	Південна Азія
8	Південно-Східна Азія
9	Східна Азія
10	Океанія / Тихоокеанські острови

► Ваша особистість ◀

Це те, якою людиною ви є. Ваш персонаж із тих, хто тримається віддалік від загальної маси, відсторонений та обачний? Чи гуляка, який обожає розважатися? А може, послідовний та компетентний професіонал, що завжди діє за планом?

Киньте 1к10 або виберіть самі.

Кидок	Яка ви людина?
1	Сором'язлива й потайна
2	Бунтарська, антисоціальна й жорстока
3	Зарозуміла, пихата й відсторонена
4	Мінлива, імпульсивна й уперта
5	Вибаглива, вередлива й нервова
6	Послідовна й серйозна
7	Дуркувата й легковажна
8	Підступна й оманлива
9	Інтелектуальна й самодостатня
10	Добррозичлива й товариська

► Одяг та стиль ◀

У світі кіберпанку ваш вигляд відображає, ким ви є в цьому світі. Одяг, зачіска та аксесуари впливають на те, як до вас ставитимуться — добре чи погано.

Киньте 1к10 або виберіть щось самі з кожного стовпця.

Кидок	Стиль одягу	Зачіска
1	Універсальний шик (стандартний, кольоровий, модульний)	Ірокез
2	Одяг для дозвілля (комфорт, спритність, атлетизм)	Довге скуйовжене волосся
3	Міська зірка (яскравий, технологічний, вуличний одяг)	Коротка зачіска із шипами
4	Діловий одяг (лідерство, впевненість, влада)	Об'ємне й розпущене волосся
5	Висока мода (ексклюзивний, дизайнерський, от-кутюр)	Лисина
6	Богема (етнічний, ретро, вільнодумний)	Смугаста зачіска
7	Волоцюга (безпритульний, обшарпаний, подертий)	Шаленство кольорів
8	Кольори банди (небезпечний, жорстокий, бунтарський)	Охайна коротка зачіска
9	Кочівницька шкірянка (західний, кострубатий, племінний)	Короткі кучері
10	Азія-поп (яскравий, маскарадний, молодіжний)	Довге пряме волосся

► Мотивація та стосунки з іншими ◀

На вулицях Найт-Сіті трапляються люди з розмаїтими поглядами на світ та мотивацією. А які ваші погляди та цінності?

Киньте 1к10 або виберіть щось самі у кожному стовпчику.

Кидок	Що ви цінуєте найбільше?	Як ви ставитеся до більшості людей?
1	Гроші	Я дотримуюсь нейтралітету.
2	Чесць	Я дотримуюсь нейтралітету.
3	Ваше слово	Мені подобаються майже всі.
4	Чесність	Я ненавиджу майже всіх.
5	Знання	Люди — це інструменти. Я використовую їх для своїх цілей, а потім позбавляюся їх.
6	Помста	Кожна людина — цінна.
7	Кохання	Люди — це перешкоди, які треба знищувати, якщо вони стають на заваді.
8	Влада	Люди не заслуговують на довіру. Я ні від кого не залежу.
9	Родина	Знищити всіх людей, хай таргани захоплять планету!
10	Дружба	Люди чудові!

► Сім'я ◀

Хто ви й звідки? Ви народилися у розкоші чи серед дохлих пацюків?

Киньте 1к10 або виберіть самі.

Кидок	Походження	Опис
1	Керівники корпорацій	Багаті впливові люди зі слугами, розкішними будинками та всім найліпшим. Приватна охорона дбала про те, щоб ви завжди були у безпеці. І, звісно ж, ви відвідували відому приватну школу.
2	Менеджери корпорацій	Заможні, з величезними будинками в безпечних районах, з гарними машинами. Ваші батьки іноді наймали прислугу, але не часто. Ви навчалися в приватних та/або корпоративних школах.
3	Корпоративні техніки	Осердя середнього класу, комфортабельні котеджі чи Бівервільські заміські будинки, мінівени та корпоративний технікум. Це як жити на перехресті Америки 1950-х років і орвеллівського «1984».
4	Кочова зграя	Домівкою вам слугували причепи, автомобілі й мікроавтобуси. Ви навчилися водити і битися ще в ранньому віці, та ваша родина завжди була поруч і піклувалася про вас. Свіжої їжі було завжди вдосталь. Освіту ви здебільшого здобували вдома.
5	Бандитська «сім'я»	Повен жорстокості дім у будь-якому місці, яке захопила банда. Зазвичай ви були голодні, змерзлі та налякані. Ви, певно, й не знали, хто ваші справжні батьки. А освіта? Вас навчили битися, убивати й красти, що ще вам потрібно знати?
6	Бойовищинці	На щабель вище від банди. Вашим домом стала напівзруйнована, але добре укріплена будівля десь у «Зоні». Іноді ви були голодні, але могли роздобути їжу та знайти місце для ночівлі. Освіту ви здобували вдома.
7	Міські безхатьки	Ви жили в машинах, на смітниках чи в покинутих транспортних модулях. Це якщо вам щастило. Ви були змерзлі й налякані. А якщо бракувало сили боротися за недоїдки, то ще й голодні. Освіта? Школа важкого життя.
8	Щури з мегаструктур	Ви виростили в одній з величезних нових мегаструктур, що з'явилися після війни. Крихітна комірчина, скромний обід і здебільшого тепле ліжко. Дехто з більш освічених дорослих мешканців або місцева корпорація могли влаштувати школу.
9	Заселенці	Ви почали своє життя в дорозі, але потім переїхали в одне з покинутих міст-привидів, щоб його відбудувати. Життя першопоселенців небезпечно, але ви мали достатньо простої їжі та безпечне місце для сну. Ви навчилися вдома, якщо хтось мав на це час.
10	Межовики	Ваш дім був там, де ваші батьки мали «роботу». Це могла бути розкішна квартира, халупа або й смітник, якщо ви втікали. Їжа та притулки траплялися найрізноманітніші — від вишуканих страв до недоїдків.

► Середовище зростання ◀

Де минуло ваше дитинство? Ваше оточення в дитинстві могло кардинально відрізнятись від вашого сімейного походження.

Киньте 1к10 або виберіть.

Кидок	Середовище зростання
1	Ви бігали вулицями без нагляду дорослих.
2	Ви проводили час на території корпорацій, відгородженій стіною від решти міста.
3	У кочовій зграї, переїжджаючи з місця на місце.
4	У кочовій зграї, серед усілякого транспорту (кораблі, літаки, мінівени).
5	У занепадому, колись елітному районі, захищаючись від битників.
6	У самому серці Бойовища, живучи в зруйнованій будівлі або деінде, де вдалося притулитися.
7	У величезній мегаструктурі під контролем корпорації або міської влади.
8	У руїнах покинутого або захопленого заселенцями міста.
9	У Плавунах (плавучому морському місті), де зустрічалася купа всіляких людей.
10	У розкішному «зоречосі» корпорації, що височіє над сірою масою.

► Сімейні проблеми ◀

У Багрянні часи світ ще оговтується від світової війни та інших катастроф. Найімовірніше, щось тоді сталося і з вашою родиною. Що саме?

Киньте 1к10 або виберіть.

Кидок	Історія
1	Ваша сім'я втратила все через зраду.
2	Ваша сім'я втратила все через погане керівництво.
3	Вашу сім'ю вислали або вигнали з дому / краю / корпорації.
4	Вашу сім'ю ув'язнили, і лише вам вдалося втекти.
5	Ваша сім'я зникла. Залишилися тільки ви.
6	Вашу сім'ю вбили, вижили тільки ви.
7	Вашу сім'ю втягнули у велику змову, організацію чи об'єднання, як-от кримінальну сім'ю або революційну групу.
8	Нещастя розкидало вашу родину світом.
9	Ваша родина проклята спадковою ворожнечою, яка триває вже поколіннями.
10	Ви успадкували сімейний борг і маєте сплатити його, перш ніж рухатися далі.

► Ваші друзі ◀

Усе не так сумно. Іноді з вами люди, які вас підтримують.

**Киньте 1к10 і відніміть 7 (результат може дорівнювати 0), щоб дізнатися, скільки друзів уже з'явилося у вашому житті.
Для кожного друга виконайте кидок і перевірте за таблицею нижче.**

Кидок	Ставлення друга або подруги до вас
1	Як старший брат чи сестра
2	Як молодший брат чи сестра
3	Учитель або наставник
4	Партнер або колега
5	Колишнє кохання
6	Давній ворог
7	Як батько чи матір
8	Давній друг дитинства
9	Знайомі з вулиці
10	Вас поєднують схожі зацікавлення або ціль

► Ваші вороги ◀

Вороги — важлива частина життя кіберпанків. Хай як старайтеся, але комусь ви таки перейдете дорогу, тому варто заздалегідь дізнатися, хто це такі, чому докопалися та що робитимуть, щоб вам «відплатити».

Спершу киньте 1к10 та відніміть 7 (результат може дорівнювати 0), щоб визначити, скільки у вас ворогів. Далі киньте кістку для кожного стовпця кожного ворога, щоб побачити, хто вони, чому у них з вами проблеми та що станеться, якщо ви зустрінетесь.

Кидок	Хто?	Що спричинило конфлікт?	У разі зустрічі постраждала сторона планує...
1	Колишній друг / подруга	Один з вас зруйнував імідж або статус іншого.	уникати сволоту.
2	Колишнє кохання	Один з вас винен у втраті коханого / коханої, друга чи родича.	уникати сволоту.
3	Родич, з яким ви не спілкуєтесь	Один з вас серйозно та публічно зганьбив іншого.	лютувати й спробувати буквально відірвати кривднику голову.
4	Ворог із дитинства	Один з вас звинуватив іншого у блягузвті чи подібній ваді.	лютувати й спробувати буквально відірвати кривднику голову.
5	Хтось, хто працює на вас	Один з вас покинув чи зрадив іншого.	нишком підкласти якусь свиню.
6	Хтось, на кого ви працюєте	Один з вас відмовив іншому в роботі чи романтичних почуттях.	нишком підкласти якусь свиню.
7	Діловий партнер або колега	Ви просто чимось дратуєте одне одного.	ляяти на всі заставки.
8	Директор-корпар	Ви упали за однією людиною.	ляяти на всі заставки.
9	Представник уряду	Ви були суперниками в бізнесі.	підставити іншого як винного у злочині чи подібному неприйнятному вчинку.
10	Битник	Один з вас підставив іншого як винного у злочині, якого той не скоював.	вбити або скалічити кривдника.

► Трагічна історія кохання ◀

Нам начхати на щасливі романи. Розкажіть про трагічні, про ті, що розбили вам серце.

Киньте 1к10 та відніміть 7 (результат може дорівнювати 0), щоб дізнатися, скільки у вас було трагічних романів. За допомогою таблиці нижче визначте, як закінчився кожен з них.

Кидок	Що сталося?
1	Ваш партнер загинув у нещасному випадку.
2	Ваш партнер загадково зник.
3	Ви просто не зійшлися.
4	Особиста мета чи вендета стали між вами та вашим коханням.
5	Вашого партнера викрали.
6	Ваш партнер збожеволів чи став кіберсихом.
7	Ваш партнер скоїв самогубство.
8	Ваш партнер загинув у сутичці.
9	Партнер пішов від вас до когось іншого.
10	Ваш партнер за ґратами або у вигнанні.

КІБЕРПАНКОВА БІБЛІОГРАФІЯ

«Синнери» (Synners), Пат Кадіган

«Чи мріють андроїди про електричних овець?», Філіп К. Дік

«Коли тяжіння зникає» і «Вогонь на сонці» (A Fire in the Sun), Джордж Алек Еффінгер

«Нейромант», «Занулення», «Мона Ліза стрімголов» і «Спати Хром», Вільям Гібсон

«Проблема та її друзі», Мелісса Скотт

«Снігопад», Ніл Стівенсон

«Штучна дитина» та «Острови в мережі», Брюс Стерлінг

«Прошитий» (Hardwired), «Голос вихору» (Voice of the Whirlwind) і «Станція "Ангел"» (Angel Station), Волтер Джон Вільямс

КІБЕРПАНКОВА ФІЛЬМОГРАФІЯ

«Акіра»

«Чужий» і «Чужі»

«Видозмінений вуглець»

«Той, хто біжить по лезу» та «Той, хто біжить по лезу 2049»

«Простір»

«Привид у броні»

«Макс Гедрум»

Трилогія «Матриця»

«Овердрафт у банку пам'яті» (Overdrawn at the Memory Bank)

«Робокоп» та «Робокоп 2»

«Шалений Макс» (оригінал і ремейк)

Життєва ціль

Тепер, коли ви дізналися про свої історію, стиль і бурхливі романи, настав час останнього запитання: чого ви хочете від життя?

Киньте 1к10 або виберіть один варіант.

Кидок	Життєва ціль
1	Позбутися поганої репутації.
2	Здобути силу та владу.
3	Вирватися з вуличного життя хай там що.
4	Завдавати болю та страждань усім, хто стане вам на заваді.
5	Відпустити й забути минуле життя.
6	Знайти та поквитатися з тими, хто зіпсував ваше життя.
7	Здобути те, що належить вам по праву.
8	Урятувати когось важливого для вашої передісторії, наприклад, кохану людину або члена сім'ї.
9	Здобути славу та визнання.
10	Стати тим, кого бояться й поважають.

ВЕДЕННЯ ГРИ

«Кіберпанк» може бути складним навіть для досвідченого ігромайстра. Гра вимагає набагато більше ніж опанування перевірок умінь (**СТОРІНКА 14**) та механіки бою (**СТОРІНКА 15**). Ви повинні створити правильну атмосферу гри, де знайдеться місце бруду, мряці, вишуканим технологіям і всеохопній параної.

Основою цього світу є виживання. Кіберпанк передусім дбає про друзів, команду, родину чи клан. Якщо заразом зробить якесь добро — чудово, але ліпше на це не розраховувати. Героям доведеться виживати у брутальному, похмурому світі, де ціною неправильного рішення часто буває смерть. То як же майстру дати гравцям змогу ухвалювати такі рішення і водночас занурити їх в атмосферу цього світу? Відповідь — життєвий шлях. Вдале хитросплетіння життєвих шляхів героїв, створених гравцями (**СТОРІНКА 27**), дозволить перетворити просто хорошу ігрову сесію на сесію, яку вони запам'ятають назавжди.

По-перше, використайте життєві шляхи гравців, щоб розпочати історію. Поставте під загрозу друзів одного з героїв. Хай його вороги влаштують змову проти нього. Викрадіть його сестру. Якщо гравець вирішив, що герой має собаку, то отруїть її. Якщо має нормальний дім — пограбуйте його. Дайте гравцю причину боротися. Це набагато ліпше ніж просто «вас найняли виконати халтурку». Уникайте такого підходу, а натомість зосередьтеся на життєвих шляхах героїв. Так сюжет здаватиметься більш реалістичним та приземленим. Те, як гравець розв'язуватиме проблеми, матиме значення, бо тепер на кону буде щось, що йому не байдуже. І, зрештою, ці рішення визначать, чи закінчить персонаж як дика тварина на руїнах світу, а чи збереже хоч краплю людяності. Персонажі «Кіберпанку» — це герої кепських ситуацій. Ситуацій, які створите ви, ігромайстре.

Найліпший спосіб як майстру, так і гравцям навчитися грати у «Cyberpunk RED» — зіграти свою першу пригоду. На останніх сторінках цієї книжки ви знайдете докладно розписану місію. Ви вже маєте всі необхідні знання, а підготуватися до цієї місії дуже просто. Ви впораєтесь!

ЛЮДИ НА ВУЛИЦІ ЗУПИНЯЮТЬСЯ ТА ЗАДИРАЮТЬ ГОЛОВИ Й РОЗДИВЛЯЮТЬСЯ ВЕЛИКИЙ ПОВІТРЯНИЙ ТРАНСПОРТ, ЩО ПРОЛІТАЄ НАД НИМИ, ОСВІТЛЮЮЧИ НІЧ.

АВТОР: НІЛ БРАНКНЬО

ПОВЕРНУТИ ЗДОБИЧ

ПЕРША МІСІЯ «CYBERPUNK RED»

ЛИШЕ ДЛЯ ІГРОМАЙСТРІВ

Якщо ви не ігромайстер, що вестиме гру, то не читайте далі! СПОЙЛЕРИ зіпсують вам задоволення від гри!

ПЕРШ НІЖ ПОЧАТИ ГРУ

Ця коротка вступна місія розроблена як навчальна пригода для новачків. Важливо, щоб ви прочитали «**Cyberpunk RED. Легкий режим**» повністю, адже у цій місії у вас буде змога використати все, чого ви навчились. Тут вам доведеться стати учнем і вчителем водночас. Радимо спершу прочитати цю коротку місію, і лише тоді починати гру.

Приготувавшись до гри, дайте гравцям п'ятьох готових персонажів. Коли кожен гравець вибере собі персонажа, допоможіть їм з кидками життєвих шляхів **[СТОРІНКИ 27–32]**. Зверніть увагу на друзів і ворогів, яких персонажі набудуть після кидків, адже вам потрібно буде використати їх у місії. Насамкінець переконайтеся, що кожен гравець має принаймні одну десятигранну кістку та жменю шестигранних кісток, а тоді переходьте до розділу «Зав'язка».

КОРОТКИЙ ОПИС МІСІЇ

Групі персонажів пощастило викрасти значну суму грошей з Південних доків Найт-Сіті, але банда корумпованих лягавих перехопила здобич у гравців. Щоб позбутися небажаних свідків, бандити заманюють групу в пастку. Як наживку вони викрали Лазло, справника групи, і катують його.

ЗАВ'ЯЗКА: ТЕЛЕФОННИЙ ДЗВІНОК

Після повернення з місця злочину в доках Південного Найт-Сіті героям на одноразовий телефон надходить дзвінок від справника Лазло. Він не говіркою: «Треба змінити місце передачі вашого платежу на промисловий парк у Гейвуді». Чому б це? Лазло нічого не пояснює і запевняє, що все гаразд. Однак ваш тон має натякати, що ЩОСЬ усе ж не так, адже Лазло насправді перебуває під прицілом, і його змушують заманити героїв у пастку.

Якщо хтось з гравців починає щось підозрювати чи розпитувати Лазло, призначте йому перевірку емоційного інтелекту. Якщо гравець долає PC 17, то вже напевне знає, що щось трапилося і справник у небезпеці, а з ним — і їхні гроші. Звісно, навіть у разі провалу гравці можуть підозрювати що завгодно.

Так чи саяк, справник кладе слухавку, перш ніж відповісти на будь-які запитання.

Розвиток подій: ГЕЙВУДСЬКА ПРОМИСЛОВА ЗОНА

Герої можуть прибути на зустріч у Гейвуді, знаючи про пастку або ж ні про що не здогадуючись. У будь-якому разі поцікавтеся, як саме гравці приготувалися до зустрічі. Залежно від їхніх відповідей призначте перевірки відповідних умінь. Кожна успішна перевірка (PC 17), посприяє персонажам у їхніх пригодах. Вам самим вирішувати, як саме, проте чудово було б розкрити їм позиції кількох ворогів у майбутній засідці або допомогти швидше виявити місце, де утримують їхнього справника.

В одному з провулків стоїть чоловік у каптурі, до його руки наручниками прикутий кейс. Він пропонує його персонажам, але надто довго вовтузиться з ключем і зрештою впускає його на землю. Це повинно викликати підозри. Запам'ятайте, хто з персонажів візьме кейс.

Щоб відчинити його, слід витратити дію. В середині 10 тисяч євродоларів, однак перевірка вміння підробки PC 17 покаже, що гроші фальшиві. Чоловік у каптурі — брудний офіцер ПНС під прикриттям, Ленард Г'юстон. Зволікаючи з передачею, він пробував виграти час, щоб його спільники перекрили виходи з цих провулків і приготувалися до нападу за його сигналом.

СЮЖЕТНИЙ ПОВОРОТ: НАПАД ІЗ ЗАСІДКИ

Коли почнеться напад, брудних копів (разом з Ленардом) повинно бути на два більше, ніж персонажів гравців. За сигналом Ленарда копи зненацька з'являються з різних кінців провулка на мапі. На початку бою нехай

хтось крикне: «У них є зброя!». Поліціантів на місці події звуть так: Аманда Орто, Браян Істон, Халіл Госман, Рекс Борда, Анніс Олафсон, Маттео Феррісе й Енріке Кардіналі. Хай кожен з них щось скаже чи зробить, щоб гравцям не здавалося, ніби вони стріляють у мішки з ОЗ. Переконайтеся, що гравці розуміють, що ціляться в живих людей. Втративши половину ОЗ чи зазнавши критичної травми, коп спробує утекти й вибігти за край мапи, якщо ніхто не стане цьому на заваді. Інакше він битиметься до смерті. Зверніть увагу на кількість копів, яким вдасться втекти. Успішний допит схопленого копа (перевірка уміння допиту, PC 17) дозволить дізнатися місце їхньої схованки. У разі провального допиту коп не розкриє місце схованки. Зверніть увагу, що надто жорстокий допит може вбити заручника.

Після закінчення стрілянини справникові Лазло, що лежав зв'язаний у складському приміщенні неподалік, нарешті вдається вийняти кляп із рота і покликати на допомогу.

Розвиток подій: ПОРЯТУНОК СПРАВНИКА

Права органічна рука Лазло зазнала критичної травми (розтриті пальці), а його ліву кіберруку відрізали й наче кляп запхнули в рот разом з відірваним шматком футболки. Коли герої знаходять Лазло, у нього лише 5 ОЗ. Попри свій стан він почувається напрочуд добре і щиро радіє, що команда пережила засідку. Звісно, з нього самого пригод уже досить. Якщо серед гравців є медтех, Лазло просить його про швидколат своєї критичної травми — розтритих пальців. Для цього необхідна перевірка вміння парамедика з PC 13. У разі успіху Лазло зазначає, що він перед вами в боргу і за нагоди обов'язково віддячить. Якщо ж у групі немає медтеха, справник натомість просить викликати йому «Бойотакс», адже його телефон розтрити в бійці.

У будь-якому разі справник каже команді, що копів, які його віддубасили й загребли собі нечисті прибутки команди, мабуть, пронюхали про їхню схему через інформатора (вдалий момент, щоб ввести ворога з життєвого шляху одного з персонажів). Лазло відомо, що склад, де тримають вкрадені гроші, розміщений в доках Південного Найт-Сіті, неподалік від місця, де герої повертали операцію. Справник більш ніж упевнений, що, зважаючи на обставини, гроші в кейсі фальшиві, але жартома шкодує, що не може зараз ними пошелестіти. Він щиро радить героям якомога швидше навідатися на склад копів, перш ніж ті встигнуть оговтатися від бійки й переховати справжні гроші.

Кульмінація: на складі

Візит героїв на склад — це фінальна частина місії, якою можна завершити сесію. Герої можуть проникнути на склад по-різному, але загалом є три шляхи: насилля, непомітність і дипломатія. Можливий ще таємний четвертий підхід — будь-яка шалена ідея, що спаде гравцям на думку. На початку сцени не питаєте в гравців, що вони планують робити, а натомість поцікавтеся: «Як ви хочете діяти? Непомітно, жорстоко чи дипломатично? У цій ситуації неправильно відповіді немає». Це мало би посприяти творчому мисленню гравців. Можливо, їм вистачить креативності вигадати щось оригінальне й піти четвертим шляхом. Далі ви знайдете вказівки, як керувати подіями на складі, що б не вибрали гравці.

► Дипломатія ◀

Дипломатичний підхід передбачає ведення діалогу, а отже, розкриття місця свого перебування. Дізнайтеся, хто з гравців збирається говорити, і хто буде поруч, щоб підстрахувати. Не треба, щоб усі члени групи розкривали свої позиції, але наголосіть, що той, хто вирішить сховатися, не зможе долучитися до переговорів після початку, не зірвавши їх. Отже, коли герої, що вестимуть переговори, прийдуть на місце, до них має вийти перемовник з боку поліції. Якщо інформатором, про якого попереджав справник, був ворог одного з героїв, нехай він буде перемовником. Якщо ж ні, то тут можна вдало ввести в сюжет іншого друга чи ворога або ж використати копа, якому пощастило вижити після невдалої засідки. Перемовник висловлює пропозицію повернути команді половину грошей і забути про ворожнечу. Іншу половину суми вони хочуть залишити собі, щоб оплатити лікування й супутні втрати, а також зам'яти все, що сталося. Якщо герої погоджуються, то перевірка уміння не потрібна — все відбувається, як домовлено. Перевірка уміння підробки з PC 13 підтвердить справжність євродоларів. Якщо ж герої зроблять зустрічну пропозицію, їм доведеться виконати перевірку уміння переконливості з PC 15 (а якщо ця пропозиція зовсім шалена, то з PC 17). Провал спровокує протистояння (**СТОРІНКА 21**) між перемовниками. Під час цього кидка перемовник з боку копів додає 8 до числа на десятигранній кістці. Якщо поліція виграє в протистоянні, їхня пропозиція змінюється на таку: «Ми повернемо вам 30% суми, а якщо хтось не згоден, готуйтеся померти» (див. далі «Насилля»).

Якщо ж в протистоянні виграє перемовник героїв, то копії приймають зустрічну пропозицію. Успішна перевірка уміння переконливості після пропозиції гравців також змушує поліцію прийняти її. Якщо в групі є рокер, перемовник від копів виявляється шанувальником його музики.

► Насилля ◀

Хоч насилля — це простий шлях, та необхідно, щоби зіткнення в бою було достатньо напруженим і викликало захоплення й хвилювання. Спершу дізнайтеся, як гравці планують напасти. Кількість копів на складі повинна перевищувати кількість героїв на 2. Серед них будуть і ті, кому вдалося втекти раніше (з тими ОЗ, з якими вони втекли, але критичні травми встигли загоїти швидколатом). На початку другої фази бою введіть у зіткнення нового копа з ініціативою 20 (добре, якщо це буде чийсь ворог). Він раптово з'являється на мотоциклі крізь вікно на даху. На цього копа поширюються загальні характеристики брудних копів, але він має 11 КБ, штурмову гвинтівку, 20 РУХ, а також уміння керувати мотоциклом без рук. Тобто коп керує ним ментально, а в руках тримає штурмову гвинтівку і стріляє з неї. Це додасть напруги й перетворить тісний склад на ігровий майданчик з бажаною атмосферою насилля та стрілянини. І цього разу копії битимуться на смерть.

► Скрадання ◀

Тихо вкрасти гроші й непомітно забратися — нелегкий подвиг, але це можливо. Нагадайте гравцям про те, що вони можуть використати свою УДАЧУ. Для проникнення знадобиться перевірка уміння скрадання з PC 17. Опинившись усередині, герої відразу знаходять сейф з грошима, однак він замкнений. Щоб його відчинити, необхідна перевірка уміння «Електроніка / охоронні системи» з PC 15 або уміння зламування з PC 17. Можна також непомітно поцупити ключ в одного з копів за допомогою перевірки уміння «Щипач» з PC 15. Отримавши свої гроші, героям потрібно пройти перевірку скрадання з PC 15, щоб тихо вибратися. У разі успіху їм вдається втекти.

Однак, найімовірніше, щось піде не так, і коли це станеться, розпочніть бій так, ніби герої вибрали насилля (з огляду на ситуацію можете пропустити частину з копом на мотоциклі).

► Шалені ідеї ◀

Гравці можуть вигадати щось напрочуд оригінальне й божевільне, абсолютно несподіване для всіх. Гарна новина в тому, що з точки зору правил цей варіант найпростіший для ІМ, і гравці неабияк спростили цим вашу роботу. Тож просто погодьтеся на їхній необдуманий план — вони неодмінно будуть вам вдячні. Однак створюйте перешкоди на шляху гравців. Знайдіть спосіб кинути їм виклик перевіркою уміння з РС 15, доцільною для ситуації, а потім, коли гравцям здасться, що вони перемагають, влаштуйте їм фінальне випробування з перевіркою РС 17, щоб справити потрібний ефект. Спробуйте поєднати фінальну перевірку з одним з ворогів героїв, це посилить напругу. Якщо дійде до бою, проведіть його згідно з вказівками розділу «Насилля», але пропустіть частину з копом на мотоциклі. Хай чим закінчиться ця шалена ідея, гравці будуть задоволені своїм вибором, адже вони самі визначили кінець історії.

Розв'язка: НАСЛІДКИ

Хай що станеться, герої все ж отримають свою платню. Питання лише в тому, якими будуть наслідки їхніх дій. По-перше, якщо вони не домовилися з копами, але залишили когось із них в живих, за голову кожного з героїв призначать винагороду — по тисячі євродоларів. За винятком персонажа, що взяв кейс з рук Ленарда Г'юстона в Гейвудському промисловому комплексі — за його голову пропонують дві тисячі євродоларів. Якщо таку винагороду призначають за рокера, то попит на його альбоми підвищується, вуличний авторитет зростає — нагородіть його рівнем репутації, зважаючи на таку популярність. Також додайте по два рівні репутації кожному переслідуваному медійнику, адже переслідування державою — це безсумнівна ознака надійності в новинній спільноті. Медтех, який допоміг Лазло, може тепер розраховувати на послугу, але переконайтеся, що в майбутній пригоді з цим персонажем він і справді її оцінить. Якщо в сюжеті з'явилися вороги чи друзі героїв, дайте їм змогу подякувати відповідному герою або ж поклястися помститися, перш ніж знову зникнути в мороку вулиць.

Нижче наведено таблицю характеристик усіх брудних копів у цій місії.
Зверніть увагу, що під пунктами основних умінь вказана сума: ХАР + уміння.

БРУДНІ КОПИ

ІНТ

3

РЕФ

6

СПР

5

ТЕХ

2

КРУ

4

ВОЛЯ

4

УДА

—

РУХ

4

СТА

6

ЕМП

3

Очки здоров'я

35

СЕРІОЗНЕ ПОРАНЕННЯ:

18

ПРИ СМЕРТІ:

6

Зброя:

дуже важкий пістолет

4К6

Броня: кевлар

ОБ

7

Основні вміння

атлетизм 9, бійка 11, допит 6, емоційний інтелект 5, зброя з прикладом 12, зосередженість 6, керування наземним транспортом 10, короткоствольна зброя 12, місцевий експерт 5, освіта 5, переконливість 10, перша допомога 4, скрадання 7, спілкування 5, сприйняття 9, спротив тортурам / наркотикам 8, ухиляння 7.

КІБЕРВИРОБИ ТА СПЕЦОБЛАДНАННЯ:

16 набоїв для дуже важкого пістолета, радіо / комунікатор (для зв'язку з іншими копами)

Нік

Сорока

Роль

Рокерка

ПРИМІТКИ

ІНТ

5

РЕФ

6

СПР

7

ТЕХ

5

КРУ

7

ВОЛЯ

8

УДА

5

РУХ

7

СТА

3

ЕМП

6

ОЗ

40

СЕРІЙЗНЕ ПОРАНЕННЯ

20

РЯТКИДОК
ВІД СМЕРТІ

3



Уміння	ХАР	РВН	ЗАГ	Уміння	ХАР	РВН	ЗАГ
Атлетизм	7	2	9	Короткоствольна зброя	6	6	12
Бійка	7	6	13	Місцевий експерт	5	4	9
Гардероб і стиль	7	4	11	Освіта	5	2	7
Гра на інструменті	5	6	11	Переконливість	7	6	13
Емоційний інтелект	6	6	12	Перша допомога	5	6	11
Зброя ближнього бою	7	6	13	Скрадання	7	2	9
Знання вулиць	7	6	13	Спілкування	6	2	8
Зосередженість	8	2	10	Сприйняття	5	2	7
Компонування	5	6	11	Ухилення	7	6	13

Зброя ТА БРОНЯ

Зброя

ПОШК

Набої

ТС

ПРИМІТКИ

Броня

КБ

Дуже важкий пістолет

4чб

8

1

У вас у запасі ще 16 набоїв.

Легка бронекуртка

11

Важка зброя ближнього бою

3чб

—

2

Меч або бейбольна бита — вибір за вами.

ОСОБЛИВІСТЬ РОЛІ

Харизма

Ви вмієте розпізнавати своїх фанів і отримувате +2 до будь-якої перевірки уміння на основі ЕМП або КРУ проти них, зокрема в перевірках під час протистояння.

КІБЕРВИРОБИ

Внутрішній агент

У вашу голову вживлений адаптивний і оснащений ШІ смартфон з голосовим керуванням.

Чип-болеблоктор

Ви можете заблокувати свої больові рецептори й ігнорувати —2 до всіх перевірок через серйозне поранення.

СПОРЯДЖЕННЯ

Назва

ПРИМІТКИ

Музичний інструмент

На вибір гравця.

Кишеньковий підсилювач

Підсилює музичний інструмент.

Світлова фарба

Аерозольна фарба, яка сяє в темряві.

Відеорекамера

Вистачить на 12 годин запису.

ЖИТТЕВИЙ ШЛЯХ

Культурне походження			
Особистість		Стиль одягу	
Зачіска		Захоплення	
Що ви цінуєте найбільше?		Ставлення до людей	
Сім'я		Середовище зростання	
Сімейні проблеми		Життєва ціль	
Друзі		Трагічне кохання	
Вороги	Хто?	Що спричинило конфлікт?	У разі збройної погрози ждала сторін планує...
Додаткові примітки			

РОКЕРКА

«Мій тато **ПРОБУВАВ** робити музику ще до війни. Корпарі його **ПРИБРАЛИ** до рук, витиснули все, що могли, і лишили **ВМИРАТИ** на вулиці. Зараз усе **ІНАКШЕ**. Я пишу **ВЛАСНІ** тексти, роблю **ВЛАСНЕ** аранжування, записую

та **ЗАВАНТАЖУЮ**, куди треба. **УСЕ** без корпорацій. **МОЄ** ім'я

ЩЕ не **ВИКРИКУЮТЬ** у великих залах, але **ФАНАТИ** в мене є. **І** ні під ким **НЕ** треба **ПРОГІНАТИСЯ**. **У** мене **ВСЕ** по **МЕНСОНУ**, моя **МУЗИКА** — як **СКАЛКА** в **СРАЦІ** кожного **ЗАГРЕБУЩОГО** піджака, що **ХОЧЕ** керувати **СВІТОМ**».

СОРОКА, РОКЕРКА

Якщо ви хочете **СТРУСОНУТИ** світ, то це ваш шлях. Рокери — це вуличні поети, **СОВІСТЬ** народу та **ПОВСТАНЦІ** в епоху **БАГРЯНИХ** часів. З появою **ПОРТАТИВНИХ** цифрових студій **ГАРАЖНА** музика **СЯГНУЛА** нового рівня: **КОЖЕН** рокер може **ДОНЕСТИ** своє послання до вулиць, **МУЗИЧНИХ** крамниць і **ТЕЛЕСУПУТНИКІВ**. Інколи це послання — не зовсім те, що хотілося б чути **КОРПОРАЦІЯМ** та **УРЯДАМ**. Інколи воно стає **ЛЯПАСОМ** усім **ВЛАДОЛЮБНИМ** особам, які **ХОЧУТЬ** підкорити собі світ. А вам **НАЧХАТИ**: ви рокер, і **БОРОТИСЯ** з владою — ваше **ПОКЛИКАННЯ**; хай це **БУДУТЬ** **ПРЯМОЛІНІЙНІ** **БУНТІВНІ** пісні про те, яким є світ **НАСПРАВДІ**, просто **ДРАЙВОВИЙ** рок-н-рол, що **ВІДРИВАЄ** людей від **ТЕЛЕВІЗОРІВ** і **ЖЕНЕ** на вулицю, **ПОЛУМ'ЯНІ** **ПРОМОВИ** перед **НАТОВПОМ** чи **НАТХНЕННА** поезія, що **ТОРКАЄТЬСЯ** **СЕРДЕЦЬ** і **ДУШ** **МІЛЬЙОНІВ**. У рокерів **СЛАВЕТНА** історія: **ДІЛАН**, **СПРІНГСТІН**, **U2**, **NWA**, **JETT**, **The Who**, **The Stones** — **ЛЕГІОНИ** героїв **ВАЖКОГО** року, які **ДОНОСИЛИ** **ПРАВДУ** **ГУЧНИМИ** гітарами та **ПРОНИЗЛИВИМИ** текстами. У вас є **СИЛА** впливати на **ЛЮДЕЙ**, **ВЕСТИ** їх за собою, **НАДИХАТИ** й **ІНФОРМУВАТИ**. Боязким ви **ДАРУЄТЕ** **ВІДВАГУ**, **СЛАБКИМ** — **ДАЄТЕ** **СИЛУ**, а **ЗАСЛІПЛЕНИМ** — **ВІДКРИВАЄТЕ** **ОЧІ**. **ЛЕГЕНДАРНІ** рокери, як-от **ДЖОННІ** **СІЛЬВЕРГЕНД**, **РОКЕР** **МЕНСОН** (на честь якого й **НАЗВАНО** **РОЛЬ**) і **КЕРРІ** **ЄВРОДАЙН**, **ВЕЛИ** **ЦІЛІ** **АРМІЇ** на бій проти **КОРПОРАЦІЙ** та **УРЯДІВ**. Рокери **ВИКРИВАЛИ** **КОРУПЦІЮ** і **СКИДАЛИ** **ДИКТАТОРІВ**. Як на тих, хто **ЩОВЕЧОРА** **ПРАЦЮЄ** в іншому місті, це **НЕАБИЯКА** **ВЛАДА**. Але ви **ВПОРАЄТЕСЯ**. **УРЕШТІ-РЕШТ**, ви **ПРИЙШЛИ** **ГРАТИ**!

Нік

Блукач

Роль

Соло

ПРИМІТКИ

ІНТ

7

РЕФ

7

СПР

6

ТЕХ

5

КРУ

7

ВОЛЯ

6

УДА

6

РУХ

7

СТА

7

ЕМП

3

ОЗ

45

СЕРІЙНЕ ПОРАНЕННЯ

23

РЯТКИДОК
ВІД СМЕРТІ

7

УМІННЯ

Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ			Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ		
Атлетизм	6	2	8	Переконливість	7	2	9
Бійка	6	2	8	Перша допомога	5	6	11
Допит	7	6	13	Приховання / виявлення	7	8	17
Емоційний інтелект	3	2	5	Скрадання	6	6	12
Зброя з прикладом	7	6	13	Спілкування	3	2	5
Зосередженість	6	2	8	Сприйняття	7	8	15
Короткоствольна зброя	7	6	13	Спротив тортурам / наркотикам	6	6	12
Місцевий експерт	7	2	9	Тактика	7	6	13
Освіта	7	2	9	Ухиляння	6	6	12

ЗБРОЯ ТА БРОНЯ

Броня	КБ
Легка бронькуртка	11

Зброя	ПОШК	Набої	ТС	ПРИМІТКИ
Рушниця	5кб	4	1	У вас у запасі ще 8 набоїв.
Штурмова гвинтівка	5кб	25	1	У вас у запасі ще 25 набоїв.

ОСОБЛИВІСТЬ РОЛІ

Відчуття бою
+4 до всіх ваших кидків на ініціативу.

КІБЕРВИРОБИ

Поліпшені кіберочі
Ваші очі ліпші за людські, дають вам +2 до сприйняття та приховування / виявлення (додано вище).

Телеоптичне кібероко
Ви можете розрізняти деталі на відстані до 800 м.

СПОРЯДЖЕННЯ

Назва	ПРИМІТКИ
Одноразовий телефон	Телефон без особистих даних.



«Чого я тут? Я задовбався бути **БІДНИМ І НЕЩАСНИМ**. Коли в "МІЛІТЕХУ" пообіцяли харчування і місце, щоб прихилити голову, я навіть не думав. Перші два завдання були більш-менш. А на третьому все пішло по одному місцю. Наш взвод **НОВОБРАНЦІВ** чомусь відправили на групу повністю кібернетизованих солдатів. Нас вижило двоє.

Після війни я поставив собі новий **хром** від корпівських медиків і звільнився. Виявилось, що під час відбудови **розбомбленого** міста купа людей готові **платити** за специфічні навички й уміння. А в мене вони є».

ЕБРІВ «БЛУКАЧ» МОНТЕЛЛА, ПРИВАТНИЙ ПІДРЯДНИК

Ви переродилися зі зброєю в руці — у природній руці, а не з металевим виробом фабрики озброєння, що займає майже всю вашу іншу руку. Ви належите до елітних бойових машин Багряних часів — найманих охоронців і найманих убивць, корпоративних і підпільних кібервоїнів. Більшість solo пройшли військову службу на Четвертій війні корпорацій в одній з корпоративних армій або в урядових військах під час заходів з «відновлення правопорядку». Що більше накопичується травм і поранень у боях, то більше ви покладаетесь на технології: кіберкінцівки як озброєння і захист, біопрограмні чипи для поліпшення рефлексів і відчуттів, бойова хімія для здобуття переваги над противниками. Коли ви станете найліпшим з найліпших, то зможете навіть залишити ряди корпоративного війська й піти на вільні хліби — продавати свої навички вбивці, охоронця або силовика тим, хто більше заплатить. Звучить непогано? Але й вам доведеться заплатити за це. Ви так активно позбувалися своїх природних частин тіла, що стали майже машиною. Ваші рефлексії вбивці такі загострені, що потрібно постійно стримуватися, щоб не впасти в бойовий шал. За роки вживання бойових наркотиків у вас розвинулася залежність. Пишилося дуже мало людей, яким ви готові довіряти. Одну ніч ви можете провести в шикарному пентхаусі, а вже наступну — у брудному провулку десь на краю цивілізації. Така ціна за те, щоб бути найліпшим. І ви готові її платити. Бо ви — solo.

ЖИТТЄВИЙ ШЛЯХ

КУЛЬТУРНЕ ПОХОДЖЕННЯ

ОСОБИСТІСТЬ

ЗАЧІСКА

ЩО ВИ ЦІНУЄТЕ НАЙБІЛЬШЕ?

СІМ'Я

СІМЕЙНІ ПРОБЛЕМИ

ДРУЗИ

СТИЛЬ ОДЯГУ

ЗАХОПЛЕННЯ

СТАВЛЕННЯ ДО ЛЮДЕЙ

СЕРЕДОВИЩЕ ЗРОСТАННЯ

ЖИТТЄВА ЦІЛЬ

ТРАГІЧНЕ КОХАННЯ

ВРОГИ

ХТО?

ЩО СПРИЧИНИЛО КОНФЛІКТ?

У РАЗІ ЗУСТРІЧ ПОСТРОЖДАЙТЕ СТОРОНИ ПЛАНУ...

ДОДАТКОВІ ПРИМІТКИ

Нік

Ліхтарик

Роль

Технар

ПРИМІТКИ

ІНТ

8

РЕФ

7

СПР

5

ТЕХ

6

КРУ

3

ВОЛЯ

3

УДА

7

РУХ

6

СТА

6

ЕМП

5

ОЗ

35

СЕРІЙОЗНЕ ПОРАНЕННЯ

18

РЯТКИДОК
ВІД СМЕРТІ

6



УМІННЯ

Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ		Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ			
Атлетизм	5	2	7	Освіта	8	6	14
Бійка	5	2	7	Переконливість	3	2	5
Електроніка / охоронні системи	6	10	16	Перша допомога	6	6	12
Емоційний інтелект	5	2	7	Підrobка	6	6	12
Зброя з прикладом	7	6	13	Скрадання	5	6	11
Зламування	6	6	12	Спілкування	5	2	7
Зосередженість	3	2	5	Сприйняття	8	2	10
Короткоствольна зброя	7	6	13	Ухилення	5	6	11
Місцевий експерт	8	2	10	Щипач	6	6	12

ЗБРОЯ ТА БРОНЯ

Броня	КБ
Легка бронекуртка	11

Зброя

Важкий пістолет	Зчб	8	2	У вас у запасі ще 16 набоїв.
Рушниця	5чб	4	1	У вас у запасі ще 8 набоїв.

ОСОБЛИВІСТЬ РОЛІ

Майстер
+4 до вміння електроніки / охоронних систем (додано вище).

КІБЕРВИРОБИ

Мультирука
У ваших пальцях заховані викрутки, гайкові ключі, маленький дріль та всі інші інструменти, потрібні в польових умовах.

Внутрішній агент
У вашу голову вживлений адаптивний і оскещений ШІ смартфон з голосовим керуванням.

СПОРЯДЖЕННЯ

Назва	ПРИМІТКИ
Ізострічка	Ідеальна для ремонту будь-чого.
Ліхтарик	Промінь світла на відстань до 100 м.
Фольсффеер	Освітлює площу радіусом до 50 м.

КУЛЬТУРНЕ ПОХОДЖЕННЯ		Стиль одягу	
ОСОБИСТІСТЬ		Захоплення	
Зачіска		Ставлення до людей	
Що ви цінуєте найбільше?		Середовище зростання	
Сім'я		Життєва ціль	
Сімейні проблеми			
Друзі		Трагічне кохання	
Вороги	Хто?	Що спричинило конфлікт?	У разі зустрічі постраждала сторона планує...
Додаткові примітки			

«СВІТ ВМОЧИЛИ В ГІВНО Ї ЛИШИЛИ ОБСИХАТИ, АЛЕ ВІН УСЕ ОДНО НЕ ЗМІНИВСЯ.

Щоб усе не стало, як у постапокаліпсисах, усі досі розраховують на **технології**. А отже, усі досі залежні від **мене**. Якщо в тебе зламається чайник, то новий ти побачиш на місцевому ринку через **тижні** або й через **місяці**. Це, звісно, якщо ти в гарних стосунках з місцевим справником, і він захоче мати з тобою справу. А я тут як тут, готовий **поремонтувати** твій чайник. І твій агент. І все, що в тебе є. Технології — це **кров** цього міста. А я — живе **серце**, завдяки якому вона тече. Принаймні у своєму районі».

ЖОАУ «ЛІХТАРИК» БАРБОСА АЛЬВЕС, ВЛАСНИК МАЙСТЕРНІ «РЕМОНТ У ЛІХТАРИКА»

Ви не можете не вчепитися до будь-чого, що лежить біля вас довше п'яти хвилин. Усе розбираєте і збираєте заново в щось нове. У вашій кишені завжди щонайменше дві викрутки та гайковий ключ. Зламався комп'ютер? Без проблем. Закінчився чух у вашому метрокарі? Ви знаєте, що робити. Не працює відео або глючить інтерфейс? Простіше простого. Ви живете з того, що майструєте, ремонтуєте та модифікуєте — критично важлива професія у високотехнологічному світі, який оговтується від війни, що зламала звичні цикли споживання.

На ремонті повсякденних речей можна непогано заробляти, але серйозні гроші можна підняти лише на ризиковій роботі. Незаконна або крадена зброя та кібервироби. Спорядження для промислового шпигунства та антишпигунства в «чорних операціях». Якщо ви в чомусь тямите, то матимете купу грошів, що піде на нові гаджети, ПЗ та інформацію. На чорному ринку заводять не лише дружні знайомства — там також наживають ворогів, тому вкладайтеся в захисні системи. А коли вас зовсім притиснуть до стіни — скидайте кілька міток знайомим соло. Ви працюєте для всіх: від бійців корпоративних загонів «чорних операцій» до старенької консержки з вашого під'їзду. Ніхто не повертається до вас зі скаргами, хоча, можливо, це через турелі за вхідними дверима. Ви кайфуєте від технологій у будь-якому вигляді. Саме це робить вас технарем.

Нік

Шуліка

Роль

Медтех

ІНТ

8

РЕФ

5

СПР

5

ТЕХ

8

КРУ

5

ВОЛЯ

5

УДА

6

РУХ

6

СТА

5

ЕМП

4

ОЗ

35

СЕРИОЗНЕ ПОРАНЕННЯ

18

РЯТКИДОК ВІД СМЕРТІ

5

ПРИМІТКИ

УМІННЯ			
Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ	Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ
Атлетизм	5 2 7	Парамедик	8 6 14
Бійка	5 2 7	Переконливість	5 5 10
Дедукція	8 6 14	Перша допомога	8 2 10
Електроніка / охоронні системи	8 4 12	Скрадання	5 6 11
Емоційний інтелект	4 6 10	Спілкування	4 6 10
Зброя з прикладом	5 6 11	Сприйняття	8 6 14
Зосередженість	5 2 7	Спротив тортурам / наркотикам	5 4 9
Місцевий експерт	8 2 10	Ухилення	5 6 11
Освіта	8 6 14	Хірургія	8 4 12

ЗБРОЯ ТА БРОНЯ

Зброя

КБ

Легка бронькуртка

11

ПОШК

Набої

ТС

ПРИМІТКИ

Рушниця

5х6

4

1

У вас у запасі ще 8 набоїв.

ОСОБЛИВІСТЬ РОЛІ

Медицина

Ви маєте вміння «Хірургія» (додано вище).

Мультирука

У ваших пальцях заховані викрутки, гайкові ключі, маленький дріль та всі інші інструменти, потрібні в польових умовах.

Чип-болеблоктор

Ви можете заблокувати свої більші рецептори й ігнорувати модифікатор -2 до всіх перевірок через серйозне поранення.

СПОРЯДЖЕННЯ

Назва

ПРИМІТКИ

Агент

Смартфон зі штучним інтелектом.

Сумка медтеха

Повний набір медичних інструментів.

Сайлвеа фарба

Болівничок фарби, що світиться в темряві.

Ліхтарик

Промінь світла на відстань до 100 м.



ЖИТТЕВИЙ ШЛЯХ

Культурне походження			
Особистість	Стиль одягу		
Зачіска	Захоплення		
Що ви цінуєте найбільше?	Ставлення до людей		
Сім'я	Середовище зростання		
Сімейні проблеми	Життєва ціль		
Друзі	Трагічне кохання		
Вороги	Хто?	Що спричинило конфлікт?	У разі зброї, постраждала сторона пише...
Додаткові примітки			



«Я з молодих років займався **переломами**. Уперше довелося, коли об лобове скло нашого "Комбі" вдарився птах десь на дорозі серед руїн Лос-Анджелеса. Ми з батьком подорожували **самі**, і він дозволив мені попиклуватися про тіло. Знав, що я чутливий до таких речей. Виявилось, що шуліка, якого ми збили, був живий. Я зафіксував йому зламане крило та **доглядав** за птахом, доки він не видужав.

ЦЕ ПОБАЧИЛА МАМА Й ВІДДАЛА МЕНЕ ВЧИТИСЯ ДО ЦІЛИТЕЛЯ НАШОЇ ЗГРАЇ.

ТЕПЕР Я САМ **ЦІЛИТЕЛЬ**. Наукового ступеня в мене, звісно, нема, АЛЕ ТВОЮ РОЗТРОЩЕНУ РУКУ **ВИЛІКУВАТИ** зможу. **Або** ампутую, вибирай».

ВІРДЖИЛ «ШУЛІКА» МАРТІНЕС

Ви — митець, а людське тіло — ваше полотно. У вас є найліпші інструменти, доступні в Багрянні часи, і ви знаєте, як ними користуватися.

Якщо вам пощастило, то ви навчалися у справжньому медичному училищі, які залишилися де-не-де серед руїн старих Сполучених Штатів. А ще після війни на кожному кроці стояли військові шпиталі, і деяким лікарям на фронті завжди потрібні були помічники: тримати руки й ноги пацієнтам, які кричали від болю, з'єднувати назад кібервириби абощо. Можливо, ви вчилися таким способом.

Також десь поруч завжди є кілька старих різарів, які живуть за заповідями «Того, що біжить по лезу» — не старого фільму, а ще старішої науково-фантастичної книги, однієї з перших антиутопій про вуличних лікарів, які займалися хірургією у своїх підпільних клініках. Можливо, зараз ви саме в такій — латаєте поранених, доглядаєте хворих і підтримуєте громадське здоров'я. З мотивів виняткового відчуття любові, відданості своїй справі та, імовірно, нескромних тарифів оплати ваших послуг.

Якщо вам насправді пощастило, то ви вибороли собі місце в місцевій «Травмі Тім». «Травма Тім» — це франшиза для груп ліцензованих парамедиків, які патрулюють місто, чекаючи на пацієнтів. Ви літаєте на міському штурмовику ПТ-4 в конфігурації медичного евакуатора з кулеметом під днищем. Тарифи на порятунок у «Травма Тім» вельми високі, тому вам доступні найкрутіші медичні іграшки, найшвидші медеваки та, звісно, найвищий зарібок у сфері.

Неважливо, як ви починали. Головне, що ви тут, на вулиці, виконуєте свою роботу. Байдуже, які ваші мотиви. Ви допомагаєте людям, і саме це робить вас справжнім медтехом.

НІК

24/7

Роль

Медійник

ПРИМІТКИ

ІНТ

7

РЕФ

5

СПР

5

ТЕХ

4

КРУ

8

ВОЛЯ

7

УДА

6

РУХ

7

СТА

5

ЕМП

7

ОЗ

40

СЕРІОЗНЕ ПОРАНЕННЯ

20

РЯТКИДОК
ВІД СМЕРТІ

5



УМІННЯ

Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ			Уміння	ХАР + РВН = ЗАГ		
Атлетизм	5	2	7	Переконливість	8	6	14
Бійка	5	2	7	Перша допомога	4	2	6
Емоційний інтелект	7	6	13	Підrobка	4	6	10
Зброя ближнього бою	5	6	11	Пошук інформації	7	4	11
Зосередженість	7	2	9	Приховання / виявлення	7	8	15
Компонування	8	6	13	Скрадання	5	6	11
Короткоствольна зброя	5	6	11	Спілкування	7	6	13
Місцевий експерт	7	6	13	Сприйняття	7	8	15
Освіта	7	2	9	Ухиляння	5	6	11

ЗБРОЯ ТА БРОНЯ

Броня	КБ
Легка бронекуртка	11

Зброя

Важкий пістолет	Зкб
Важка зброя ближнього бою	Зкб

ОСОБЛИВИСТЬ РОЛІ

Викликає довіру
Раз на годину ви можете кинути 1к10. Якщо результат вище за 4, вам вдається почути плітки, що стосуються вашої поточної ситуації.

КІБЕРВИРОБИ

Внутрішній агент
У вашу голову вживлений адаптивний і осящений ШІ смарффон з голосовим керуванням.

Поліпшені кіберочі
Ваші очі ліпші за людські, що дає вам модифікатор +2 до візії сприйняття та приховування / виявлення об'єкта (якщо враховано вище).

СПОРЯДЖЕННЯ

Назва	ПРИМІТКИ
Відеореамера	Вистачить на 12 годин запису.
Диктофон	Вистачить на 24 години запису.

ЖИТТЕВИЙ ШЛЯХ

Культурне походження		
Особистість	Стиль одягу	
Зачіска	Захоплення	
Що ви цінуйте найбільше?	Ставлення до людей	
Сім'я	Середовище зростання	
Сімейні проблеми	Життєва ціль	
Друзі	Трагічне кохання	
Вороги	Хто?	Що спричинило конфлікт?
Додаткові примітки		

МЕДІЙНИК

«Колись працював у "Night City Today", уявляєте? **Подавав** каву і **тягав** спорядження для камери як проклятий в'ючний мул! Мій перший смажений **факт**? Якийсь пухкий тип на корпоративному **піар**-заході роздавав собачий **корм** людям, які потребували справжнього їдла... Я став репортером не для того, щоб **усміхатися** на камеру й жартувати із синоптиком під "синтококсом". Саме тому я й пішов звідти. Тепер я в **центрі подій**, на самому вістрі. Я маю власний бізнес, шукаю цікавинки й повідомляю людям **новини**, які їм важливі! Якщо ви хочете знати, що насправді відбувається в місті, підпишіться на "Never Blink News"».

24/7, СПЕЦІАЛЬНО ДЛЯ «NEVER BLINK NEWS»

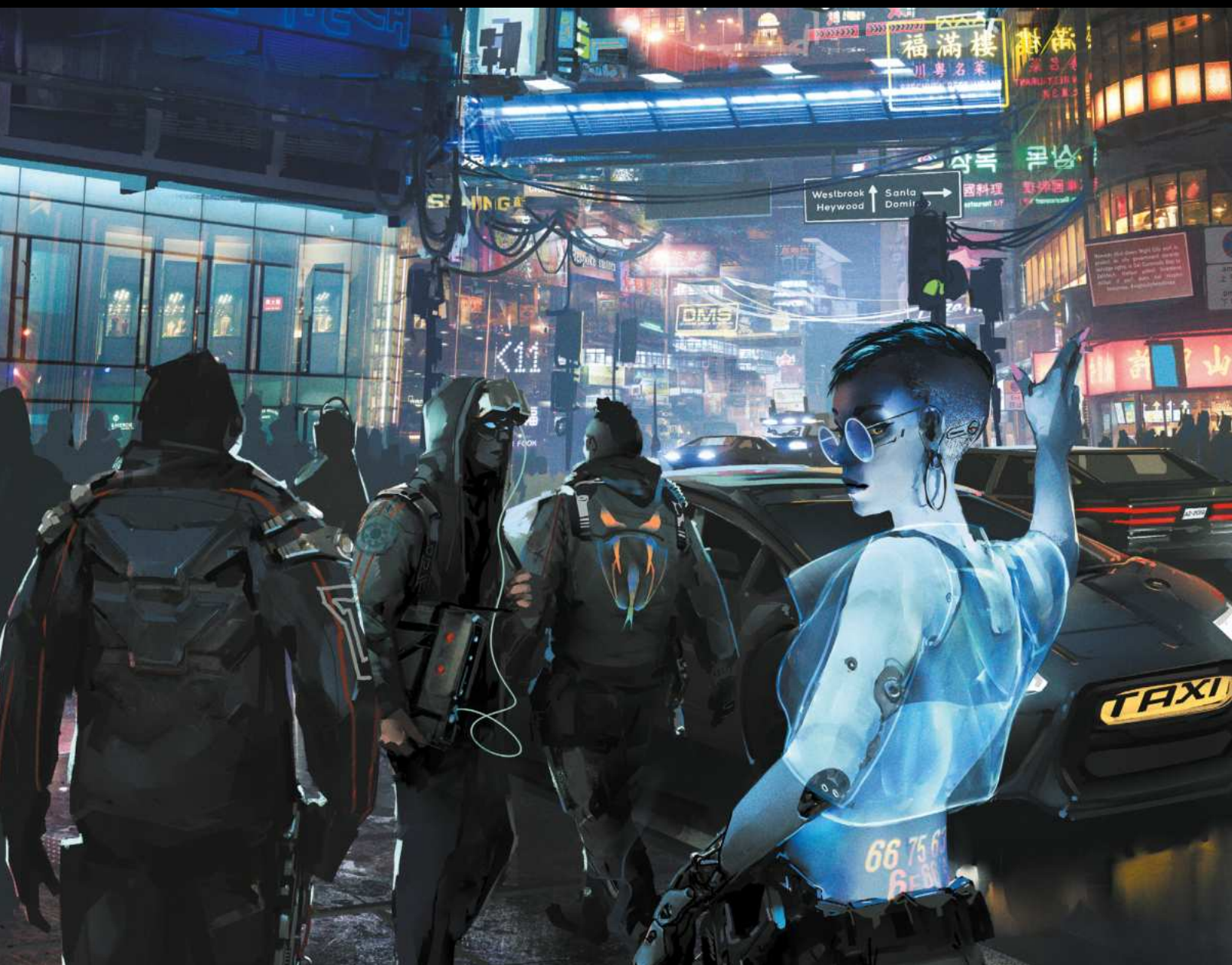
Вони маніпулюють правдою. І ви збираєтеся покласти цьому край. Хтось повинен це зробити. Корпорації керували світом. Вони зливали токсичні відходи, розхищували економіку та вбивали — усе з однаковою легкістю. Раніше урядовці навіть не могли їх спинити чи стримати — чорт, та корпорі купили уряд. А потім вибухнула війна.

Війна зірвала маски й показала нам всім, що відбувалося просто під нашими носами. І саме медійники стали тими, хто про це подбав. Це ви. У вас є відеоланка та посвідчення журналіста, і ви не боїтеся ними скористатися. Ви — особа міського масштабу, що в Багрянні часи ночами фільтрує масив даних. Усе не так, як було раніше, коли за вашими плечима нависала медіакорпорація. Нині ви залежите від шанувальників, контактів і репутації. Але цим новим корпарям важче змусити вас зникнути. Тож коли вигрібаєте на світло той бруд, який корумповані чиновники та корпарі намагаються сховати, ви можете копнути глибше. Наступного ранку новини про їх злочини можуть бути на всіх крикунцях і відеоекранах. Три чи чотири рази поганці намагалися вас убити, саме тому у вас є чудовий тілоохоронець-соло, а один із найліпших мережників постійно порпається в структурній Мережі, шукаючи факти для ваших історій. Ви повинні бути найліпшим, інакше все марно.

Ваш мережник щойно зателефонував і повідомив гарячу новину. Ви хапаете техніку й збираєте команду. Ви нагнете цих виродків. Цього разу точно.

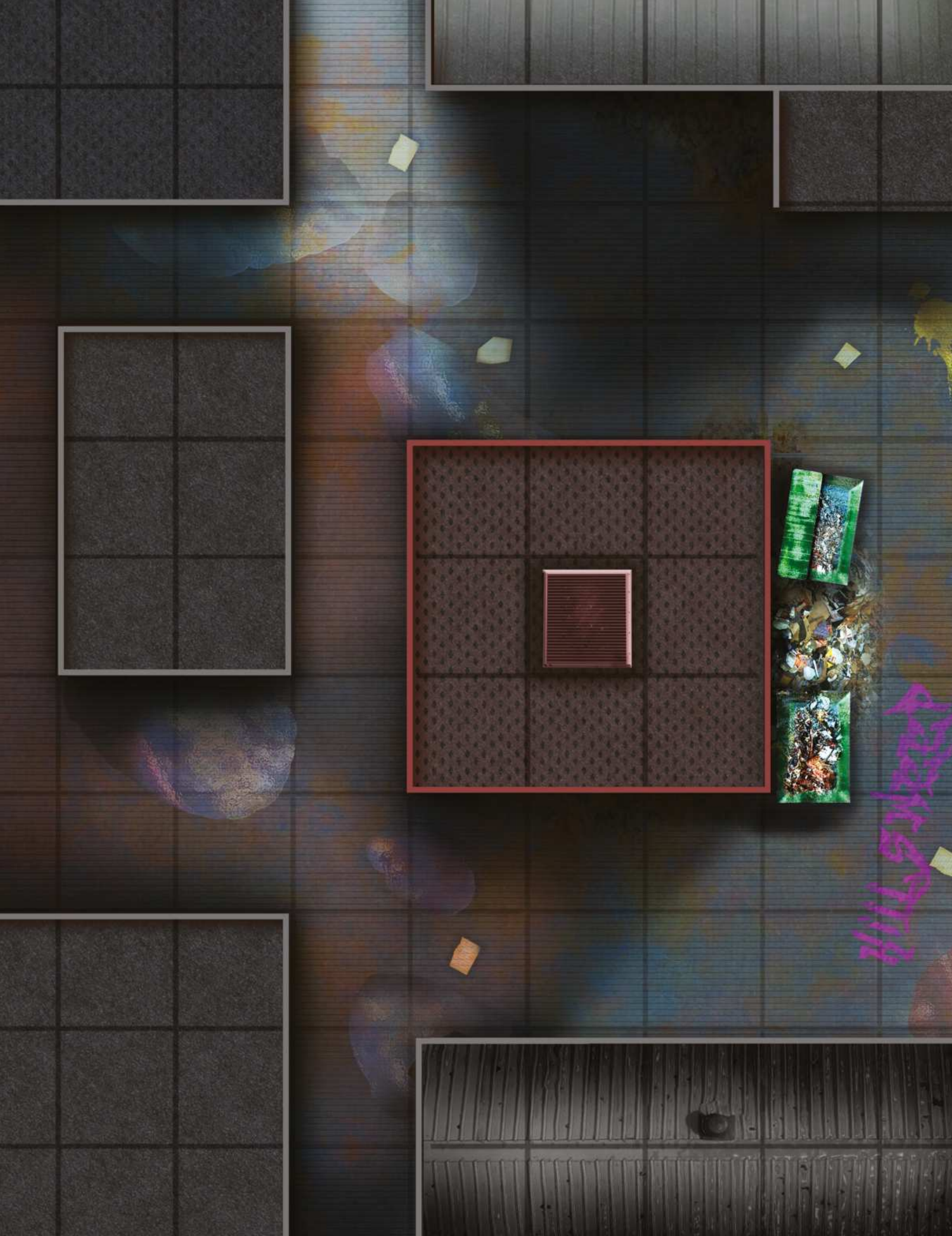
CYBERPUNK

R E D

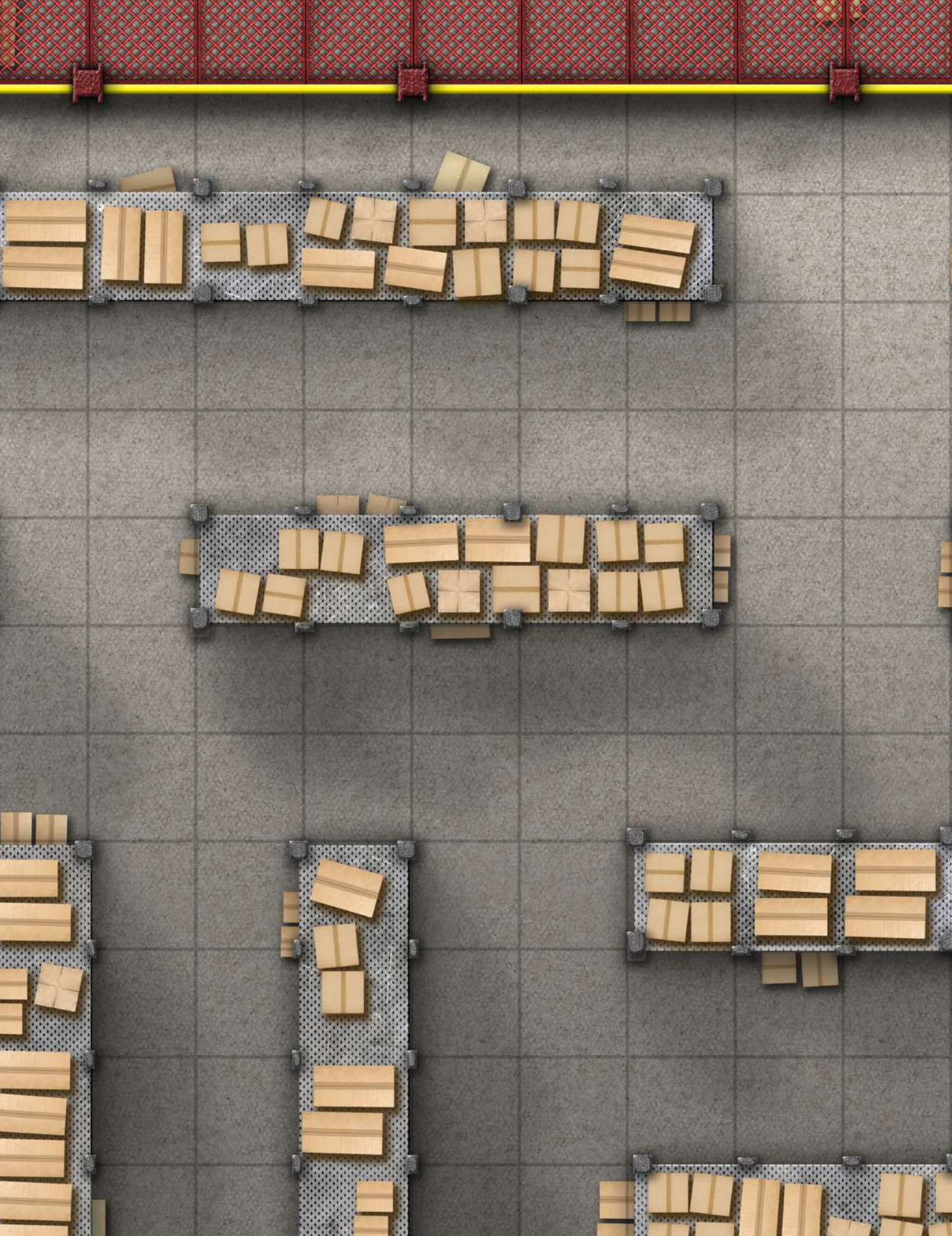


ОРИГІНАЛЬНА РОЛЬОВА ГРА ПРО ТЕМНЕ МАЙБУТНЄ





deep's trip







СyBERPUNK RED

ЛЕГКИЙ РЕЖИМ

Пориньте у Багрянні часи! Мегакорпорації десятиліттями наживалися, руйнуючи все довкола, тож тепер, після останньої руйнівної війни, кожен виживає, як уміє, й покладається тільки на себе.

Та нічого. Ви якось впораєтеся. Кінець кінцем, у світі брутальних битників, скажених кіборгів, корпоративних убивць і нігілістичних культів є лиш одне правило: бери від життя все, живи на межі.

Великі ризики приносять великі прибутки. Дійте, бунтуйте, запалюйте! Навіщо їхати повільно там, де можна прокласти новий полум'яний шлях!?

Під'єднайте мілітехівський пістолет до інтерфейсу власного мозку, оновіть кібернетичні кулаки, встановивши склокарбонові леза, імплантуйте кіберочі, що бачитимуть крізь багрянню пелену, як крізь вранішній туман. Світ навколо повний можливостей, що тільки й чекають на межовиків. Можливо, саме на вас.

«Cyberpunk RED. Легкий режим» — це швидкий вступ до класичної настільної рольової гри про темне майбутнє, де ви знайдете все необхідне для дослідження післявоєнного періоду Багрянних часів, зокрема:

- занурення в історію та географію Найт-Сіті й усього світу «Cyberpunk».
- основні правила гри, структуровані так, щоб полегшити опанування засад і підготувати до першої гри.
- п'ять унікальних готових персонажів: харизматична рокерка, смертоносний соло, винахідливий технар, рятівник медтех та медійник-нишпорка.
- вступна місія: **«Повернути здобич»**. Повний кейс євродоларів має схильність часто змінювати власників. І не дивно, адже в Багрянні часи це те, що стоїть між сплатою ренти та життям на вулиці.



Щоб дізнатися
більше, відвідайте
rtalsoriangames.com
та geekach.com.ua

