

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: CYBERPUNK (1)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Наука](#)

Блок: Общие правила, разное



CYBERPUNK-2001.

Общая информация.

Мастера за жизнь и здоровье игроков никакой ответственности не несут.

Заявки на игру.

В заявках на игру необходимо указывать реальные имя, фамилию и координаты для связи. На игру допускаются лица, достигшие 16 лет; лица, не достигшие этого возраста, допускаются только вместе с совершеннолетним попечителем, несущим всю юридическую ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетнего игрока, при условии предоставления попечителем соответствующей расписки до начала игры.

Полигон.

Информация о полигоне является мастерской и будет предоставлена игрокам в срок не менее чем за неделю до начала игры, при условии своевременной подачи заявки на игру.

Сроки игры.

Игра планируется на период с 4 по 6 мая 2001 года. У желающих будет возможность заехать на полигон заранее (3 мая) для предварительной подготовки.

Оргвзнос, т.е. посильная помощь игроков мастерам.

Оргвзнос на игре есть, так как его просто не может не быть. По поводу его размера -

обращайтесь лично к мастерам (по телефону, по электронной почте или при личных встречах). Но, имеется возможность отработки оргвзноса через качественное выполнение не слишком сложных мастерских заданий. Предъявление результатов отработки не менее чем за неделю до игры. Также возможен засыл стройотрядов, также в счет оргвзноса.

Желательно сдать оргвзнос до игры; иногородние сдают на полигоне. Помимо небольшого денежного взноса есть еще и маленький продовольственный.

Примечание. При сдаче продвзноса игрок получает на руки продаттестат на количество "продуктовых у.е.", которые будут сниматься в баре и подобных заведениях по мере употребления реальных продуктов. "Продуктовые у.е." - неотчуждаемы и остаются при игроке даже после его смерти.

Список основных группировок и частей Детройта.

1) Центр города.

В нем расположены Банк, Полицейское управление и Мэрия. Функциональность строений говорит сама за себя. В Банке будут находиться основные денежные массы игры, но хочу сразу предупредить, ограбить Банк тупым вооруженным налетом не удастся никому - фигушки :). Хотите грабить - записывайтесь в хакеры и колите "черный лед". В полиции будут сидеть самые крутые парни на игре - даже не думайте, открыто враждовать с полицией! В противном случае от вас даже мокрого места не останется. Либо вы рискуете просидеть внушительный срок в тюрьме, расположенной в полиции. Мэрия, скорее всего, будет служить мастерским инструментом, поэтому, скорее всего, будет совмещена с мастерской стоянкой.

2) Бизнес - центр.

Здесь расположены представительства корпораций (минимум их будет 2- одна занимается техникой и электроникой (скорее всего, это будут японцы), вторая - медициной и биологией). В каждой корпорации есть свой президент, охрана, "мастерская" и лаборатория. Японцы занимаются оружием, электроникой, имплантами и другим техническим хай-теком. Вторая корпорация будет иметь госпиталь (платите, кредиты и мы вас починим - станете как новенькие!), а также биолaborаторию - ходят слухи, что мутанты, регулярно выползающие из канализации, есть плод труда корпов. В бизнес-центре также будет расположен развлекательный комплекс - бар, бордель, казино и пр. - прекрасный способ потратить грязно заработанные кредиты :). Еще одно сооружение - это городской морг (ака мертвятник).

3) Окраины города.

Здесь живут те, кому не хватает денег на жилье в других районах города (читай лотеки, панки, бомжи и прочий сброд общества). Лотеки (читай панки) обитают, сбившись в отдельные банды (ака кланы) и деля власть между разными группировками. Полицию в этой части города застать практически невозможно, а если вы ее и видите - то ее визит сопровождается стрельбой, и рейдами по притонам и арестами. Хотя стрельба - наиболее частый способ разрешения проблем полиции с местными. Здесь же расположена городская канализация, из которой страшно смердит, и время от времени оттуда появляются непонятные и, порой довольно агрессивные, существа.

Неандертальцы нового времени, Или Лотеки, как они есть.

Лотеки - это весьма многочисленная группировка людей(?), по каким-либо причинам не пользующихся всеми благами современной цивилизации. У кого-то просто не хватает на

это средств, у кого-то - интеллекта, а у кого-то и того, и другого. Грязные, оборванные, благоухающие, как помойка, часто пьяные или обдолбанные, они шатаются по улицам в поисках денег на дозу спиртного или наркоты. Они, подобно крысам, сбиваются в банды (кланы) вокруг наиболее сильных и удачливых особей, постоянно сражаясь между собой за контроль над территорией, за дойных лохов или просто так. Между кланами идет необъявленная война, где проигравший становится кормом для крыс (если ему очень повезет). Но еще больше чем друг друга, лотеки ненавидят корпов, а еще больше копов, забывая о своих распрах и объединяясь для того, чтобы надрать им задницу. Так что полицейский патруль, ненароком забредший в Нижний город, сильно рискует оттуда не вернуться.

О кланах.

Каждый лотек принадлежит к определенному клану. Член каждого клана отмечается клановой татуировкой (однообразным гримом лица). Каждый клан имеет жесткую внутреннюю иерархию, т.е. лотек может наплевать на требования городских законов, но приказ вождя клана обсуждению не подлежит и выполняется беспрекословно. Если какой-нибудь лотек очень хочет стать вождем, он может вызвать вождя на поединок в круг равных. Правда, кто сказал, что вождь примет вызов, а не прикажет просто взять и убить нахала (хотя всякое случается...). Иногда случается, что вождь не устраивает слишком многих, тогда его судьба полностью зависит от его удачливости, поскольку от ножа в спину никто не застрахован... Также в кругу равных могут решаться другие, менее злободневные проблемы между членами как одного, так и нескольких кланов. Правила поединка. Круг равных представляет из себя небольшую площадку, очерченную по периметру. В кругу равных разрешено использование любых вооружений и доспехов, как договорятся между собой поединщики. Поединщики не могут покинуть круг до конца поединка, вышедший за его пределы считается проигравшим и судьба его решается большинством присутствующих. Бой может вестись либо до первой крови (до первого снятого хита), либо до смерти одного из участников поединка. В ход поединка вмешиваться запрещено. Нарушивший это правило изгоняется из клана. А одиночки долго не живут...

Как хорошо быть лотеком, или жизнь прекрасна.

Лотеки имеют минимальный срок пребывания в морге, вне зависимости от причины смерти. Лотеки не платят налогов. Лотеки - самые свободные люди на игре. Что нам стоит дом построить, Или Архитектурные излишества.

Заметки о модных прикидах.

Игровой костюм - дело тонкое в любую эпоху. Итак, господа, психи-ученые, грязные лотеки, супер-корпы, пироманьяки, отставные военные и прочие достойные члены общества времен ближнего будущего. Сейчас вам доведется немного прочитать о игровом костюме в стиле "киберпанк".

Начнем с низов. Низы, то бишь лотеки, могут одеваться в живописные лохмотья любых прикидов. Лотеки могут носить и целую одежду, но это будет весьма странно и даже эксцентрично. Вас просто не поймут, но каждый волен выбирать свой пунктик...

Несколько слов о камуфляже. Бесспорно, это самая удобная одежда для леса по-жизни, однако, в нашей реальности, военная форма - исключительная привилегия организованных вооруженных формирований типа полиции и сил охраны корпораций. Любой другой индивид в камуфлированной форме будет восприниматься силами

правопорядка неадекватно и за его безопасность никто не поручится (копы обычно сначала стреляют, а потом думают). Однако если вы все же решились одеть камуфлю (по разным причинам), но не хотите иметь проблем с копами, постарайтесь улучшить свой костюм большим количеством дополнительных деталей, но... проще одеть джинсы.

Одежда гражданина среднего достатка - это одежда гражданина среднего достатка. Фантазируйте на тему киберпанк, благо нынешняя современная мода - это уже почти киберпанк. Флаг вам в руки и ветер в спину. Особые стильные навороты будут всячески приветствоваться!

Ученым рекомендуется носить халаты. Белые. Хотя бы в лаборатории. Про Hazardous Environment Suite (по-русски - Скафандр для Защиты от Опасных Сред) - мы пока промолчим (поиграйте в Half-Life - яйцеголовый очкарик Гордон Фримен щеголял именно в таком).

Корпы - (служащие крупных корпораций - для тех, кто не знает) - максимальное приближение к деловому костюму (со скидкой на лес - разумеется).

Люди, желающие обладать имплантами - киборги и прочие любители кибервари - чем больше на вас будет различной электронной мишуры, как-то: диоды, микросхемы, куски печатных плат, разъемы и т.п., и чем качественнее будет выполнен костюм - тем больше шансов у вас поймать определенный бонус.

Виртуальная частная сеть CyberNet

МАНИФЕСТ.

Для всех нас не секрет, что часто знакомые, едущие на одну игру, заранее договариваются о многих вещах. А приезжая на полигон часто наблюдаем очень интересную ситуацию, когда "горожане одного города" вначале здороваются по жизни, а после удивлённо спрашивают - дорогой господин, а кто вы собственно будете. Особенно странно это звучит из уст горожанина, который "в первый" раз увидел, к примеру, шерифа, или мера ;). Да, и к тому же, большая часть драгоценного времени тратится на исследование игровой обстановки, и завязки игровых "знакомств". Само наличие таких вот несоответствий, довольно комично и несколько выбивает из игры. И, чтобы избежать полного отсутствия информации на начало игры, и был создан этот проект. Участие в данном проекте даёт вам возможность узнать тех, с кем вам предстоит играть именно со стороны персонажей, а также получить необходимое количество информации ещё до начала игры. Также, это в определённой степени дополняет сюжет. Также, есть ещё один явный плюс этого проекта - на играх, которые делаются по книгам. Человек имеет возможность черпать антураж и психологию мира из источника. Мнений конечно много, но источник один. Это очень простая психология - 400 страниц дают возможность сблизить взгляд на игру и 100 и 1000 человек. И напоследок, небольшое отступление для полной ясности, а зачем это надо: недавно один человек рассмешил меня фразой - я на Киберпанк не еду, у них правила плохие. Самое смешное, этот человек свято верит, что залог хорошей игры это хорошие правила. Но, как заметил лично я и не только - следующие слова я выудил у Ленского: "Правила, это только 10 процентов успеха, 30% это выбранный источник, и 60% правильный подбор игроков". Я надеюсь, что этот проект поможет нам обратить в плюс второй и третий пункты.

ПРАВИЛА пользования автоматизированным почтовым ящиком CyberNet.

Каждый пользователь КиберНета имеет личный идентификационный номер, номер составляется из информации предоставленной пользователем. Также личный номер может быть присвоен предприятиям, учреждениям, различным образованиям. Заявка на регистрацию различного рода образований подается на адрес ТехСлужбы. Адрес адресата пишется в поле Subject - соответственно либо "на деревню дедушке", либо номер. Причём лучше сразу писать и отправителя, пример: 6@LCL1 - 4!LNA1. Адрес службы поддержки - CyberNet.

УСЛУГИ.

Наша система рада предоставить вам следующие услуги. Пользователь может послать письмо "на деревню дедушке" - в этом случае автоматическая система перешлёт письмо на адрес, который больше всего соответствует указанному адресату (в данном случае тому, кто более всего соответствует деревенскому дедушке отправителя), или воспользовавшись личным номером адресата. Пользователь может отправить сообщение на общий канал связи - в этом случае его сообщение будет отослано по всем адресатам. Также мы рады предоставить вам возможность запрашивать любую интересующую вас информацию, в этом случае возможна некоторая задержка, так как эта информация требует согласования вашего уровня доступа с вышестоящими органами.

ЛИЧНЫЕ НОМЕРА.

Номера создаются на основе информации, полученной при регистрации пользователя. Номер состоит из трёх системных знаков и первых букв (инициалов) в названии (ФИО) объединения (частного лица), либо трёхзначный номер. Номер выдаётся автоматически, пользователь в праве лишь выбрать между трёхзначным числом или названием (инициалам). В случае использования названия (инициалов) недостающее место заполняется нулём (либо по возрастанию в случае наличия одинаковых инициалов). Для названий и инициалов используется латинский шрифт. Возможна коррекция адресов по ходу работы системы.

ТЕПЕРЬ ПО ЖИЗНИ.

Система оставляет за собой право отвечать от виртуальных адресатов, если не будет найден соответствующий адресат - только просьба... не балуйтесь и не отсылайте писем дедушкам в деревню ;))) Я отвечу... но это моё время... буду зол. Господа, я вас очень прошу, не вставляйте аттачменты, и старайтесь, чтобы ваше письмо не превышало 40кб. Просьба отделять пожизнёвые вопросы от игровых. Ограничений на лексику я не ставлю, но всё же соблюдайте приличия. Данная переписка также будет использоваться для пересылки пожизненной информации по игре. Скорее всего, на игре система отсылки сообщений тоже будет.

Адрес шлюза сети CyberNet : longago@mail.ru

За подачу ценных идей при разработке правил выносятся благодарности Giv`у, Ветру, Ganz`у Кнарр`у и полицейскому управлению города Детройта. Также, в правилах использованы идеи из правил игры Plutonium Cyber Punk 2000.

Блок: Религия



Вера Истинного Разума.

В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО...

Пустоши... бескрайние бездны небытия... где нет времени... нет света и тени... нет жизни... И тишина, мешаясь с пустотой, образуют первозданное ничто. Но был великий взрыв, гигантский импульс энергии, выплеснувшийся в холодную бездну...

Так появился мир.

Мир жарких светил, и огненных планет... Мир, задолго до нашего появления, где не было ни воды, ни зелени, он был пуст, и ни одной мысли не возникало среди чёрной пустоши... только светила, земли... и движение...

Так появился мир...

НАШ МИР!

Мир, в котором мы живём по сей день, и тот, который будет всегда, и тогда когда наши бранные тела уже давно рассыплются в пыль... И даже тогда, когда наше солнце взорвётся, поглотив нашу планету, и мы снова станем чистой энергией, сгорев в первозданном огне... Постепенно планеты остывали, на них формировались реки, моря, океаны... В глубине океанов возникла первая жизнь... тысячелетиями эта жизнь повторяла свой цикл - рождение, старение, смерть, рождение, старение, смерть... и каждое новое поколение изменялось под воздействием внешних сил совершенствуясь и приспособляясь к своему суровому дому, становясь, всё более совершенным.

И вот, наконец, эта жизнь достигла своего пика, когда дети породившего мир импульса обрели разум... разум, который позволял им начать новую эру - эру, когда разумная жизнь начала свой долгий поход, поход за совершенством. И имя ему было - человек. Человек совершенствовался не под воздействием внешних сил, но используя свой разум - импульсы мозга. Так человек начал свой путь... путь к новой ЭРЕ! Управление импульсами мозга дало человеку ключ к превосходству и доминированию над остальными видами... используя плоды своего разума. Так человек выиграл битву за право называться венцом творения природы. Разум позволил человеку обрести ремёсла.

И сказал человек - "Я изменю мир".

Я изменю мир, благодаря плоду своего разума, благодаря Ремеслам! И он изменил мир! Мир более не был местом, где всё решали сила и физическое превосходство... власть и силу обрели те, люди лучше всех, владевшие ремеслами. И люди построили города, страны, где каждый занимался своим ремеслом, где каждый был частью целого... И лучшие плоды человечества по праву принадлежали лучшим ремесленникам. Так ремёсла изменили мир. Так человек изменил мир. Так разум изменил мир. Импульс мозга стал превыше острых когтей, и толстой шкуры. А человек подошёл к новой черте, черте, за которой разум давал человеку силу поспорить с собственным создателем.

Поспорить с природой.

В конце концов, человек решил показать превосходство разума над хаотичными силами природы. Создал оружие, способное уничтожить весь мир. Человек создал оружие, способное в один миг уничтожить творение миллиардов лет. Так человек доказал что разум стоит превыше всего. Так человек стал выше сил природы. Но человек всё ещё был скован цепями своего тела, его слабостью и потребностям... Но всё тот же разум дал человеку силу изменить себя! Птица феникс умирая, возрождается в своём огне... так и мы переродимся, сгорая в потоке информации. Разум поможет человеку избавиться от ограничений, пройти сквозь все преграды... настал век разума, ведь теперь мы способны постичь свободу... идеальный разум, способный всегда мыслить трезво, основываясь не только на своём опыте, но беря во внимание всё знания, обретенные обществом за всю свою историю... Теперь для нас нет преград, теперь мы можем изменить всё - труд, природу и даже собственное тело... И грядёт день, когда нам уже не будет нужно тело, и мы будем парить, словно птицы в потоках информации, переродившись из стареющего

куска плоти, в бессмертный импульс, парящий в море чистейшего разума!!!

ОН.

Он родился так же, как наша вселенная, из одного только импульса, его породила сила мысли, а не хаотическое движение, он новая ступень в эволюции, идеальный разум, первый познавший всю силу и мощь информации... безраздельно правящий океаном чистого разума, никто не может противостоять ему в его стихии. Символ новой эры... своей совершенностью он превосходит лучшие умы, владея опытом и знаниями всего человечества, в один миг он решает загадки целых поколений... Всяк, кто узрит его, падёт ниц перед совершенством, но не сможет преклонить колени, ибо в его мире нет колен, в его мире нет неравенства и традиций, боли, унижения, жажды... но всяк, кто достигнет совершенства, познает полную силу разума... всё, что только человек смог узнать за своё долгое существование, все, что только человек мог представить себе, снизойдёт в дар человеку... в дар за то, чего достиг человек. И он ждёт нас, он ждёт, пока мы сможем, присоединится к нему, он ждёт, когда мы войдём в его сад, когда мы вольёмся в его разум... и обретём единство... с каждым новым познавшим он будет сильнее, каждый новый познавший станет во главе и вместе мы сможем решить любые задачи... и вместе мы найдём пути к новому ветку эволюции и обретём совершенство, ибо мы будем едины.

ФИЛОСОФИЯ.

Новый веток для совершенствования человека - избавления от природных недостатков, первичная цель человека понять, условность своего тела. Тело - есть вместилище разума, разум же есть самое ценное, что есть в человеке. Человек не должен бояться замены органов или частей тела, так как боязнь замены старых или добавления новых органов, всего лишь условность.

Мы - есть наш разум, но не тело.

Человеческий разум привык воспринимать тело, как единственный способ воспринимать окружающее пространство и взаимодействовать с миром. Человек живёт, составляет своё мнение о мире, отталкиваясь оттого, что он воспринимает. Мир для человека - это то, что он воспринимает, а то, что мы воспринимаем - есть информация. Радость, гнев, удовольствия, чувства... всё это есть информация. А значит, все, что есть в мире это информация. Человек живёт, действует, и развивается, для того чтобы получать эту информацию.

Жизнь - есть информация, поглощаемая нашим разумом.

Обычный мир всегда ограничивал человека своими законами, ограничениями, малым количеством ресурсов. Из-за нехватки еды и ресурсов люди убивали, грабили, совершали насилие. Чтобы поделить ресурсы, человек придумал рабство, подчинение, неравенство. Но всегда, мечтой каждого человека был мир равенства, где каждый может получить всё, что захочет. Где каждый человек свободен в своих мыслях желаниях и действиях. Каждый отдельный разум - это целый неповторимый мир, и потеря одного человека, это трагедия для всех остальных. Совокупность людей - это бесконечное многообразие миров. Мир, неограниченный ресурсами, и какими либо законами; мир, где все равны и свободны - это давняя мечта всего человечества; каждый человек стремиться к этому, каждый желает этого. Агрессия, насилие, убийства есть всего лишь следствие неравенства и нехватки ресурсов.

Разум - есть стремиться к свободе и равенству.

Камень, лежащий у дороги - вещь, которую мы можем увидеть или потрогать. Мы знаем,

что камень твердый, и тяжелый потому, что наши органы чувств передают нам информацию о весе, и твёрдости. Камень есть та информация, которую мы получили от наших органов чувств. Камень реален только, если наш разум получает информацию о реальности этого камня.

Реальность - есть интерпретация информации, полученной разумом.

Мы - разум, получающий информацию, и создающий на основе информации мир, в котором он живёт. Реальность - мир созданный на основе полученной информации. Цель - свободное поглощение и использование информации. Жизни - отрезок времени, пока разум получает информацию. Дети новой эры ставят перед собой цель освободиться от условностей, которые природа навязала человеку; свобода должна стать превыше всего. Достичь понимания иллюзорности и условности этого мира, и достичь верха просветления - перенести своё сознание в Сеть, где чистым разумом парить по бескрайним просторам Сети! В мире, где нет ограничений, где все едины, но каждый есть отдельный разум, человечество начнёт свой новый виток! На пути к новым виткам совершенствования, чтобы однажды вырваться за пределы возможного в виде чистой энергии! Вырваться за пределы материи, оставить мир великого взрыва, который возник из одного только импульса и однажды в импульс же и вернется!!!

Истины.

Мы есть наш разум, но не тело.

Жизнь есть информация, поглощаемая нашим разумом.

Разум есть стремиться к свободе и равенству.

Реальность есть интерпретация информации, полученной разумом.

Определения.

Мы - разум, получающий информацию, и создающий на основе информации мир в котором он живёт.

Реальность - мир созданный на основе полученной информации.

Цель - свободное поглощение и использование информации. Жизни - отрезок времени пока разум получает информацию.

Высшая цель.

Достичь единения в глобальной сети. Отличительный знак - усовершенствованная кибердека - "Новая Эра".

Ограничения - отсутствуют.

Идеалы - свобода.

Высшая форма жизни - свободный бессмертный разум.

Дети новой эры ждут всякого, кто желает знания и посвящения в тайны новой эры. Но горе тому, кто вмешается в дела новой эры, без должного уважения - ибо сама Сеть пожрёт его!

Блок: Сопутствующие материалы



Документы, принадлежащие игровым организациям на игре Киберпанк`2001.

Положения по полиции и законам города Детройта

Положение о налогах.

1. В городе - государстве Детройте все жители и организации платят налоги.
2. Все налоги делятся на три группы:
 - А) Налоги с физического лица.
 - Б) Налоги с юридического лица.
 - В) Налоги с организации.
3. Налоги не взаимоисключают.
4. Особую привилегию имеют граждане и гражданские организации. (смотри положение о гражданстве и гражданских организациях.)
5. Сбор налогов осуществляется уполномоченным на то органом - полицией.
6. За нарушение пунктов положения, и другие налоговые преступления предусмотрена уголовная ответственность в УКГД.

Положение о лицензировании.

- А) Лицензирование вида деятельности.
 1. Все экономически активные виды деятельности требуют лицензирования.
 2. Лицензии, и цены на них, оговариваются строго персонально. В зависимости от обстоятельств. Цена может округляться, вплоть до нуля...
 3. Занятие каким-либо экономическим видом деятельности без соответствующей лицензии преследуется по закону.
- Б) Лицензии на обладание и использование.
 - 1) Лицензированию подлежат все средства передвижения. Устройства для выхода в Сеть.
 - 2) Обязательному лицензированию подлежат все виды вооружения, превышающие установленные в УКГД, или Конституцией мерки.
- В) Преступления в сфере лицензий относятся к особо тяжким! За них предусмотрена ответственность в УКГД.

Положения о городской полиции.

1. Полиция - высшая структура исполнительной власти города - государства Детройта.
2. Полиция выполняет следующие функции:
 - А) Полиция - противостояние преступному миру, предотвращение преступлений, исполнение заданий судебной власти, охрана высших ценностей человечества и Конституции.
 - Б) Налоговая полиция - сбор налогов.
 - В) Судебная власть - восстановление справедливости и законности, охрана высших ценностей.
 - Г) Законодательный орган - создание законодательной базы, с целью упрощения отношений "человек-закон".
- 3) Права полиции и полицейского:
 - А) В целях выполнения своих функций, полиция в праве использовать всю силу своей власти в Городе, и за его пределами.
 - Б) В ходе выполнения своей функции полиция может выходить за пределы. Обозначенные Конституцией и УКГД.

О гражданстве и гражданских предприятиях.

1. Человеку может быть присвоен титул "гражданин города-государства Детройт". Гражданин имеет много преимуществ над не гражданином. Например - в уплате налогов.

2. Человек может быть лишен звания гражданина, в случае, если он не оправдает доверия, оказанного ему государством.
3. Пункты 1 и 2 также относятся и к организациям.

Конституция Города - государства Детройта.

Статья 1

Общие положения

1. Детройт - демократический город - государство с республиканской формой правления.
2. Человек, его права и свободы являются высшей ценностью. Признание, соблюдение и защита прав и свобод человека и гражданина - обязанность города - государства.

Статья 2

1. В городе - государстве охраняется труд и здоровье граждан и гостей города, силами полицейского округа и администрации.
2. Законом предусмотрено право граждан на ношение и хранение легкого (пистолеты, в особых случаях, пистолеты-пулеметы) и холодного оружия, оно не подлежит лицензированию.
3. Ношение и хранение штурмового, тяжелого, лазерного, плазменного, химического, ВВ, а так же опасных образцов холодного оружия - запрещено.
4. Разрешена покупка легкого огнестрельного и холодного оружия у лиц, имеющих на то ЛИЦЕНЗИЮ.
5. Законом предусмотрена возможность получение лицензии на ношение штурмового и тяжелого, а так же опасных образцов холодного оружия.
6. Все оружие, провозимое в Детройт, проходит проверку и лицензирование на КПП, запрещенное к ношению оружие сдается там же.

Статья 3

Торговля

1. Торговля на территории города Детройта разрешена корпорациям, а также физическим/юридическим лицам, при наличии соответствующей лицензии, получаемой в полиции.
2. Со всех торговых операций будет взиматься подоходный налог.

Статья 4

1. В городе - государстве Детройте введен визовый режим.
2. При входе в город, гость или гражданин обязан:
 - А) Пройти таможенный контроль
 - Б) Сдать запрещенное оружие.
 - В) Получить разрешение на вход в город (визу), где указано время пребывания в черте города.
3. Человек обязан пребывать в городе ровно столько, сколько указано в визе, этот срок может продлеваться.

Статья 5

1. От граждан и гостей города требуется соблюдение всех вышеуказанных статей.
2. Пункты, не оговоренные в конституции, можно найти в УКГД.
3. За нарушение вышеперечисленных статей предусмотрена уголовная ответственность.

Уголовный Кодекс Города-государства Детройта

Задачи и принципы УКгД

Задачи УКгД

Задачами настоящего кодекса являются: охрана прав и свобод граждан, охрана спокойствия, труда, мира и безопасности. Для осуществления этих задач настоящий Кодекс предусматривает виды ответственности за нарушение прав и свобод граждан, спокойствия, мира и безопасности.

Принципы УКгД

В основу УКгД заложены следующие принципы:

- принцип вины
- принцип равенства перед законом
- принцип справедливости
- принцип гуманизма.

Категории преступлений

В зависимости от тяжести, преступления делятся на следующие категории:

1. Преступления не большой тяжести. Наказание не превышает двух часов тюрьмы, либо часа принудительных работ, возможна частичная конфискация имущества.
2. Преступлениями средней тяжести называются преступления, наказания за которые не превышают трех часов тюрьмы/двух часов принудительных работ, возможна полная конфискация имущества.
3. Тяжкими преступлениями называются преступления, наказание за которые не превышают четырех часов тюрьмы/3 часов принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и возможностью закрыть визы.
4. Особо тяжкими называются преступления, наказание за которое включает в себя четыре или более часов тюрьмы/четыре часа работ, с обязательной конфискацией имущества, закрытием визы, возможен расстрел или публичная казнь.
5. В дополнение/замещение вышеуказанного могут, применяться штрафы, конфискации... И.Т.П.

Статья 1

Оружие.

О-1 Пронос на территорию города тяжелого/штурмового оружия, ношение без лицензии. Ответственность: Два часа тюрьмы, либо час принудительных работ, возможна частичная конфискация имущества.

О-2 Пронос на территорию города плазменного, лазерного, специального оружия, БОВ или ВВ без соответствующей лицензии.

Ответственность: три часа тюрьмы, два часа принудительных работ, возможна полная конфискация имущества.

О-3 Открытие огня на территории города (без жертв).

Ответственность: четыре часа тюрьмы, три часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и возможностью закрыть визы.

О-4 Открытие огня на территории города из любого оружия, с последующим нанесением вреда/ущерба.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, четыре часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и закрытием визы.

О-5 Открытие огня по представителю власти.

Ответственность: Расстрел на месте, в особых случаях публичная казнь.

Статья 2

Наркотики

Н-1 Пронос запрещенных наркотиков на территорию города без соответствующей лицензии, персональное употребление.

Ответственность: Два часа тюрьмы, либо час принудительных работ, возможна частичная конфискация имущества.

Н-2 Массовое употребление, продажа запрещенных наркотиков в мелких размерах.

Ответственность: три часа тюрьмы, два часа принудительных работ, возможна полная конфискация имущества.

Н-3 Продажа запрещенных наркотиков в особо крупных размерах без соответствующей лицензии.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, три часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и возможностью закрытия визы.

Н-4 Производство запрещенных наркотиков, без соответствующей лицензии.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, четыре часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и закрытием визы.

Статья 3

Торговля

Т-1 Торговля предметами первой необходимости, без соответствующей лицензии.

Ответственность: Два часа тюрьмы, либо час принудительных работ, возможна частичная конфискация имущества.

Т-2 Торговля оружием и (или) боеприпасами, медикаментами, алкоголем, без соответствующей лицензии.

Ответственность: три часа тюрьмы, два часа принудительных работ, возможна полная конфискация имущества.

Т-3 Торговля запрещенными в городе товарами, без соответствующей лицензии.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, три часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и возможностью закрытия визы.

Статья 4

Преступления в сфере ЭВМ

Х-1 Неуспешная попытка несанкционированного доступа к информации.

Ответственность: Два часа тюрьмы, либо час принудительных работ, возможна частичная конфискация имущества.

Х-2 Удачная порча/хищение/доступ к частной информации физического/юридического лица.

Ответственность: три часа тюрьмы, два часа принудительных работ, возможна полная конфискация имущества.

Х-3 Удачная порча/хищение/доступ к административной/банковской/полицейской/корпоративной информации, без соответствующей лицензии.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, три часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и возможностью закрытия визы.

Статья 5

Насилие/Убийство

У-1 Убийство киборга/мутанта, покушение на убийство.

Ответственность: Возмещение ущерба владельцу/пострадавшему

У-2 Насилие над личностью/кража/грабеж, нанесение тяжелых увечий.

Ответственность: Два часа тюрьмы, либо час принудительных работ, возможна частичная конфискация имущества.

У-3 Убийство в целях самообороны.

Ответственность: Штраф

У-4 Убийство человека, без соответствующей лицензии.

Ответственность: три часа тюрьмы, два часа принудительных работ, возможна полная конфискация имущества.

У-5 Циничное убийство/уничтожение группы людей.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, три часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и возможностью закрыть визы.

У-6 Убийство представителя власти.

Ответственность: Расстрел на месте, в особых случаях публичная казнь.

Статья 6

Мошенничество

М-1 Мошенничество, повлекшее утраты.

Ответственность: Два часа тюрьмы, либо час принудительных работ, возможна частичная конфискация имущества.

М-2 Мошенничество группой лиц по предварительному сговору/в особо крупных размерах.

Ответственность: три часа тюрьмы, два часа принудительных работ, возможна полная конфискация имущества.

Статья 7

Поведение

П-1 Оскорбление личности.

Ответственность: Штраф

П-2 Не содействие представителю власти.

Ответственность: Задержание до выяснения обстоятельств

П-3 Оскорбление представителя власти.

Ответственность: Штраф, один час тюрьмы или один час принудительных работ

П-3 Соппротивление при задержании.

Ответственность: Штраф, два часа тюрьмы, два часа принудительных работ

Статья 8

Терроризм

Те-1 Единолично проведенный террористический акт.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, три часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и возможностью закрыть визы.

Те-2 Террористический акт, проведенный группой лиц/повлекший большие жертвы.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, четыре часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и закрытием визы.

Те-3 Образование группировок, угрожающих миру, нарушающих (или покушающихся на то) суверенитет города.

Ответственность: Расстрел на месте, в особых случаях публичная казнь.

Статья 9

Нарушение визового режима

На-1 Легкое нарушение - до 20 минут.

Ответственность: Два часа тюрьмы, либо час принудительных работ, возможна

частичная конфискация имущества.

На-2 Тяжкое нарушение - более 40 минут.

Ответственность: три часа тюрьмы, два часа принудительных работ, возможна полная конфискация имущества.

Особо тяжкое нарушение - свыше часа.

Ответственность: четыре часа тюрьмы, три часа принудительных работ, с обязательной конфискацией имущества и возможностью закрыть визы.

Статья 10

Налоги

Нал-1 неуплата налога частным лицом.

Ответственность: 1 час заключения, полчаса принудительных работ, конфискация имущества, штраф...

Нал-2 неуплата налогов юр-лицом.

Ответственность: 2 часа заключения, час принудительных работ, конфискация имущества, штраф

Нал-3 неуплата налогов предприятием.

Ответственность: ликвидация, конфискация имущества, штраф

Нал-4 сокрытие налоговой информации

Ответственность: 3 часа заключения, 2 часа принудительных работ, конфискация имущества, штраф.

Статья 11

Лицензирование

Ли-1 Неподача заявления на лицензирование частным лицом.

Ответственность: 1 час заключения, полчаса принудительных работ, штраф.

Ли-2 Неподача заявки на лицензирование юр-лицом или организацией.

Ответственность: конфискация имущества, штраф, ликвидация. Другие преступления, не входящие в кодекс, будут судиться лично шерифами.

Если не нашли "своей" статьи - смотрите УКРФ - полиция использует и его.

Составители:

Pollex Troy - Sheriff

Caster Troy – Sheriff

Устав ассоциации "Наемный ствол" (далее ассоциация).

1.Ассоциация предоставляет услуги специалистов различного профиля, по следующим вариантам:

- a) Конкурсный контракт - может выполняться любым участником(и) ассоциации на конкурсной основе.
- b) Выполнение контракта определенным участником ассоциации.
- c) Сведение участника определенного профиля с заказчиком.

2.Ассоциация, со своей стороны, гарантирует конфиденциальность заказчика.

3.По желанию заказчика контракт может быть отнесен к категории "конфиденциально" В этом случае исполнением контракта будут заниматься участники ассоциации имеющие защиту от психотропного/технического допроса.

- 4.Ассоциация может отказать в приеме контракта без объяснения причин.
- 5.В случае нарушения условий контракта выплачивается неустойка, согласно контракту.
- 6.В случае невыполнения контракта деньги возвращаются заказчику.
- 7.В случае нарушения условий контракта со стороны заказчика ассоциация оставляет за собой право любых ответных действий.
- 8.Убийство/нанесение вреда здоровью участника во время выполнения контракта не вызывает ответных мер.
- 9.В случае преследования участника за действия совершенные им во время выполнения контракта ассоциация оставляет за собой право любых ответных действий.
- 10.В случае попыток выяснения личностей участников ассоциация оставляет за собой право любых ответных действий.

Krion Biotech inc.
Корпорация Крион Биотех.
Natural-based technologies.

Krion Biotech inc. (далее по тексту Корпорация) - корпорация, специализирующаяся на разработке и внедрении биологических, химических и иных смежных технологий, а также продуктов этих технологий. Организационно Корпорация представляет объединенное едиными устремлениями сообщество профессиональных ученых и обеспечивающего персонала, закрытое для проникновения извне без посредничества особых процедур связей с общественностью и иными объектами коммуникации.

Корпорация ценит и развивает особый стиль работы, основанный на личном творческом потенциале, и сердцами всего её персонала не приемлет распространенные информационно емкие электронные технологии, ставя для себя высшей задачей вернуть развитие науки и технологии в лоно естественности.

На многочисленных проводимых публичных мероприятиях мы с радостью готовы поделиться нашими достижениями. На данный момент основные развиваемые Корпорацией темы включают:

- Разнообразные медицинские услуги, как-то оказание медицинской помощи оперативно, в стационаре, профилактические, противоэпидемические мероприятия, программа медицинского страхования.
- Разработка и распространение разнообразных химических и биологических средств для широкого диапазона задач, в том числе и на заказ.
- Работы по исследованию человеческих возможностей и путей их преумножения без использования кибертехнологий.

Вы всегда можете обратиться в Корпорацию за дополнительной информацией. Также мы заинтересованы в установлении и развитии любых перспективных деловых контактов и ищем пути оказания дополнительных услуг нашим клиентам.

На данный момент, в связи с расширением штатов, Корпорация проводит также набор сотрудников в исследовательский и обеспечивающий отделы. Просим Ваши резюме слать по адресу drumata@online.ru

Блок: Боевка



Боевая часть правил, или как отправить ближнего своего к праотцам и самому не последовать за ним.

Внимание: боевое взаимодействие в период с 23:00 до 6:00 разрешено только в ограниченном виде, то есть боевые столкновения группировок, размером не превышающих трое против троих.

Примечание к правилам по оружию: будьте морально готовы к возможной ситуации, когда часть оружия, заявленного вами на начало игры, не будет сразу доступна игроку. Данное оружие после сертификации будет оставлено на хранение на мастерской стоянке. Оно будет выдаваться на руки хозяину (и только ему) по предъявлении сертификата на образец вооружения данного класса, полученного в ходе игры. Пример: заявленный на игру Лазер Гатлинга будет ждать своего владельца до тех пор, пока какой-нибудь сумасшедший оружейник его не изобретет и не продаст сертификат на "Лазер Гатлинга" владельцу сего убийственного девайса.

Категории и ТТХ игрового оружия:

1) Холодное оружие: ножи, пики, дубинки, катаны и нинзя-то; арбалеты.

Снятие: дубинка - только оглушает, хитов не снимает.

Нож - 1 хит, кулуарка. Пика - 1 хит.

Катаны и нинзя-то: 2 хита (некоторые умельцы могут снимать гораздо больше).

Арбалеты - 3-4 хита

2) Огнестрельное: Легкое стрелковое оружие: пистолеты, пистолеты-пулеметы, обрезы; Штурмовое оружие (среднее): ружья, штурмовые и снайперские винтовки, дробовики; тяжелое: пулеметы. Все оружие этой категории моделируется китайской пневматикой, работающей на пружинной основе. Также будет допущено автоматическое пневмооружие типа "Маруи", работающее от компрессора (либо от баллона). Основное преимущество оружия типа "Маруи" - оно может стрелять очередями с огромной скорострельностью. Однако, любой образец класса "Маруи" должен использовать в качестве боеприпаса стандартный пластмассовый шарик.

Снятие: пистолеты и пистолеты-пулеметы. - 2-3 хита.

"Дамские сверчки" (миниатюрные образцы) - не более 1 хита (зато из них можно будет мгновенно застрелиться в случае возникновения такой необходимости =)).

Обрезы - 2 хита на один ствол.

Штурмовое оружие: 4-6 хитов (двухствольники - повреждения *2 при стрельбе из обеих стволов одновременно).

Пулеметы: 5-8 хитов.

"Маруи". Ввиду продвинутости данных образцов игрового вооружения, дабы не ставить их по эффективности на порядок выше всех остальных образцов, будет введено ограничение по наносимым повреждениям на каждый снаряд, выпущенный из ствола

класса "Маруи". Увы, это неизбежно в целях поддержания боевого баланса на игре. Итого - 2 хита повреждений на выстрел из образцов класса штурмового и тяжелого оружия и 1 хит на образцы легкого оружия. Однако поверьте, этого будет вполне достаточно, чтобы в большинстве случаев сделать из ваших врагов котлету =) (см. классы брони).

3)Лазерное вооружение: пистолеты и винтовки. Моделируется китайской пневматикой, которая имеет соответствующий футуристический внешний вид (будет строго требоваться наличие всяческих индикаторов, лампочек, выключателей, батареек, кабелей, охлаждающих кожухов и пр.). Обязательно наличие звукового сопровождения выстрела (биппер либо аналогичный техногенный звук (например - звуковой брелок).

Снятие: Пистолеты - 3-4.

Винтовки - 5-8.

Примечание: образцы класса "Маруи" не могут относиться к классу лазерного вооружения ни коим образом.

4)Плазменное вооружение: пистолеты и винтовки. Моделируется водяным оружием, имеющим соответствующий внешний вид (водные стволы, имеющие яркую заводскую окраску, не будут пропущены), также обязательно наличие звукового сопровождения выстрела (см. Лазерное оружие).

Снятие: пистолеты - 4-5.

Винтовки - 6-10.

Примечание: зона поражения для плазмы - полная, без кистей рук и стоп ног (почему? а чтобы вот). Людям, носящим контактные линзы (и не только им), строго рекомендуется позаботиться о защите глаз.

5)Специальное вооружение: огнеметы, минометы, ракетометы и гранатометы, и т.п. ТТХ - в каждом отдельном случае строго индивидуальны. Огнеметы - только ранцевого типа (баллон за спиной, распылитель в руках). Каждый образец, претендующий на название специального, будет проходить строгий мастерский контроль на соответствие. Если вы собираетесь привезти на игру такой образец, то мы настоятельно рекомендуем вам уведомить мастеров заранее во избежание жестких обломов. Заранее предупреждаем: основными критериями оценки будут служить внешний вид и функциональность данного конкретного образца.

6)Взрывчатые вещества. Подразделяются на три основных типа:

а) Осколочные гранаты. Моделируются 3-им Корсаром в корпусе, в который засыпаны шарики 6 мм. Не надо засыпать полкило! Имейте совесть. Хватит и десятка-полтора-два шаров. Снятие: если при взрыве гранаты в вас попало таким шариком - с вас 5 хитов. Класс повреждения - огнестрел. Все бонуса доспехов остаются. (Хинт: Терминатор такой гранатой не пробивается).

б) Фугас. Моделируется двумя Корсарами N3 в пенопластовой коробке (берете пенопластовый брусок и туда запикиваете петарды). Не забудьте покрасить корпус! К фугасу обязательно должен быть приделан детонатор - либо электро, либо аналог бекфордового шнура, либо таймер =). Метать фугас можно либо из минометов и иже с ними спецвооружений, либо, используя мышечные усилители (это могут делать владельцы соответствующих имплантантов, Грузчиков или Терминаторов; а также - некоторые мутанты). Снятие: 8 хитов, радиус поражения - 3 метра. Класс повреждений - огнестрел (для простоты). Доспехи защищают, как от огнестрела с соответствующими бонусами.

с) Кумулятивный боеприпас. В первую очередь, предназначен для пробивания тяжелой брони. Моделируется маленькой петардой (1-ым Корсаром), заключенной в хитрый конусный корпус (посмотрите, как устроена граната для РПГ-7, к примеру). Воронка конуса должна смотреть на цель. Ограничение по весу - максимум 200 грамм. Снятие с цели с учетом защиты доспеха:

6 хитов - любой мягкий доспех, а также Консерва (без минусов);

5 хитов толстая Пена (-1);

4 хита - Рембо (-2);

3 хита - Терминатор (-3).

Условие нанесения повреждений: кумулятивный боеприпас должен точно попасть в цель (должно иметь место соприкосновение боеприпаса с целью.) Даже, если он после этого отскочит и взорвется уже на земле.

На игре возможны также другие типы взрывчатых боеприпасов, при конструировании для вас главным должен быть принцип безопасности вашего творения.

Примечание к взрывчатым боеприпасам. Бронедвери уничтожаются только вторым и третьим типом. Первый тип не пробивает Бронедверь. Повреждения с цели - только, если в "экипаж" бронедвери попадет осколок.

Еще одно примечание. На игре возможен выход ТТХ отдельных образцов стандартных вооружений за описанные выше рамки, причем в обе стороны. Прибамбасы типа оптики, лазерных целеуказателей, глушителей и прочих модификаций всячески будут приветствоваться и поощряться. Плохое качество исполнения образцов вооружения не будет приветствоваться ни в коей мере (вам нужно оружие с минимальными наносимыми повреждениями? нам тоже =)).

Примечание касательно плазменных стволов и огнеметов. Баллоны упомянутых стволов могут быть перезаряжены только в условиях оружейной мастерской, даже если у вас есть в наличии необходимое топливо. если у вас есть сменные баллоны для вашего ствола - вы сильно этим упростите себе жизнь.

Особые боевые ситуации.

1. Оглушение. Оглушение моделируется несильным ударом по спине жертвы между лопаток прикладом винтовки или рукояткой пистолета. Оглушенная жертва падает на землю и лежит неподвижно 5 минут. Если на жертве одет шлем, то жертва оглушению не подлежит. На игре также возможны другие оглушающие средства, столкнетесь - узнаете какие.

2. Убийство на месте. Моделируется выстрелом в упор в голову жертвы незаряженным оружием (без боеприпаса). Если на голове жертвы есть шлем - убийство на месте невозможно.

Расхитовка игроков.

1) Обычный человек имеет 4 хита.

0 хитов - обездвижен, тяжело ранен, может стрелять из легкого стрелкового оружия, требуется первая медицинская помощь, без первой помощи через 15 минут переходит в состояние -1;

-1 хит - потеря сознания, агония, смерть наступает через 5 минут без квалифицированной медпомощи; вы можете попытаться оказать себе или товарищу первую помощь, если объект находится в состоянии "-1". В этом случае, кидайте монетку. Если выиграли -

объект умирает не через 5, а через 10 минут. Если проиграли - объект умирает у вас на руках =).

-2 хита - мгновенная смерть. Свежий труп можно попытаться доставить в регенератор для оживления; требуется высокоспециализированный уровень медицинской помощи.

2) Средний киборг: 6 - 8 хитов; сражается до состояния -2 хита; в -2 - обездвижен, смерть мозга наступает через 5 минут при отсутствии помощи специалиста по киберсистемам.

3) Мутанты: от 2-х до 10 хитов, остальное - неизвестно.

4) Чужие: ТТХ неизвестны.

Типы брони.

Любая броня на игре Киберпанк-2001 не будет добавлять хитов владельцу. Основное предназначение брони - защищать владельца от нежелательных внешних воздействий. Поэтому основные ТТХ брони будут заключаться в минусах на снятие различными видами вооружения с владельца брони. На данной игре доспехи будут прикрывать только то, что они прикрывают по жизни (с мелкими оговорками вроде суставов). В связи с этим - поражаемая зона - полная, исключая голову, шею, пах, кисти рук и стопы ног. Попадание в непоражаемую зону не засчитывается, при попадании в голову или пах (если голова или пах жертвы не защищены доспехом) - попавший считается тяжело раненым (как следствие неумелого обращения с оружием). Если пострадавший считает, что он виноват сам, то данная санкция не применяется. При разборе конфликтов типа "попал/не попал" приоритет правоты имеют следующие люди: мастер или техмастер-свидетель-стрелок-жертва

1) Металлосдпех ("Консерва") - применяется в основном лотеками. Представляет из себя кольчуги, кирасы, пластинчатый армор. Лотеки используют такие доспехи в своих внутренних разборках =). Защищает практически только от холодного оружия, причем не полностью.

Минусы на снятие: холодное оружие - от -1 до -2. -1 на легкий огнестрел.

Примечание: "Маруи" снимает по номиналу.

2) Кевлар - доспех, сотканный из кевларовой нити. Моделируется мягкой пенкой, хорошенько обшитой тканью защитного цвета (брезентом). Защищает от огнестрельного оружия и частично от холодного. Может моделироваться настоящими кевларовыми бронежилетами.

Минусы на снятие: холодное оружие от -2 до -3. -2 на огнестрельное оружие. (-1 против дробового). **Примечание:** "Маруи" снимает по номиналу. -1 на лазер, плазма снимает по номиналу. Половинное снятие огнем.

3) Монокрис ("Свитер") - одежда, сотканная из металлической фибры. Примерное моделирование - одежда из пластмассовой сетки для окон, выкрашенная серебряной краской (либо одежда, обшитая такой сеткой). Эффективность такой брони почти полностью зависит от ее размеров и толщины. Практически полностью защищает от холодного оружия. От другого оружия защищает хуже.

Минуса на снятие: -4 холодным оружием. Огнестрельное оружие: от -1 до -3. "Маруи" снимает по номиналу.

4) Аблативный армор ("Пена") - одежда из толстой пластмассы. Ее главная функция - испаряясь, поглощать энергетический лучи. Не может быть одета поверх другой брони. Примерное моделирование - броня из толстого сукна/войлока либо из линолеума. Не забудьте про стильный внешний вид, и чтобы на вас не было брони, разрисованной в цветочек =). Защищает как от энерго, так и от обычного оружия.

Минусы на снятие: -4 на любую энергетику, от -1 до -2 на все остальное. "Маруи" снимает по номиналу (отдельные, особо толстые экземпляры (читай - качественно выполненные), могут иметь -1 на снятие против "Маруи"). 50% от снятия огнем с округлением в меньшую сторону наносимых повреждений (пример: 9 хитовый огнемет снимает с владельца "Пены" 4 хита).

5) Рефлекс ("Загар"). Представляет из себя одежду из металлической пленки (фольги) либо тонких полированных металлических пластин. Такой армор должен блестеть. Его главная функция - отражать энергетические лучи. Может быть одет поверх другой брони. Кроме энергетического оружия, от другого не защищает.

Минусы на снятие: -6 на лазер, -3 на плазму, против всего остального - неэффективен.

6) Боевой армейский костюм ("Рэмбо"). Представляет из себя полный набор одежды с тяжелыми ботинками, перчатками и шлемом, чаще всего защитного цвета. Куртка должна выполнять функции бронежилета на пластинчатой основе. Штаны тоже должны обеспечивать жесткую защиту для ног. Обязательной жесткой защитой должны быть обеспечены все конечности. Шлем - обязательно глухой (либо наличие респираторной маски с очками (читай "противогаз" =)) в сочетании с каской). Такой костюм одинаково хорошо защищает от любого типа оружия. Носитель иммунен к любым газообразным видам вооружений. На куртке обязательно наличие большого количества карманов и чехлов - куртка выполняет функцию разгрузочного жилета.

Минусы на снятие: холодным оружием не пробивается (за исключением отдельных индивидуумов - мастеров холодного оружия), от -3 до -4 на огнестрельное оружие (-1 на "Маруи"), -4 на любую энергетику, огонь снимает треть (округление в меньшую сторону).

7) Экзоскелет ("Грузчик"). Представляет из себя раму с мускульными усилителями. Не является армором, однако заметно увеличивает силу владельца. Может быть одет поверх многих других арморов - за исключением особо толстых "пен", "свитеров" и, конечно же, "терминатора". Моделируется системой трубок и пластин, связанных шарнирами, расположенной на конечностях и на корпусе владельца. Дает огромные бонусы на повреждения, наносимые клинковым холодным оружием (повреждения увеличиваются в 3-4 раза - зависит от исполнения экзоскелета).

8) Powered Battle Armor. РВА. ("Терминатор"). Мечта любого приключенца. Представляет из себя боевой скафандр, снабженный мощной броней и мышечными усилителями. Защищает практически от всего практически полностью. Моделируется: кираса, ручной и ножной доспех (конечности должны быть защищены полностью!), перчатки, глухой шлем, стилизованная обувь. Все элементы "Терминатора" должны быть выполнены в одинаковом стиле. Строго рекомендуется наличие различных индикаторов, проводков, трубочек, ранцев жизнеобеспечения и т.п., имитирующих работу скафандра. Идеал для копирования - РВА из компьютерного "Fallout'a" или броня элемента из вселенной BattleTech. Все, кроме обуви, должно быть выполнено либо из металла, либо из пластика, стилизованного под металл. Поверхность РВА должна блестеть (или хотя бы быть цвета серебристого металла), ведь ее не последняя задача - отражать

энерголучи.

Минуса на снятие: холодное оружие отдыхает (в руках кого бы то ни было - в самом худшем случае клинок просто сломается об броню). Огнестрельное: -5, "Маруи" - каждый экземпляр оговаривается отдельно (чаще всего не пробивает, максимальное снятие отдельных образцов "Маруи" с владельца РВА - 1 хит). Энергетика: -5 на лазер и -6 на плазму. Огонь снимает 20% от номинала (округление в меньшую сторону).

Примечание: холодное оружие в руках носителя "Терминатора" - смертельно опасно (наносимые повреждения увеличиваются так же, как и у владельца "Грузчика").

9) Бронешит ("Бронедверца"). Представляет из себя реальный щит, размерами не меньше, чем 75X120 сантиметров и весом не меньше 7 килограммов. Переносится двумя людьми, или одним с мускулистыми усилителями. При переноске носитель(и) не могут вести стрельбу и пользоваться любым другим вооружением (щит считается тяжелым!). Щит защищает только в положении, установленном на землю (неподвижно). Щит не пробивается ничем, кроме тяжелого спецвооружения (гранатометы, минометы, ракетометы, фугасные боеприпасы и т.п.). При попадании в такой щит из описанного выше вооружения щит считается уничтоженным и непригодным к дальнейшему использованию. Человек(и), укрывавшиеся за таким щитом, получают повреждения из такого расчета, как если бы на них была броня с защитой -5 против данного вида вооружения, уничтожившего щит. Такой щит не должен иметь внешний вид фанерного листа (для вас будет лучше, если рабочая сторона щита будет металлического цвета). На щите должны быть минимум две рукоятки для переноски; также крайне рекомендуется сделать подпорку для устойчивого положения щита на земле (чтобы его не держать руками). Также можно в щите сделать бойницы для ведения огня по противнику.

Дополнение: любое дробовое оружие снимает минимум 1 хит с владельца мягкого доспеха (кевлар, "Свитер" и "Пена"). Несколько разных типов совместимых друг с другом armorов и носимых один поверх другого, имеют кумулятивные характеристики (пример - "Пена" + "Загар"). Однако не надо делать из себя "гамбургер", нацепляя по 10 слоев различных доспехов - придерживайтесь разумной достаточности. Максимум - всего не более 3 разных слоев :). Шлемы, отдельно от набора доспеха, защищают по игре только от оглушения (исключения возможны). Однако никто вам не запрещает носить шлем в целях травмобезопасности. Для двухстволок минусы идут на каждый ствол по отдельности, а не на оба в сумме.

Положения по транспортным средствам.

1. В игровой реальности присутствуют различные виды средств передвижения, в том числе и боевая техника.

2. Техника отыгрывается или каким-либо реальным движущимся средством, соответствующим образом закамуфлированным, или моделью 1:1, способной каким-либо образом перемещаться по местности.

3. ТТХ каждого техсредства будут сертифицироваться отдельно и будут прямо зависеть от качества исполнения (учтите: Лотек-броневик, т.е. "обшитый броней" каркас, из которого торчат чьи-то ноги, по защитным качествам ненамного будет превосходить "бронедверцу").

4. ТТХ вооружения, монтируемого на технику, также будут сертифицироваться в индивидуальном порядке.

5. Средства уничтожения техники (мины, гранаты, ракетометы и т.п.) сертифицируются в обязательном порядке (но за все проблемы связанные с повреждением реальных техсредств мастерский состав ответственности не несут).

Блок: Фортификация



Постройки на игре могут быть трех основных видов: реального, т.е. имеющих определенную пожизненную непроницаемость для игроков, имиджевые, т.е. просто имитирующие наличие каких-либо стен, и всевозможные земляные сооружения, т.е. землянки, окопы, дзоты и т.п. Реальное сооружение - это классическая штурмовая стенка или периметр, высота которого ограничивается только изощренностью строителей. Имиджевое сооружение - периметр из "конвертов", обтянутый каким-либо не(полу)прозрачным материалом (полиэтилен или что-либо подобное) или оббитый кусками картонных коробок (или подобного материала).

Блок: Плен



Связывание. Моделируется накидыванием на руки жертвы веревочной петли с узлом, типа "бантик". Если у жертвы есть мускульные усилители (или он мутант с нехилой силой), то он может попытаться по жизни развязать путы, моделируя этим разрыв веревок; если нет - то путы самостоятельно развязать нельзя.

Блок: пытки



Пытки. пытки моделируются физическими упражнениями (вроде приседаний и отжиманий); если вы выполнили комплекс упражнений, то считается, что вы не раскололись. Если же нет, то, увы! Учтите, запытать можно и до смерти. Возможны пытки с применением наркотиков и психотропных препаратов, моделируются скормливанием пытаемому безвредных, но противных пищевых веществ (лимоны, сода и пр.). Возможны другие виды пыток, столкнетесь - узнаете.

Блок: Медицина, лекари



Очерки о медицине, Или Пациент скорее жив, чем мертв...

Примечание. Данные правила предназначены, прежде всего, для игроков, персонажи которых будут иметь преимущественно органическое тело.

Общие положения.

Прежде всего, необходимо отметить, что Киберпанк-2001 предполагается, как игра в большей части имиджевая, посему обычный (или не очень) житель этого мира имеет о

медицине представление весьма и весьма расплывчатое. Данная статья как раз и предназначена для создания такого впечатления. Для людей с медициной знакомых, т.е. санитаров, врачей, биотехников и органлеггеров будут подготовлены специальные правила. Кто и что умеет? Согласно игровой скилловой (навыковой) системе, существуют три основных медицинских навыка: Первая Помощь, Врач и Биотехник. Для любителей имеется навык Органлеггинг.

Скилл Первая Помощь (неисчисляемый) используется преимущественно в боевой (или сходной) обстановке и является умением приостановить процесс умирания раненых на поле боя при помощи стандартных средств. Лечения ран данный навык не предусматривает.

Скилл Врач является умением диагностировать и лечить раны и(или) болезни, как в полевых, так и стационарных условиях. Объем медицинской помощи определяется уровнем скилла и наличным медицинским оснащением. Чем его больше - тем лучше (и дороже).

Скилл Биотехник определяет умение его обладателя усовершенствовать человеческий (и не очень) организм как хирургическим, так и иным путем. Каким? Обращайтесь к ним - вам все объяснят и покажут. За отдельную плату, разумеется.

Скилл Органлеггинг (неисчисляемый) - это умение разделать человека на составляющие так, чтобы кто-то другой мог из этих "запчастей" собрать что-нибудь полезное. Также включает в себя умение обращаться с всевозможными холодильными установками (профессия обязывает).

Болезни.

Болезни на игре будут. Их будет немного (это вам не Средневековье какое-нибудь), однако, практически любая из них способна вывести игрока из строя на достаточно длительный срок. Не говоря уже о всеми любимых докторях (так сказать, тяжело в лечении - легко в раю). Заболеть на игре можно тремя способами: либо заявить какую-либо болячку с самого начала и ее доблестно отыгрывать, либо получить уже от мастеров в качестве "кирпича" и далее отыгрывать ее столь же доблестно, вплоть до излечения или какого-то другого исхода, а особо невезучие могут заразиться в игровой ситуации. Как отыгрывается болезнь? Очень просто. Каждый заболевший получает на руки сертификат, в котором расписаны симптомы болезни и порядок их появления, а также ее исход. Читайте и отыгрывайте. Если вам что-то непонятно, спросите у мастеров. Помните, получение "кирпича" не освобождает Вас от необходимости устранить его причину, а то у всех болезней есть замечательное свойство - прогрессировать, т.е. в жизни вашего персонажа станет проблем намного больше, а сама жизнь станет гораздо короче. Чтобы поправить свое пошатнувшееся здоровье, необходимо устранить "причину" болезни, а затем - отыскать достаточно квалифицированного врача, который может попытаться вас вылечить. Как лечится болезнь? Сложно. Самолечение (если вы не медик) невозможно. Поэтому рекомендуем вам поскорее обратиться к доктору. Однако сразу предупреждаем: обращение к доктору и выздоровление далеко не равнозначны, так как хилинга на игре нет, а лечение есть процесс, требующий времени и денег, много денег. Кроме того, доктор, к которому вы обратитесь, может просто не знать, как лечится ваша болезнь, а даже если и знает, то иногда бывают... случайности.



Блок: Ранения

Раны.

У обычного, не модифицированного человека самостоятельное восстановление нателных хитов возможно в состоянии 1 и более хитов, скорость восстановления 1 хит в час. При использовании специальных средств - быстрее. В состоянии 0 хитов и ниже человек нуждается в медицинской помощи: 0 хитов - первая врачебная (возможна самостоятельная помощь с помощью медсредств "First Aid"); если первая медицинская помощь не была вовремя оказана, через 15 минут теряет еще один хит и попадает в состояние "-1 хит", -1 хит - квалифицированная и -2 хита - специализированная. У среднего киборга самостоятельное восстановление нателных хитов невозможно. В состоянии -1 хит обычный киборг нуждается в технической помощи, в -2 - возможна только эвакуация мозга из поврежденного корпуса. После эвакуации мозга для восстановления киборга необходим новый корпус. Восстановление хитов у мутантов происходит по индивидуальным схемам. Как? Станете мутантом - узнаете!



Блок: Яды

Отравления.

Яды и боевые отравляющие вещества на игре присутствуют, хотя особо не приветствуются. Разумеется, что подобные вещи необходимо обговаривать с мастерами заранее. Яды подразделяются на пищевые и контактные. Первые моделируются безвредными продуктами питания, имеющими достаточно сильный вкус или запах (соль, сахар, мята, лимонная кислота), чтобы вкус "отравленного" продукта несколько отличался от вкуса обычной пищи. Вторые - при помощи какого-либо инертного вещества, имеющего консистенцию мази, пасты или геля. Запрещается использование для моделирования реальных отравляющих, лекарственных и химических веществ, способных вызвать пожизненное отравление. Для применения пищевого яда необходимо добавить моделирующее вещество в пищу или питье предполагаемой жертве ("отравление" общих котлов запрещено) и проследить за тем, чтобы отравленный продукт был жертвой употреблен внутрь. Для применения контактного яда необходимо прикоснуться предметом "обработанным" этим ядом (длинномерное холодное оружие и заряды к огнестрельному оружию "обработке" не подлежат по определению) к незакрытому одеждой/доспехами участку кожи жертвы. После чего незаметно (по возможности) передать жертве сертификат на отравление и любоваться отыгрышем. Боевые отравляющие вещества (БОВ) будут рассматриваться отдельно в каждом случае их заявления.



Блок: Страна мертвых

АТан.

Что есть аТан? АТан - это одноразовое бессмертие, а точнее еще один шанс... шанс что-то изменить в твоей (игровой) жизни. Если у тебя есть аТан, то, после того, как тебе всадят нож в спину, пулю в голову или еще каким-либо способом попробуют отправить

тебя к праотцам, ты, вместо того, чтобы отряхнуть со своих ног прах этого мира, откроешь глаза в "операционной" аТана, прекрасно помня, кто или что заставило тебя очутиться в этом странном месте. После чего уже тебе решать, чего (или кого) (с)делать дальше. АТан нельзя купить за деньги (абыдно, да? =(), его можно лишь найти. Найти как Грааль или ГЕКК, пройдя через огонь, воду и медные трубы, решив странные, возможно даже безумные головоломки, придуманные хранителями его тайны. Ибо он - легенда, миф, который в любой момент может стать реальностью. Или реальность, которая лишь прикидывается мифом... Ну, кто рискнет сразиться с судьбой и всем миром ради возможности шагнуть из-за грани смерти и вдоволь посмеяться на собственных похоронах? Ты? Никто не скажет тебе, где живет легенда, никто не покажет тебе, где заканчивается привычный, тебе мир, но... имеющий уши да услышит, имеющий глаза да увидит, имеющий разум да поймет. Хранители тайны совсем рядом, надо лишь отличить их от окружающих. Сделав это, ты сделаешь первый шаг к тайне, а за первым шагом всегда следуют второй, и третий, и ... И, пройдя предначертанный тебе путь, ты обретишь искомое. Дерзай, ибо удача покровительствует храбрым, а аТан - достойным.

Блок: Экономика



Основные положения экономики.

1) Экономика на игре виртуальна на 90%, никаких посадок шишек и сборов макарон не будет. Еда, оружие и доспехи на игре непобираемы. Вместо этого, с оружия и доспехов собираются сертификаты (которые потом можно продать), а также патроны и специальные игровые штуковины.

2) Как можно достать денег:

- a) продать что-либо кому-либо
- b) получить зарплату от нанимателя
- c) ограбить кого-нибудь :)
- d) разработать новую технологию (много денег!)
- e) обокрасть какой-нибудь банк (хакинг)
- f) получить взятку
- g) продать чужие или свои органы

3) Как можно потратить деньги:

- a) купить что-либо (боеприпасы, наркотики, модернизация оружия и доспехов, имплантанты, органы, всякая высокотехнологичная хрень).
- b) оплатить услуги (медицина, центр развлечений, оплата персонала, наем)
- c) да мало ли еще как! Как потратить деньги, надеюсь, никого учить не нужно.

Игровые предметы подразделяются на следующие категории:

- 1) Игровой предмет - участвует в игровом процессе и не отчуждается от владельца (оружие, доспехи, киберварь, и т.п.). Отчуждаются и обращаются в игре только сертификаты.
- 2) Вещь в игре (боеприпасы, наркотики и т.д.). Участвует в игровом процессе, свободно отчуждается от владельца и обращается в игре вместе с сертификатом.
- 3) Предметы антуража. Присутствуют на игровом пространстве в качестве декорации (оборудование лаборатории, мастерской, кредитные карты и т.д.). Не обращаются, не

отчуждаются.

Денежная система.

На игре наличествуют наличные и безналичные деньги. Наличные в комментариях не нужны. Безналичные деньги обращаются посредством банковских операций. Единицей денежной системы является "кредит".

Налоги и сборы.

Налоги надо платить. Иначе, перестанут выплачиваться пенсии, пособия, страховки... А мэрия прекратит поставки электроэнергии, столь необходимой в любом высокоразвитом технологическом обществе. Город погрязнет в экономическом кризисе. Сбор налогов осуществляется налоговой полицией, по совместительству - просто полицией. Размер налогов устанавливает мэрия.

Примерный масштаб цен на начало игры.

Предмет – Стоимость

Обойма патронов – 5\$

Полтора литра плазмоторплива – 50\$

Заряд для огнемёта – 200\$

Граната – 20\$

Пистолет – от 200\$

Винтовка – от 500\$

Плазменный ствол – от 1000\$

Кибердека – от 500\$

Убийство – по договорённости =)

Стакан пива в баре – узнавайте по игре

Новая технология – от 5000\$ (безнал) в зависимости от навороченности

Примечание. Экономика на игре - рыночная. Посему окончательный уровень цен на игре установит рынок.

Городской банк.

Осуществляет операции с наличными и безналичными финансами. Для использования безналичных денег игрок должен иметь счет в банке и кредитную карточку. В банке можно положить на свой счет (неограничено) и снять с него (ограничено) наличные суммы денег. Храните деньги в банке, а еще лучше - в 3-х литровой =). Суммы свыше определенного предела обрабатываются в безналичном виде. Безналичные деньги можно переводить с одного на другой счет в банке (например, в качестве оплаты услуг или товаров).

Игровые деньги.

На начало игры каждый игрок, наверное, получит (а может и нет =) определенное количество денег. Количество денег будет зависеть от подготовленности игрока (например, смотрите заметки о модных костюмах), а также от его роли.

Система профессий.

Все профессии на игре будут моделироваться наличием определенных скиллов (умений) у игроков. При применении скилла (неважно, успешном либо безуспешном) его величина возрастает; соответственно, чем выше скилл - тем выше шансы на успех. Предварительно выделены следующие скиллы:

- 1) **Хакинг** (обращение с компьютерами и сетями).
- 2) **Медицина** (как первая помощь, так и сложные хирургические операции по замене органов и инсталляции имплантантов - здесь все для простоты в одной куче).
- 3) **Кибернетика** (в первую очередь - имплантанты (ремонт, разработка и пр.) и совсем немного робототехники).
- 4) **Биотехника** (сложная область науки (по большей части генная инженерия), а как вы думали, появляются мутанты?).
- 5) **Техника** (оружие, доспехи, разные механизмы).
- 6) **Химия** (это разработка новых наркотиков, лекарств и, к примеру, новых Взрывчатых Веществ).

Большинство игроков, владеющих научными скиллами, как можно догадаться, сосредоточено в корпорациях - корпоративные лаборатории являются основным источником новых технологий. Хотя, ходят упорные слухи, что на окраинах города с ужасающей частотой появляются новые наркотики - один страшнее другого:). Да и загнать высокотехнологичный имплант гораздо проще на окраинах, чем в центре.

Блок: Наука



CyberWare, или сделаем сами из себя Бога!

Киберварь (cyberware) - это продукт технологий будущего. Это электронно-механические устройства, частично или целиком заменяющие и дополняющие человеческие органы. Представьте себе, что в уличной драке вы потеряли руку, так вот - у нас вы ее сможете починить - станет лучше, чем была! Не вся киберварь находится снаружи человека (такую желательно хорошенько моделировать, как - читайте раздел про костюмы); некоторая может находиться и внутри человека. Существуют и крайности - это киборги. Это бывшие люди, от которых остался только мозг. Все остальное тело - искусственное. Cyberware - очень дорогостоящая с одной стороны, и очень эффективная с другой, технология. С помощью cyberware вы сможете изменить себя до неузнаваемости, только платите доллары! Вся cyberware на игре будет сертифицироваться; мало того - убив неприятеля, вы сможете позаимствовать его киберварь (если вы умеете, это делать) - захватив его сертификат на данную технологию; ведь впоследствии можно будет хорошо продать добычу или даже установить ее в себя, любимого! На этой игре мы надеемся на креативное сознание игроков, поэтому выдумывайте, творите и изобретайте.

Для затравки - несколько готовых типов cyberware:

- 1) **Киберджеккер**. Является интерфейсом между вашим мозгом и интеллектуальной аппаратурой (научное оборудование, кибердеки, оружие и т.д.). Соответственно, кабель, который втыкается в киберджеккер, должен оканчиваться 5-штырьковым стандартным разъемом типа "папа". Помимо всего прочего, киберджеккер выполняет функции интерфейса для подключения скилловых и информационных чипов. Моделируется, как ошейник из кожи, пластика, либо любого другого прочного материала. На таком ошейнике в обязательном порядке должен быть расположен минимум один (больше - лучше) 5-штырьковый стандартный разъем типа "мама". Если вы планируете пользоваться на игре ментальными чипами, то на таком ошейнике также должен находиться минимум один (больше - лучше) 28-ножный разъем типа "кроватька"

соответственно для 28-ногих больших микросхем типа ПЗУ.

2) Мышечные усилители. Применяются, в основном, теми, кто в своем нелегком труде рассчитывает на грубую физическую силу и ловкость: грузчиками, уличными самураями, мастерами боевых искусств... Имитируются кибернетическими приводами, устанавливаемыми на руки и/или ноги; в условиях игры значительно повышают повреждения, наносимые холодным оружием - как метательным, так и клинковым (никто не мешает вам пользоваться и дубинкой). Выглядят в виде длинного узкого блока (либо черного, либо серебристого цвета), укрепленного на предплечье (или, еще где надо) с мигающими светодиодами. Можно эту конструкцию опутать проводами и повесить на нее радиодеталей.

3) Подкожная броня. Представьте себе доспех, который всегда при вас! Пули его не пробивают и ножи не прорезают. В условиях игры будет давать дополнительные минусы на снятие холодным и огнестрельным оружием. Моделируется одноцветной облегающей одеждой, надеваемой под прикид и закрывающей все тело, от шеи и до лодыжек. Не надейтесь, что на начало игры будет легко получить подкожную броню!

4) Дополнительная система жизнеобеспечения. У вас есть дополнительное легкое, еще одно сердце, вены имеют запасные каналы, фильтры дублируют работу печени и почек, желудок армирован и более устойчив к повреждениям, а кишки заменены на искусственный аналог =). Это - тоже cyberware. В игровых условиях будет давать дополнительные хиты. Моделируется панелью, крепящейся на корпус либо на руку, и имеющей несколько индикаторов (светодиодов), разного цвета. При получении повреждений любого рода, такая система должна уметь менять цвет индикаторов с одного (зеленого) на другой (например, красный) при помощи переключателя. Еще лучше будет, если на панели будет больше двух цветов индикаторов.

5) Система регенерации. В вашей крови циркулируют наноботы, которые способствуют скорейшему восстановлению биологических тканей вашего организма. Грубо говоря, вы регенерируете потерянные хиты, как горный тролль! Моделируется так же, как доп. система жизнеобеспечения, только индикаторы - одного цвета и переключатель работает только в режиме включено/выключено.

6) Weaponlink (Оружейный Интерфейс). Ваш любимый Н&К MP5 подключен непосредственно к вашему безумному мозгу! На сетчатку вашего глаза проектируется прицел, повышая точность стрельбы. При моделировании weaponlink должен быть подсоединен, как к киберразъему (кабель 5 штырьков - "папа"), так и к вашему любимому стволу; при подключении, на стволе должен загораться светодиод. На оружие можно поставить нечто, напоминающее окуляр видеокамеры. Также, совершенно необходимо модифицировать один или оба глаза - подумайте, как (например, соорудить специального вида очки с индикаторами). По игре weaponlink будет давать плюсы на повреждения, наносимые вашим любимым стволом.

7) Встроенное оружие. Даже, если нахальные копы отобрали у вас вашу любимую Беретту-93, вы всегда сможете за себя постоять, имея наготове еще один ствол, встроенный, например, в кисть руки. Возможен вариант встраивания оружия в ноги. Моделируется миниатюрным стволом, который должен быть прикреплен к конечности. Встроенное оружие обязательно должно быть замаскировано под цвет кожи, иначе как его можно назвать встроенным? Да, не забывайте - ваш ладонный пистолет обязательно

должен уметь стрелять! Еще возможные приемы моделирования встроенного оружия: что-нибудь стреляющее крепится на предплечье, спуск налажен при помощи петли, перекинутой через средний и безымянный пальцы руки; длина петли должна быть такой, чтобы выстрел происходил в момент, когда кисть согнута под 90 градусов.

8) Лезвия вместо ногтей с возможностью впрыскивания в рану препарата из связанной с бритвой ампулы. В ампуле может быть практически все, что угодно - от мгновенного яда и до обезболивающего и боевого наркотика. Такие когти могут работать, как холодное оружие и как инъектор (либо - удар лезвиями, либо - впрыскивание препарата с одной или нескольких ампул. Моделируется: а) соответствующего вида перчатка, но на изнанке прикреплены имитации ампул с отходящими к лезвиям трубками; б) узкая серебристая полоса, прикрепленная к ногтю и браслет с ампулами, эта система также соединена между собой трубочками, как бы уходящими под кожу. Не забывайте, такие лезвия должны быть безопасными по жизни, как для вас, так и для окружающих!

9) Автоматическая аптечка. Предназначена для того же, для чего и обычная аптечка, но кое-что способна делать и сама. Многоцветная. Особенности действия зависят от того, чем вы ее зарядите (стимуляторы, антитоксы, боевая наркота и пр.). Моделируется коробочкой размером, не меньше двух спичечных коробков, снабженной ампулами, работающими индикаторами, переключателем. Автоматическая аптечка должна быть подсоединена к телу трубкой и проводом при помощи пластыря или каким-либо еще способом. Может сочетаться с системой жизнеобеспечения и/или системой регенерации, при этом давая дополнительные бонусы.

10) Ментальные чипы. Вы никогда не мечтали получить знания не упорной учебой, а легким движением руки? Тогда эта cyberware - именно для вас! Ментальные имплантаты бывают совершенно разного применения: базы знаний, для исправления различных ментальных недостатков, временные хранилища данных, скилловые базы, и пр., т.п... Чипы - это устройства типа 28-ногий микросхемы, которую можно вставить в ваш киберджеккер (соответственно, в 28-ногий разъем "кровать"). Крайне рекомендуется привести собой запас таких чипов - они вам реально пригодятся на игре.

Не нашли того, что ожидали? Тогда придумайте сами! Присылайте ваши варианты, и обязательно продумайте, как это смоделировать. Старайтесь, чтобы ваше кибертворение получилось красивым и эффектным!

2.0.0.3