

Научно-исследовательский
институт топософии психокосмоса

Городская азбука Зорицы Крайнович

Издание 0.2.2



2023

Эта колода карт — реализация системы изучения и развития городов, изобретённой сербской архитекторкой Зорицей Крайнович. Она состоит из сорока пяти букв; каждая буква символизирует собой городское *поле*, объект, возникающий и изменяющийся под действиями различных материальных, социальных и других элементов города и, в свою очередь, оказывающий влияние на них (это понятие основанно одновременно на понятиях поля в физике и в социологии Бурдьё). Каждая буква имеет развёрнутые символические ряды, позволяющие ассоциировать её с городских полями любых масштабов, от суб-индивидуальных до масштабов больше одного города. Эти символические ряды не полностью фиксированы, а подвижны; их можно сравнить с многомерной головоломкой, а конкретную колоду, которую мы публикуем — с конкретной конфигурацией этой головоломки. Желающие изменить эту конфигурацию могут нарезать из колоды кассу элементов, которые можно применять отдельно.

Буквы Крайнович используются в различных методиках изучения и взаимодействия с городом; для удобства их использования в полевых условиях они оформляются в виде крупноформатных карт, которые служат памяткой, дают пространство для заметок и могут служить фигурами в игровых и мантических практиках.

Система Крайнович перекликается с современной городской игрой «Интарсия» и может быть использована совместно с ней.

Первую публикацию этой системы на русском языке с более подробным описанием некоторых методик её использования можно найти [здесь](#).

Устройство карты

0 Соответствующая игральная карта из 54-карточной колоды (см. раздел 1 далее)

1 Два ключа Caedis Urbi Verae Claves с их номерами и названиями на латыни и на русском (см. раздел 2 и приложение №1)

2 Название фигуры игры Нубу на сербском и на русском; количество точек означает одну из четырёх сторон фигуры (см. раздел 3)

3 Символ фигуры Нубу

4 Буква алфавита


5 Две десятичных цифры, соответствующие зонам Нумограммы Э. Стиллвелл (см. раздел 4 и приложение №3)

6 Название секторов Sprawlscapе: чёрным по белому богатый, белым по чёрному — бедный (см. раздел 5 и приложение №2)

7 Имя демона из «Матрицы Пандемониума» П. Выспарова и его перевод на русский по Э. Стиллвелл (см. раздел 4)

8 Тринюм и лемунюм лемура по «Лемунюмикону» Л. Патч (см. раздел 4)

9 Два тега Антропографии: их названия на сербском и на русском языке, символы (ниже посередине) и соответствующие алхимические планеты и элементы (см. раздел 6)

	Д♥ 0	
XXXIX. Apricum 1	2 ooo Амфора ooo	XL. Cafaea 1
<i>Солнечное место</i>	<i>Амфора</i>	<i>Кофе</i>
	3 	
5 9	Ль 4	3 5
	6 Electric Energy Hub Downtown	9
9 Рационалност <i>Рациональность</i>	Ununuttix 7 <i>атомные часы</i>	Иррационалност <i>Иррациональность</i>
⊙ * △	Xonz Utao Zanz Zhin 8) ∞ △

1. Игральные карты

Для ситуаций, когда полноценной азбуки Крайнович нет под рукой, каждой букве сопоставлены обычные игральные карты из 54-карточной (с двумя джокерами) колоды. Карты одного достоинства (за исключением валетов и джокеров) образуют цикл: они попарно делят между собой ключи Caedis Urbi Verae Claves и теги Антропографии. Например, ключ XXXIX. Apricum повторяется на картах **ль** (Д♥) и **ћ** (Д♦), а XL. Safaea — на картах **ль** и **г** (Д♠).

Последние пять карт (валеты и джокеры) каждая имеет два сопоставленных ключа, которые не повторяются, и два символа рода Антропографии (см. раздел 6).

Вместе с нумограмматическими соответствиями (см. раздел 5) это сопоставление повторяет декамантическую колоду мадам Центаурии; дамы имеют численное достоинство 0, а валеты и джокеры соответствуют сизигиям (Великим Лемурам).

2. Ключи Caedis Urbi Verae Claves.

Каждой букве сопоставлены два из пятидесяти «истинных ключей от города» из средневекового оккультного трактата о городской магии Caedis Urbi Verae Claves — магических конструкций, составляющих основу любого (по утверждению автора трактата) города. Первые сорок букв, как указано выше, образуют десять циклов, в каждом из которых повторяются по два раза четыре из ключей; последним пяти буквам (**с**, **д**, **ћ**, **ч**, **е**) соответствуют каждой по два ключа, которые не повторяются.

Caedis Urbi Verae Claves до сих пор не оцифрован и известен в основном по цитатам в более поздних оккультных трудах; он, в

частности, лежит в основе мегаполисомантии, «новой науки о городах» Тибо де Кастри — мрачной и тёмной системы, рассматривающей современные гигантские города как склепы, в которых обитают нечеловеческие сущности, образуемые накоплениями городских потоков: материалов, траффика, информации, и наделённые подобием сознания — параментацией. Подробнее о Caedis Urbi Verae Claves и мегаполисомантии можно прочитать [здесь](#) и [здесь](#).

Каждому ключу Caedis Urbi Verae Claves Крайнович сопоставила по несколько паттернов из книги архитектора Кристофера Александра «Язык паттернов». Александр — гуманистический и довольно-таки утопический архитектор, вдохновивший движение нового урбанизма. Необходимо отметить, что паттерны Александра прескриптивны — это оптимальные решения типичных городских проблем (например, Александр считал, что дома высотой выше чем в четыре этажа должны быть исключением, а не правилом); тогда как буквы Крайнович дескриптивны (и подходят для описания в том числе современных мегаполисов). Соответствия между ключами и паттернами, а также краткие выдержки из описания ключей в Caedis Urbi Verae Claves можно найти в приложении №1.

3. Фигуры Нубу

Каждой букве (за исключением последней, **Ѡ**) сопоставлена одна из четырёх сторон одной из одиннадцати фигур игры Нубу. Фигуры Нубу онейрические и в то же время конкретные в своей основе.

Подробнее об этой игре смотрите: [здесь](#) и [здесь](#); о мире, который стоит за этой игрой: [здесь](#). Каждая фигура сопоставлена одному из циклов букв, но это сопоставление подвижно.

4. Нумограмматика

Каждой из букв Крайнович сопоставила две десятичные цифры. Анализ системы этих соответствий (а также соответствий между буквами и картами) делает очевидным её взаимосвязь с неолемурийской нумограмматикой, колдовской системой, основанной на взаимосвязях между цифрами. В нижней части карты мы привели соответствующие данной паре цифр имена демонов из «Матрицы Пандемониума» Питера Выспарова (с переводом на русский по Эхидне Стиллвелл) и основные имена лемуров из «Лемунюмикона» Лиллиан Патч: тринюм (тройственное имя) Аббатства ложных монахинь и лемунюм Аккоатического храма. Подробнее о неолемуризме можно прочитать [здесь](#) и в [канале](#). Изопсефия букв Крайнович проанализирована в приложении №3.

Буквы	Фигура Нубу	Карточное достоинство
п, ц, Ѡ, л	Луч — свет, свеча, факел, Солнце, огонь, тепло...	1
щ, ѡ, с, х	Колесо — круг, движение, цикл, оборот, год, дорога...	2
ѣ, ѓ, т, н	Спираль — глаз, взгляд, зрачок, водоворот...	3
о, ѣ, к, м	Арка — дверь, проход, вход, выход, врата...	4
сѠ, Ѡ, j, ф	Дерево — ветвь, растение, лес, цветение, органика...	5
ѣ, ш, р, ж	Созвездие — карта, путь, маршрут, местность, навигация...	6
и, ѡ, ѧ, а	Колокол — звук, волна, колебание, вибрация, музыка...	7
з, ѣ, б, в	Сабля — острие, нож, клинок, копье, штык, оружие...	8
ѣ, ѡ, у, д	Река — вода, течение, поток, океан, волны, кровь, лимфа, дождь...	9
s, ѣ, ль, г	Амфора — сосуд, бутылка, ваза, ёмкость, горшок, бокал...	о (Д)
ѣ, д, ѣ, ч	Ящерица — дракон, змей, ящер, дух облака...	В, красный джокер

5. Sprawlscape

Sprawlscape — это набор ресурсов для игр о городе в жанре киберпанк (и не только) авторства Алекса «mangusta» Бочетто. Каждой букве Крайнович мы поставили в соответствие два из районов («секторов») Sprawlscape: богатый и бедный. Так же, как и в других случаях, это подвижная ассоциация. Сектора составляют напряжённый, на грани дистопии контрапункт утопическим мотивам Крайнович. Более подробную информацию о Sprawlscape можно найти по [здесь](#); краткое описание секторов приведено в приложении №2.


6. Теги Антропографии

«Антропография» — состоявшаяся в 2017 году ролевая игра живого действия в жанре магического реализма и сеттинге межвоенной южной Европы о литературной алхимии. Очень подробный текст создателей этой игры можно прочитать [здесь](#).

Мы используем один из элементов этой игры, тэги — символический алфавит этой игры, яркие, но отвлечённые понятия (дополняющие, таким образом, ключи Caedis Urbi Verae Claves и фигуры Нубу). Каждому тэгу соответствует алхимическая стихия и планета, также ассоциирующаяся с алхимическим веществом. Планеты в нашей системе сопоставляются с циклами букв и достоинствами карт, а стихии выбираются просто подходящие по смыслу. Последним пяти картам соответствуют рода Антропографии, ассоциирующиеся с планетами. Последней букве, **Θ**, соответствует один род, Кралевичи (Солнце).

	Огонь	Воздух	Вода	Земля
	△	△	▽	▽
☉ Солнце 0, 9	○ Власть	✳ Рациональность	☪ Манипуляция	● Эгоизм
☿ Меркурий 1	⚡ Творчество	⚗ Инициация	♃ Интуиция	♁ Перерождение
♀ Венера 2	◇ Выбор	⚡ Флирт	♃ Соблазнение	♁ Любовь
☾ Луна 3	☾ Вера	∞ Иррациональность	☯ Иллюзии	☾ Ожидание
♂ Марс 4	⚡ Страсть	⚡ Вседозволенность	♃ Страх	⚡ Доминирование
♃ Юпитер 5	♃ Счастье	♃ Игра	♃ Волшебство	♃ Зависимость
♄ Сатурн 6	♄ Работа	♄ Созерцательность	♄ Жертвенность	♄ Достижение
♅ Уран 7	♅ Разрушение	♅ Ограниченность	♅ Поиск	♅ Искренность
♆ Нептун 8	♆ Планирование	♆ Фокусы	♆ Экстаз	♆ Наследие

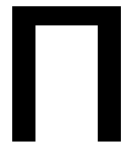
I. Spina
Хребет

1 
◦ Зрак ◦
Луч

II. Cor
Сердце



1



7

Fun Fair
Nano
Cathedral

Препорађање
Перерождение

Bubhamu
после Вавилона


Искреност
Искренность



Pob Gyl Pei
Pebl



II. Cor
Сердце

1 
⋈ Зрак ⋈
Луч

III. Somnium
Сновидение



7



8

Stock Exchange
Breeding Pit

Искреност
Искренность

Mombbo
рыбная принцесса

Фокуси
Фокусы



Nim Mon Pib
Puma



III. Somnium
Сновидение

1♣
○○○ Зрак ○○○
Луч

IV. Vigil
Бодрствование



IV. Vigil
Бодрствование

1♥
∞∞ Зрак ∞∞
Луч

I. Spina
Хребет



8

На

2

2

Л

1

Abstract
Monument
The Bridge

Holo-meeting
Square
Walled City

Фокуси
Фокусы

Nammamad
зеркалоракул

Избор
Выбор

Избор
Выбор

Doogu
исходный раскол

Препораѓање
Перерождение



Umun Emom Utdu
Midt



Dyt Lae Gyl
Tyil



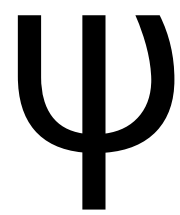
V. Maturitas
Зрелый возраст

2♦
○ Точак ○
Колесо

VI. Senectus
Старость



2



5

Sky Gate
Track
Gauntlet

Лубав
Любовь

Kuttadid
тикающие машины

Зависност
Зависимость



Kiki Tikd Ytid
Adt



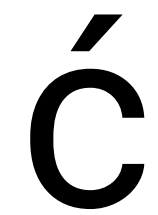
VI. Senectus
Старость

2♠
⋈ Точак ⋈
Колесо

VII. Adulescentia
Юность



5



7

Lift to the Blues
Substation

Зависност
Зависимость

Раратакоо
держательница

Претрага
Поиск



Буо Пук Ytu
Куп



IX. Civitas
Общество

3♠
○ Спирала ○
Спираль

X. Saturnalia
Карнавал

X. Saturnalia
Карнавал

3♦
∞ Спирала ∞
Спираль

XI. Officina
Мастерская



1



5

5



8

Beauty & Aug
Clinics
**Three
Temples**

**Small Bars
The Strip**

Иницијација
Инициация

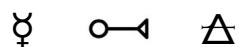
Tukkamu
окультурация

Игра
Игра

Игра
Игра

Muntuk
пустынный пловец

Планирање
Планирование



Tlylu Tlagt Kyaya
Kal



Kinot Tytym Tytyu
Niko



XI. Officina
Мастерская

3♥
○○○ Спирала ○○○
Спираль

XII. Studium
Учение



8

T

4

High Fashion
Manor House

Планирање
Планирование

Numko
хранительница
старых страхов

Доминација
Доминирование



Min Mys Kyr
Osma



XII. Studium
Учение

3♣
∞∞ Спирала ∞∞
Спираль

IX. Civitas
Общество



4

H

1

Entertrainment
Holes
Docks Wick

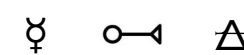
Доминација
Доминирование

Sukugool
сосущий гуль

Иницијација
Инициация



Kalg Usug Rakk
Slyl



XIII. Ludus
Игра

4♦
◦ Капија ◦
Арка

XIV.
Locus arcanus
Тайное место



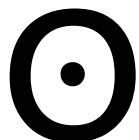
XIV.
Locus arcanus
Тайное место

4♠
⊘ Капија ⊘
Арка

XV. Ianua
Врата

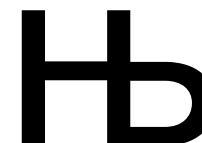


1



6

6



8

Suburbia
Reality
Studios

Capsule Stack
Apocalypse
Bars

Стварање
Творчество

Djungo
лазутчица

Контемплација
Созерцательность

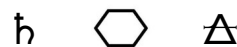
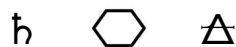
Контемплација
Созерцательность

Mommojjo
пришлая мать

Наслеђе
Наследие



Dja Gol Ayd
Cail



Dja Yem Nin
Jayn



4♣

XV. Ianua
Врата

○○ Капија ○○
Арка

XVI.
Locus splendidus
Яркое место



8

K

3

Vertical Park
**Inland
Empire**

Наслеђе
Наследие

Mummix
ползущая туманом

Вера
Вера



Myzy Mix Ozin
Amix



4♥

XVI.
Locus splendidus
Яркое место

⌘ Капија ⌘
Арка

XIII. Ludus
Игра



3

M

1

High Fashion
Scrap Heaps

Вера
Вера

Ixigool
надгуль

Стварање
Творчество



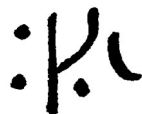
Нох Yzy Gol
Zhul



XVII. Ambulatio
Прогулка

5♦
○ Дрво ○
Дерево

XVIII. Rus
За городом



XVIII.
Rus
За городом

5♠
⊘ Дрво ⊘
Дерево

XIX.
Radices et rami
Корни и ветви

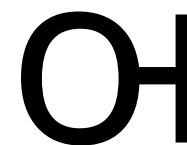


2



6

6



7

Data Cross
The Skyways

Hundred
Bridges
**The
Underpasses**

Завођење
Соблазнение

Djuddha
*децентрированная
угроза*

Рад
Работа

Рад
Работа

Vobobja
*тяжёлая
атмосфера*

Ограничење
Ограниченность



Out Dju Diu
Jet



Ujup Ajyd Baup
Piej



XIX.
Radices et rami
Корни и ветви

5♣

○○○ Дрво ○○○
Дерево



7

j

Hanging
Gardens
Tortuga

Ограничење
Ограниченность



Rabbakis
дилетантка
Pux Ezo Xub
Zhab

XX.
Fruges et stercora
Плоды и удобрения

3



Очекивање
Ожидание

XX.
Fruges et stercora
Плоды и удобрения

3



Очекивање
Ожидание

5♥

∞ Дрво ∞
Дерево



Φ

Multi-level
Intersect
Helter Skelter

Ixidod
*делателница
зомби*

Udz Xad Tau
Dzuz

XVII.
Ambulatio
Прогулка

2



Завођење
Соблазнение

XXI. Finitimi 6♠ XXII. Domini
Sоседи ◦ Сазвежђе ◦ *Хозяева*
Созвездие



3

т

5

XXII. Domini 6♦ XXIII. Tectorum
Хозяева ∴ Сазвежђе ∴ *Крыши*
Созвездие



5

Ш

6

Company Town
 Heaven's
 Pillars

Илузије
Иллюзии

Tikkitix

Магија

Магија

Empty Halls
 The Projects

Tchattuk

Жртвовање

щёлкающие угрозы

Волшебство

Волшебство

псевдооснова

Жертвенность



Акао Зузу Тзах
 Тоху



Ида Джо Тик
 Сјек



6♥

XXIII. Tectorum

○○○ Сазвежђе ○○○

XXIV. Aspidatae

Крџиши

Созвездие

Ниши



6

р

4

General
Hospital

The Hospitals

Жртвовање

Tchakki

Страх

Жертвенность

сумка фокусника

Страх

h ʃ ▽

Djas Oaka Heyr
Jir

♂ ↻ ▽

6♣

XXIV. Aspidatae

⋈ Сазвежђе ⋈

XXI. Finitimi

Ниши

Созвездие

Соседи



4

Ж

3

University
Campus

Love Boat

Страх

Skarkix

Илузије

Страх

машинка для стрижки

Иллюзии

♂ ↻ ▽

Sker Asyx Ozyz
Xasrusyx

☾ ☯ ▽

XXV. Limina

Двери

7♠

◦ ЗВОНО ◦

Колокол



XXVI. Fenestrae

Окна

7♦

XXVI. Fenestrae

Окна

⋈ ЗВОНО ⋈

Колокол



XXVII. Turris

Башня

0

И

8

8

Ы

9

Banks and
Insurance
Night Market

Food Court
Gun Farm

Moñ

Власть

Minommo

паутинодел

Экстаза

Экстаз

Экстаза

Экстаз

Ummnu

*крайняя
неупорядоченность*

Moñ

Власть



Mhaem Aamae Ahema
Mimi



Totyn Ammya Mynum
Tome



XXVII. Turris

Башня

9

Moñ

Власть



7♥

ooo ЗВОНО ooo

Колокол



ə

Electronics
Motherboard

Tutagool

гуль в лохмотьях

Nit Teg Gol
Ying

XXVIII. Саурона

Кабак

1

Интуиција

Интуиция



XXVIII. Саурона

Кабак

1

Интуиција

Интуиция



7♣

::: ЗВОНО :::

Колокол



a

Whole Media
Market
**Floating
Market**

Lurgo

*(конечная)
начинательница*

Aug Lao Gha
Oly

XXV. Limina

Двери

0

Moñ

Власть



XXIX. Tabernae
Магазины

8♠
○ Сабља ○
Сабля

XXX. Calles
Тропинки



8♦

XXX. Calles
Тропинки

∞ Сабља ∞
Сабля

XXXI. Columna
Колонна



0

Ƶ

7

7

Ъ

9

Corporate
Offices
Makina

Traffic Room
Meatfield

Егоизм
Эгоизм

Purpo
прорывы

Уништење
Разрушение

Уништење
Разрушение

Nuttubab
*миметический
аноранизм*

Егоизм
Эгоизм



Paaba Apeba Aaba
Appa



Tunyn Abhut Phyp
Pett



XXXI. Columna 8♥ XXXII. Murus
Колонна *Сабля* *Стена*



9

б

2

**Data Retrieval
Pylon Hill**

Егоизм
Эгоизм

Unnunddo
двойная отмена

Флертовање
Флирт



Tut Nun Tud
Tanu



XXXII. Murus 8♣ XXIX. Tabernae
Стена *Сабля* *Магазины*



2

В

0

**Grey Corridors
Chem Works**

Флертовање
Флирт

Duoddod
*двуличная
удвоительница*

Егоизм
Эгоизм



Ydta Adad Edda
Itty



XXXIII.
Lacus
Озеро

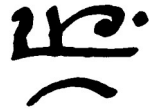
9♠
○ Река ○
Река

XXXIV.
Locus quietus
Тихое место

XXXIV.
Locus quietus
Тихое место

9♦
⊘ Река ⊘
Река

XXXV.
Rivus
Ручей



0

Є

5

5

b

9

Leisureplex
Ghost Mall

Consumertopia
Dance Hole

Манипулација
Манипуляција

Tokhatto
*десятичная
маскировка*

Срећа
Счастье

Срећа
Счастье

Tukutu
космотравматика

Манипулација
Манипуляција



Kkakk Khekk Kkekk
Ku



Tonuk Kuhia Nutun
Kat



XXXV.
Rivus
Ручей

9♥

ooo Река ooo
Река



XXXVI.
Locus opus
Место работы

9

у

4

Vintage Exotica
City of Stars

Манипулација
Манипуляция

Ununak
слепая катастрофа

Страст
Страсть



Iyit Enur Skoru
Tens



XXXVI.
Locus opus
Место работы

9♣

88 Река 88
Река



4

Д

0

Digital Heaven
Flooded
Hangars

Страст
Страсть

Krako
каркающее проклятие

Манипулација
Манипуляция



Aakka Akaka Akkak
Aka



XXXVII.
Scalae
Лестница

Д♠
○ Амфора ○
Амфора

XXXVIII.
Terminus
Граница



0

S

6

On Permanent
Renovation
Panopticon

Рационалност
Рациональность

Tchu

Достигнуће
Достижение



Chaha Achyh Ahyoh
Oco



XXXVIII.
Terminus
Граница

Д◇
∴ Амфора ∴
Амфора

XXXIX.
Apricum
Солнечное место



6

h

9

The Pyramid
Infra Ghetto

Достигнуће
Достижение

Unnutchi

Рационалност
Рациональность



Tanyn Yatda Tijoy
Jitu



Д♥

XXXIX.
Apricum

Солнечное место

○○○ Амфора ○○○

Амфора



XL.
Cafaea

Кофе

9

ЛЬ

3

Electric
Energy Hub
Downtown

Рационалност

Рациональность



Ununuttix

атомные часы

Xonz Utao Zanz
Zhin

Иррационалност

Иррациональность



Д♣

XL. Cafaea

Кофе

∞∞ Амфора ∞∞

Амфора



XXXVII. Scalae

Лестница

3

Г

0

Dome Town
Zero Teta
Boiler Rooms

Иррационалност

Иррациональность



Ixix

похитительница

Oxaxu Zaxyz Ozoxo
Ezh

Рационалност

Рациональность



XLI. Arbor
Дерево



◦ Гуштер ◦
Ящерица

XLII. Porticus
Галерея



XLIII. Pax
Спокойствие



∞ Гуштер ∞
Ящерица

XLIV. Vanitas
Суета



1



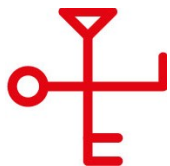
8

2



7

Hundred Drives
Seven Sisters



Mur Mur
змея сновидений
Nim Mog Gli
Yuhn



Pink Ranch
Lost Highways



Oddubb
разбитое зеркало
Ebb Pyd Tao
Poda



XLV.
Exspectatio
Ожидание

♣
○○○ Гуштер ○○○
Ящерица

XLVI.
Commercium
Торговля

XLVII.
Academia
Университет

♡
∞∞ Гуштер ∞∞
Ящерица

XLVIII.
Locus sanctus
Священное место



3

h

6

4

4

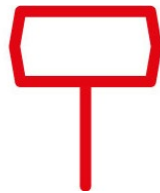
5

Grey Residences
Terminal
Beach

Prop Town Std.
The
Incinerator



Djynxx
ворующая детей
Dyja Ojyx Yxiz
Cix



Katak
опустошительница
Kyt Kao Sorz
Коа



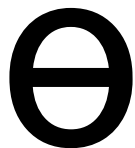
XLIX. Nox

Ночь

L. Saltatio

Танец

0



9

Black Site
Dead End



Uttunul

*кипящая
пустота*



Tanio Tonia Eotia Tonai Tinoa Eitao Tinoa Tanoi Eatoi
Eitao Tanoi Tinoa Eotai Tinoa Tonai Eatio Tonia Tanio
Nennennen

Приложение №1. Ключи Caedis Urbi Verae Claves и соответствующие паттерны Кристофера Александра.

Мы можем привести здесь лишь названия паттернов Александра и краткие выдержки из описания ключей Caedis Urbi Verae Claves. Книга Александра переведена как «Язык шаблонов» переведена на русский язык и выпущена издательством Студии Артемия Лебедева в 2014 году; мы этому переводу в названиях паттернов не следуем. За кратким описанием паттернов отсылаем к [онлайн-справочнику](#).

Повторимся, что паттерны Александра прескриптивны. Ключи Caedis Urbi Verae Claves, как и буквы полей Крайнович, дескриптивны; поэтому соответствие между ключами и паттернами тематическое, а не точное.

I. Spina: центральная ось Города, соединяющая его жизненные точки и силы. Как хребет человеческий поднимается вверх, поддерживая целостность тела, так и хребет Города поднимается к небу и служит для него опорой.

42. Индустриальная лента.

109. Длинный узкий дом.

159. Свет с двух сторон в каждой комнате.

205. Структура следует общественным пространствам.

II. Cor: сердце Города, где его пульс наиболее сильный, где сходятся жизни горожан. В сердце Города можно найти жизнь и силу, так же как сердце человека поддерживает пульс жизни.

95. Комплекс строений.

108. Соединённые строения.

129. Общие помещения в сердце.

205. Структура следует общественным пространствам.

III. Somnium: сказочный пейзаж Города, скрытое бытие, отражающий Его желания и страхи. Сквозь сны раскрываются тайны Города, и истина скрыта в тенях. Видения, которые приходят спящим ночью, являются к ним ключом.

138. Сон на восточной стороне.

143. Группа кроватей.

186. Совместный сон.

223. Глубокие [оконные] откосы.

IV. Vigil: бодрствующее сознание Города, сформированное мыслями и действиями его жителей. Бдиль в Городе — значит быть свидетелем небесных и земных движений.

107. Крылья света.

127. Градиент приватности.

159. Свет с двух сторон в каждой комнате.

V. Maturitas: этап роста Города, когда он достигает своего пика могущества и влияния; его совершенное и стабильное состояние. Мудрый зодчий строит устойчивые и прочные здания.

6. Небольшие города.

27. Мужчины и женщины.

65. Места рождения.

77. Дом для пары.

136. Пространство пары.

147. Совместная еда.

156. Одухотворённая работа.

187. Кровать молодожёнов.

210. План и расположение пола и потолка.

VI. Senectus: упадок Города, отмеченный рушащимися строениями и исчезающими воспоминаниями. В старости, как и люди, даже Города страдают и разрушаются от внутренних и внешних бед.

40. Старые люди повсюду.

70. Кладбища.

78. Дом для одного человека.

155. Коттедж для старости.

VII. Adulescentia: молодость Города, время роста и исследований. Молодость Города видна в его новизне и в пылу растущей жизни. Города в молодости буйны, как и молодые люди, полные энергии и стремлений.

38. Дом строчной застройки.

78. Дом для одного человека.

141. Личная комната.

154. Коттедж для подростка.

VIII. Infantia: рождение Города, отмеченное его основанием и первыми постройками. Детство Города начинается в его основании и в начале его строительства. Как и человеческие дети, новорожденные Города хрупки и нуждаются в защите.

65. Место рождения.

86. Дом ребёнка.

137. Детское пространство.

IX. Civitas: ткань общества Города, сформированная его людьми и их отношениями. Общество — это тело, состоящее из разных частей, так же как Город состоит из домов и улиц. Общество — душа города, его скрытая сила вершит судьбы народов.

16. Сеть общественного транспорта.

30. Узлы активности.

45. Ожерелье общественных проектов.

55. Приподнятые тротуары.

69. Открытое общественное пространство.

124. Островки активности.

164. Окна на улицу.

165. Открытость улице.

X. Saturnalia: Городские фестивали и праздники, время беспорядка и веселья, время радости и вседозволенности. Через карнавал мы раскрываем скрытый хаос, живущий под порядком Города.

31. Променады.

58. Карнавал.

93. Лотки с уличной едой.

100. Пешеходная улица.

158. Открытая лестница.

244. Навес.

XI. Officina: промышленные и творческие центры города, где рождаются его богатство и новизна. В мастерских куются произведения человеческих рук и таланты умов; искусство и наука смешиваются, и рождаются скрытые силы.

9. Рассредоточенная работа.

80. Самоуправляемые мастерские и офисы.

82. Связи офисов.

149. Приёмная приветствует вас.

157. Домашняя мастерская.

XII. Sedium: стремление Города к знаниям и мудрости, которые можно найти в его библиотеках и учреждениях. Благодаря учебе расширяется сознание людей и открываются врата к тайнам знания.

18. Сеть обучения.

57. Дети в городе.

83. Мастер и ученики.

148. Небольшие рабочие группы.

185. Сидячий круг.

249. Украшения.

XIII. Ludus: игровые площадки Города, где его жители находят досуг и развлечения. Отдых души и отдых духов. Игры, в которые люди играют в Городах, являются воспроизведением извечных тайных сил.

68. Соединённые игры.

73. Площадка приключений.

203. Детские пещеры.

XIV. Locus arcanum: скрытые секреты Города, известные лишь избранным. Оккультное и потаенное святилище, где покоятся мистерии. Ключи к небывалым и опасным силам.

204. Тайное место.

XV. Ianua: ворота Города, соединяющие внутренний мир с внешним миром, также открываются и в иные миры.

53. Основные въезды и выезды.

130. Холл.

242. Скамейка у входной двери.

XVI. Locus splendidus: самые красивые и впечатляющие места Города. Искорка света и зеркало чистое. В ярких местах свет истины и мудрости пронизывает тьму невежества.

252. Объёмы света.

XVII. Ambulatio: пути Города, которыми передвигаются и взаимодействуют его жители. Гуляя, человек исследует свой путь в Городе и находит самое себя; узнаёт обычаи Города и его скрытые силы.

84. Общество подростков.

120. Пути и цели.

168. Связь с землёй.

174. Тропинка, обнесённая трельяжем.

243. Стена, на которой можно сидеть.

XVIII. Rus: окружающая Город сельская местность, дающая ресурсы и передышку. Дыхание Города, ибо природа и деревня дышат свободой.

7. Сельская местность.

23. Параллельные дороги.

49. Закольцованные местные дороги.

163. Комната на свежем воздухе.

254. Приподнятые цветы.

XIX. Radices et rami: корни и ветви Города, его история и будущее. Корни и ветви Городов, которые растут под землей и в небо, представляют собой связи между разными силами.

4. Сельскохозяйственные долины.

39. Жилой холм.

51. Зелёные улицы.

104. Восстановление мест.

111. Полускрытый сад.

169. Склон с террасами.

214. Основание строения.

XX. Fruges et stercora: щедрость и разоренность Города, отражающие его процветание и упадок. Плодами и навозом Города питаются жизнь и смерть, процветание и разруха.

22. Девять процентов под парковку.

50. Т-образные перекрёстки.

52. Сеть путей и машин.

74. Животные.

103. Маленькие парковки.

170. Фруктовые деревья.

178. Компост.

238. Фильтрованный свет.

247. Мостовая с промежутками между камнями.

XXI. Finitimi: соседи Города, формирующие его союзы и соперничество. Друзья и враги, спутники в превратностях судьбы.

37. Группы домов.

48. Жильё в промежутках.

67. Общая земля.

72. Местный спорт.

177. Огород.

246. Вьющиеся растения.

XXII. Domini: правители, лидеры и стражи Города, управляющие его судьбой и порядком. Те, кто их знает, может принять участие в этом управлении.

14. Распознаваемый район.

35. Микс жилья.

79. Личный дом.

98. Пространства навигации.

176. Садовая скамейка.

XXIII. Tectorum: крыши Города, символизирующие его стремления и высоты. Покрытие мира, соединяющие небо и землю. Места обитания духов и демонов.

46. Рынок со множеством магазинов.

117. Укрывающие крыши.

190. Высота потолка.

213. Окончательное распределение колонн.

220. Свод кровли.

XXIV. Aspidata: потаенные уголки города, где таятся секреты и загадки. Убежища тишины и медитации, где душа собирается воедино.

91. Гостиница для путешественников.

139. Летняя кухня.

179. Альковы.

197. Толстые стены.

XXV. Limina: Городские двери, обозначающие границы между общественным и частным. Входы и выходы, через которые жизнь вытекает и втекает обратно. Их ключи — ключи тайн.

110. Главный вход.

131. Поток через комнаты.

196. Угловые двери.

224. Низкие двери.

XXVI. Fenestrae: Окна Города, позволяющие заглянуть в жизнь его жителей. Глаза и зеркала, через которые мир достигает нас. Через окна Города смотрят на нас, а мы на них, и таким образом их силы достигают нас.

94. Сон на публике.

131. Поток через комнаты.

164. Окна на улицу.

194. Внутренние окна.

237. Крепкие двери со стёклами.

239. Окошки.

XXVII. Turris: башни Города, символы его власти и амбиций. Возвышение до небес и соприкосновение с божественным. Столпы между землей и небом, открывающие путь к глубоким тайнам.

5. Переплетение сельских улиц.

21. Предел в четыре этажа.

29. Кольца плотности.

62. Высокие места.

96. Число этажей.

207. Хорошие материалы.

XXVIII. Saupona: Городские таверны, где собираются жители, чтобы поделиться историями и пообщаться. Места веселия и общения, где смешиваются радость и печаль, люди и демоны и тайные силы.

21. Предел в четыре этажа.

90. Пивная.

115. Живые дворики.

116. Каскад крыш.

151. Небольшие комнаты для встреч.

204. Тайное место.

209. План и расположение крыш.

229. Техническое пространство.

XXIX. Tabernae: рынки города, где идёт торговля вещами и обмен культурой. Склады товаров и торговые ряды. Через магазины протекают торговля и энергия, и города растут и меняются.

19. Сеть торговли.

89. Продуктовый на углу.

XXX. Calles: улицы города, его вены и артерии, по которым течет кровь, распространяются жизнь и сила. Тропы жизни и лабиринт переживаний.

11. Местные транспортные области.

34. Развязки.

56. Велодорожки и велопарковки.

97. Укрытая парковка.

113. Связь с автомобилем.

135. Гобелен тёмного и светлого.

XXXI. Columna: памятники Города, посвященные его победам и трагедиям. Колонны Города, опора и поддержка, несущие на себе вес зданий, истории и структуры. Ось, вокруг которой вращаются силы.

160. Край строения.

226. Пространство колонны.

XXXII. Murus: стены Города, защищающие его от врагов и опасностей и определяющие его индивидуальность. Преграда и защита от явного и тайного.

122. Фасад строения.

160. Край строения.

XXXIII. Lacus: озёра Города, источники жизни и отражение его красоты. Зеркало вод и источник жизни, освежающий душу.

47. Центр здоровья.

71. Спокойная вода.

172. Дикорастущий сад.

64. Пруды и ручьи.

XXXIV. Locus quietus: тихие уголки Города, дающие передышку от его суетливой энергии. Убежище мира и безмятежности, где стихают бури, а души людей и Городов могут отдохнуть и обновиться.

28. Эксцентричное ядро.

59. Тихие зады.

64. Пруды и ручьи.

173. Садовая ограда.

XXXV. Rivus: реки Города, питающие его рост и уносящие его отходы. Потоки живой воды, текущие по артериям Города. Русла, через которые действуют силы вод.

25. Доступ к воде.

64. Пруды и ручьи.

175. Парник.

XXXVI. Locus opus: место труда, где мастера творят новое. Лаборатория и мастерская, где материя принимает форму. Место связи и смешения человека и Города.

146. Гибкое офисное пространство.

152. Полу-приватный офис.

183. Ограждение рабочего места.

XXXVII. Scala: лестницы Города, соединяющие его разные уровни и высоты. Ступени подъёма и спуска, которые ведут нас то выше, то ниже, между разными слоями и силами Города.

99. Главное строение.

133. Лестница как сцена.

195. Объём лестницы.

228. Свод лестницы.

XXXVIII. Terminus: границы Города, обозначающие границы его власти, влияния и контроля. Конец и предел, где начинаются другие царства и территории.

13. Граница субкультур.

15. Граница районов.

44. Местная ратуша.

60. Доступная зелень.

110. Главный вход.

112. Переход ко входу.

222. Низкий порог.

XXXIX. Argisum: залитые солнцем просторы Города, наполненные теплом и жизненной силой. Сияние света и тепла жизни, которое всё оживляет и веселит. В солнечных местах Города и люди черпают радость и силы.

105. Открытое пространство к югу.

161. Солнечное место.

236. Широко открывающиеся окна.

250. Тёплые цвета.

XL. Cafaea: Городские кофейни, где текут идеи и беседы. Чашка энергии и воодушевления, которая прогоняет сон и пробуждает разум.

88. Уличное кафе.

102. Семейство входов.

233. Пространство пола.

235. Мягкие внутренние стены.

XLI. Arbor: Городские деревья, дающие тень, укрытие и плоды его жителям. Столп жизни и связующее звено между небом и землей, природой и рукоделием.

114. Иерархия открытого пространства.

171. Пространство дерева.

XLII. Porticus: Городские аркады, сочетающие торговлю и архитектурную красоту. Крытые проходы, ведущие нас к ко многим местам. Через аркады мы исследуем скрытые пути и потенциалы между разными частями города.

119. Аркады.

166. Окружающие галереи.

XLIII. Pax: мир Города, хрупкий и драгоценный баланс. Гармония и согласие, которое успокаивает смятение и разлад. Мир, редко встречающийся в Городах, — это состояние, в котором проявляются лучшие из сил.

54. Перекрёсток.

113. Дзенский вид.

118. Садик на крыше.

180. Пространство окна.

221. Естественные окна и двери.

XLIV. Vanitas: Городской шум и суматоха, отражающие его яркую энергию. Смятение и толпа, где множество обращается в волнение. Тщеславие, царящее в Городах, является источником и питанием хаотических сил.

128. Солнечный свет в помещениях.

192. Окна, обзревающие жизнь.

XLV. Exspectatio: ожидания Города, поскольку он ожидает будущего роста и изменений. Время промедления и терпения, когда будущее прокрадывается в настоящее. Со временем, потенциальные и будущие силы могут проявиться и действовать.

20. Микроавтобусы.

92. Автобусная остановка.

150. Место ожидания.

XLVI. Commercium: торговля Города, соединяющая его с дальними землями и языками. Пересечение богатства и культуры. Благодаря торговле города общаются с миром, а их силы распространяются и изменяются.

35. Торговая улица.

87. Частные магазины.

XLVII. Academia: Городские центры обучения, взращивания души, мудрости и понимания, воспитания умов. В университетах встречаются мудрость и сила, искусство и наука, свет и тьма.

43. Университет как рынок.

85. Школа в арендуемом помещении.

XLVIII. Locus sanctus: священные места Города, где его жители находят утешение и вдохновение.

Божественный и священный храм, где соединяются духи и материя.

24. Священные места.

66. Святая земля.

XLIX. Nox: ночной Город, скрывающий свои тайны и раскрывающий свою темную сторону. Завеса тьмы и тишины, где возникают сны и ночные видения.

33. Ночная жизнь.

61. Небольшие общественные площади.

121. Форма пути.

123. Плотность пешеходного потока.

181. Огонь.

L. Saltatio: танец Города, выражающий его радость и изобилие. Движение и пляска, которая выражает и прославляет жизнь и радость. Через танцы Городá и люди объединяются в движении, гармонии и тайной силе.

10. Магия города.

63. Танцы на улицах.

Приложение №2. Сектора Sprawlscape

Sprawlscape — это ролевая игра-конструктор в жанре сюрреалистического киберпанка итальянского гейм-дизайнера Алекса «mangusta» Бочетто. По умолчанию действие игры происходит в Кибеле, вертикальном городе (называемом «решёткой», а Grid). Кибела делится на сектора, районы, представленные картами колоды из 52 карт (в соответствии с буквами Крайнович не используются короли и десятки). Каждой карте соответствуют два района: бедный и богатый (расположенных в Кибеле на разных уровнях); подробная информация есть только о бедных районах. Каждое достоинство отвечает своему типу района.

Бедные сектора

Тузы. Площади

Т♥ Walled City Скрытая крепость, управляемая мафией. Старая военная аркология, превращённая в жилой район. Сплоченное сообщество и оживленная частная жизнь: все основные услуги доступны в стенах. Густонаселенная, мало уединения. Переполненные смежные кабинки. Повсюду проституция, азартные игры и злоупотребления наркотиками. Попытки контролировать Стену властями Решётки пока безуспешны.

Т♦ Nanocathedral Первый пример неудачной нано-архитектуры. Сбежавшие нанороботы первого поколения непрерывно продолжают строить гротескно

пропорциональный осколок инопланетной геометрии, известный как Собор, посреди свалки. Обширная структура в основном не исследована. Нановерующие наблюдают за ним 24 часа в сутки, семь дней в неделю, собирая материалы, которые, по их мнению, необходимы, а иногда и охотясь за «реликвиями».

Т♣ The Bridge Мост Свободы был закрыт после обрушения четырёх бетонных опор из-за плохого обслуживания. Теперь в нем живет разрозненное сообщество бомжей, которые обезопасили периметр и построили импровизированный вертикальный трущобный городок из бетона, металлических листов и автомобильных рам. Мост является самоуправляемым и самоконтролируемым.

Т♠ Breeding Pit Этот одноклеточный белковый нано-объект когда-то кормил всю Решетку. Несмотря на попытки вывести из эксплуатации ныне устаревшую яму, темный сфинктер продолжает судорожно извергать белковые конгломераты. Нищие, убежденные в том, что яма — благожелательное существо, делят комя белков с металлическими броненосцами, которыми кишат окрестности.

2. Конечные остановки

2♥ Parking Lot Серый коллаж не-мест среди фрактального хаоса бронированных такси и желтых скутеров, движущихся во всех направлениях. Башенные парковки, автомагистрали, галереи, гостиничные номера в квадратных бетонных коробках, нагроможденных друг

на друга. На приподнятой платформе можно на левитирующем такси без проблем доехать до богатых районов.

2♦ Track Gauntlet Все железнодорожные и монорельсовые пути сходятся в Сплетении, потоке рельс, охватывающем весь сектор. Жилые кварталы сдавливаются и пронизываются бетонными змеями монорельсовой и надземной железной дороги, метро и скоростных поездов Trans-Grid. Переполненные терминалы, очереди, авто-рамен, места для курения, пабы в стиле аэропорта, проверки безопасности, диспетчерские, смотровые вышки.

2♣ Ferry Harbour Лодки и баржи с дизельными двигателями качают людей туда-сюда между всеми секторами, выходящими к воде. Лавки с едой из рыбы и водорослей. Приморская набережная является популярным местом для плавания на пароме среди фламмардов и рыбаков. Место поцелуев и прощаний. Место встречи влюбленных ночью.

2♠ Substation Великолепные залы в стиле космического барокко и извилистые коридоры направляют толпы к едва функционирующим линиям метро. Салариманы и жулики населяют подземные бюджетные гостиницы. В забытых коридорах обитают в убогих коробочных гороках доходяги и неудачники.

3. Высокая улица

3♥ Manor House Заброшенное поместье стоит на перекрестке дорог перед заросшим городским парком.

Скучное и устрашающе спокойное для Кибелы, что делает его желанным местом. Кафетерий, букмекерская контора, банк, рюмочная и т. д. Часто окутано туманом.

3♦ The Strip На чем бы вы ни гоняете, вы найдете это здесь. Казино, зона красных фонарей и караоке, ночи диджеев, сим-шоу, ночной рынок с завышенными ценами окружает район с уличной модой, экзотическими домашними животными и едой. Гостиницы для свиданий предлагают анонимность и зашифрованное подключение к Интранету. Полоса усеяна демонстрационными залами подержанного транспорта, от обычных скутеров до планеров.

3♣ Dock Wick Транспортно-логистический хаб. Когда-то полузаброшенные речные доки. Привлекательные складские цены и относительная пустота района породили подпольную клубную сцену. Ночью люди собираются под открытым небом на пирсах вокруг диджейских саунд-систем музыки электро. Район стремительно растет в цене; НУРБ, корпорация по реконструкции, пытается купить все свободные доки.

3♠ Three Temples Ты этому поклоняешься? У них это есть. Один широкий проспект, чтобы утолить жажду души к развле-религии. Сумасшедшие думеры, садху-каннибалы, моно-маньяки, истово верующие в машинное желание. Три Храма испещрены мистическими коммунами, культовыми ранчо и многолюдными конвент-центрами.

4. Кольцевая дорога

4♥ Scrap Heaps Аккуратно сложенный бидонвиль, рожденный на холмах, куда после катастрофы были сброшены щебень и обломки старого города. Когда-то бывшие огромной свалкой, теперь холмы покрыты аккуратно сложенными механическими, информационными и электронными запчастями. Проёмы для дайвинга позволяют получить доступ к самым глубоким слоям вторсырья, на несколько метров ниже уровня улицы.

4♦ Reality Studios Медиа-офисы и инфомаркет для новостных лент, телевизоров, радио, омеопринтов, нейралмагов, трансполов, стукачей и псевдорепортеров. Киностудии в аренду и небоскребы СМИ, где реальность и основные сюжетные линии Решётки формируются круглосуточно и без выходных.

4♣ Inland Empire Этот жилой пригород закрытых поселков для богачей занимает самый живописный холм среди более бедных районов. Извилистые дороги поднимаются по холму вверх к району, острые красные скалы обрывают набережную. На первый взгляд, Внутренняя Империя воплощает мечту среднего класса о коктейльных вечеринках, садах с голубыми розами и преуспевающих соседях. Ничто не является тем, чем кажется.

4♠ Apocalypse Bars Полуавтономный свободный порт и сквот-рай для бунтарей и нелегалов. Плавающий котел контркультур прошлого и будущего: вастойды,

киберготы, галопанки, глитчеры, спутники, постмоды, сэмплхеды, ки-панки, радикальные садовники, примитивы будущего. Никакого жилья в аренду, только много места, которое могут занять отщепенцы на нужной волне.

5. Перекрёстки

5♥ Helter Skelter Этот многоуровневый переход соединяет бедных и богатых дорогами и эллингками. Пандусы спроектированы таким образом, чтобы препятствовать транспортному потоку между разными уровнями, и это работает. Только водители-ветераны могут разобраться в противоречащих друг другу дорожных знаках, кольцевых пандусах и византийски запутанных таможенных процедурах. При путешествии на личном автомобиле есть немалый шанс заблудиться и оказаться в случайном соседнем секторе.

5♦ The Skyways Перекресток в виде лабиринта, состоящий из воздушных трапов, пандусов и непространств. Построен для обслуживания высотного района среднего класса, все остальные секции заброшены и вызывают клаустрофобию; обрушиваются, закрыты или ремонтируются.

5♣ Tortuga Заросшие и занятые недостроенными зданиями острова Тортуга представляют собой водные перекрестки Решётки, соединенные друг с другом шаткими металлическими мостиками. Хаотично и оживленно: играющие дети, продавцы безделушек, рестораны и уличная еда. Определенное количество

радиоактивности сохраняет острова тёплыми. Западная сторона представляет собой бывшую военную базу, закрытую для публики. Рестораны и уличная еда предлагают ежедневный улов сома, плащеносной акулы, кальмара-вампира и морского черта.

5♠ Underpasses Заброшенный подземный перекресток, отвоёванный природой. Многие туннели закрыты, затоплены или стали логовами мутантов. Оптимальный способ прохождения подземных переходов меняется каждую неделю или около того. В этом районе часто встречаются укрытия мутантов, грибные пещеры и канализационные очистные сооружения. Тут легко подхватить какую-нибудь мерзкую заразу.

6. Комплексы

6♥ The Hospitals Гулкие коридоры, пустые палаты, захваченные медиками без лицензий, забытые покойники на носилках, сборщики органов. Последняя действующая государственная больница в Решётке с тех пор как бюджеты на здравоохранение были урезаны. Финансируемая профсоюзом палата заботится о рабочих и их семьях. Кредиты и контакты дают шанс на лечение получше в частных клиниках на верхних этажах.

6♦ The Projects Загадочный район, остающийся незавершенным, о его предполагаемом использовании, вероятно, забыли. Расползающаяся строительная площадка: фундаменты и бездонные пропасти, бетонные блоки без окон, строящиеся и вскоре разрушаемые,

ржавые бульдозеры, брошенные тайники с рабочими инструментами, автоматическая безопасность. Некоторые районы гудят, как ульи, в то время как другие заселены строителями, которые бросили свою компанию, чтобы построить свои собственные дома. Когда Проекты будут завершены, город вступит в новую эру, говорится в рекламе.

6♣ Love Boat Комплекс любовных и сексуальных развлечений на флотилии пришвартованных лодок. Любимое место проведения уик-энд и медовый месяц. Свадьбы на скорую руку, остров драмы, отели для свиданий в нулевой гравитации, симуляторы круизов для одиноких, бальный зал разбитых сердец. Комнаты «сделай сам», роботы. Приемлемые тарифы на любой кошелек. Ваше удовлетворение — наша миссия!

6♠ Heaven's Pillars Подземный бывший корпоративный город, в котором доминирует стальной завод, построенный для привлечения рабочих из Заморья обещаниями безопасности, уединения, электричества и фабричной работы. Голые бетонные блоки полуразрушенных башен, построенные, чтобы поддерживать верхний город, как гротескные колонны, окруженные лабиринтом стальных труб и плохих неоновых ламп. Пар с завода направляется в протекающие трубы, обеспечивающие отопление башен, создавая постоянный густого тумана. Фабрика сейчас в основном пустует, фирменный магазин стоит посреди замусоренного пустого пространства.

7. Рынок

7♥ Scrap Heaps Крупнейший электронный рынок Решетки раскинулся по краям Главной Электросвалки, что делает его первоклассным местом сбора устаревших технологий и электронных отходов. Разделенный надвое сектор: три холма хлама и четыре холма мастерских. Ничейная земля окружает холмы свалки. Если вы хотите собирать мусор, получите разрешение или станьте жертвой охоты агрессивных «ловцов собак» за нарушение границ.

7♦ Gun Farm Отдаленный район, уничтоженный забытым конфликтом. Оружейная ферма обрела новую жизнь в сельской местности с полями генно-модифицированной пшеницы посреди руин, пикапов и оружия. В пыльной чаше на пересечении основных дорог находится огромный рынок безопасности и оружия под открытым небом, также известный как Harm Central. Средства противодействия безопасности, сигнализация, дроны, прослушивающие устройства, видеонаблюдение, автоматическая охрана.

7♣ Floating Market Небольшие острова, соединенные мостиками, маленькие деревянные домики, аккуратно выстроенные вдоль каналов. Узкие лодки с сувенирами, ракушками, закусками и сладостями. На плавающий рынок приплывают лодки, доставляющие экзотическую еду и товары далеко из-за стен Решетки. Каналы используются вместо дорог.

7♠ Night Market Частично дикий рынок, частично рынок воров. Все началось с того, что голодные рабочие с заводов собирались после смены, чтобы обменять или продать добычу и безделушки. Импровизированные киоски быстро превратились в хаотичный базар невероятных размеров. Усовершенствованные призмы обеспечивают смену дня и ночи, огромные котлы отапливают близлежащие сектора. Воздух горячий и влажный. Сбоящее искусственное небо создает иллюзию тропического города.

8. Промышленность

8♥ Pylon Hill Захламлен множеством пилонов. Большая часть энергии поступает от подземных мегапроводов и секретных атомных электростанций, принадлежащих корпорациям, на пилонах расположены центры преобразования энергии и ретрансляторы сигналов. «Хрустальный дворец», когда-то престижный театр, стоит заброшенным на вершине Холма Пилонов.

8♦ Meatfield Предприятия по переработке пищевых продуктов Meatfields являются основным хабом продовольствия Решётки. Не спрашивай, просто ешь. Жирное настолько, что не выскользывает из рук, и вонючее, как... что бы это ни было. Нанопротеины растут на железных куриных деревьях. Огромные мясорубки, чаны для выращивания, гидропонные клетки, проект «Ризома». Почерневшие алюминиевые коридоры, нездоровые выхлопы. Огромный рынок продуктов со скидкой заполняет периметр.

8♣ Chemworks Спрятанный в кратере выжженной почвы, разъеденной химическими ожогами, этот сектор предлагает помещения для исследовательских лабораторий, лабораторные инструменты медицинского класса, частную безопасность в аренду или в найм, а также удобную реку, готовую принять все виды отходов. В этом районе часто обнаруживаются нарколаборатории — обычно вследствие крупных взрывов.

8♠ Makina Корпоративное пульсирующее сердце промышленности Решётки, поглощающее сырье и людей, чтобы выкинуть потребительские товары, загрязнение чёрным медом и подсознательные вибрации через спинной мозг города. Проспекты Макины взрываются в выходные дни, когда рабочие, наконец, получают возможность снять стресс в затяжных запоях и уличных драках.

9. Торговые центры

9♥ City of Stars Когда-то колыбель космической гонки, теперь — неухоженный пригород в космическом стиле. Космическая утопия и китчевая архитектура: вегаско-модернистские торговые центры, спрятанные в соборах в стиле космического барокко, ангары, переделанные под крытые рынки, кухни в устаревших диспетчерских. До сих пор стоят первый аэронавигационный центр, тренировочные купола нуль-гравитации, музей Космо, киоски с старинными космическими сувенирами. Несколько компаний с более или менее устаревшим оборудованием осуществляют частные запуски шаттлов, ракет и спутников.

9♦ Dance Hole Воронка адских размеров, окруженная аркологией злого гедонизма. Кислотные ночи декаданса и разврата в кошмаре Эшера, где светящиеся лестницы ведут сквозь девятнадцать концентрических спилей заполненных голографией танцевальных залов, звукоизолированных комнат и потаённых караоке-баров. Хостелы для тех гуляк, кто заблудился в тысяче танцевальных залов. Покажите свои кредиты и выберите свой яд.

9♣ Flooded Hangars Недозастроенный участок, утыканный гниющими двухэтажными деревянными домами, постоянно влажный и заросший болотным бурьяном. Основное поселение окружает карстовую воронку, поглотившую старую верфь космических челноков, теперь затопленную болотной водой и затянутую тиной и кувшинками. Земля коварна, корни мангровых деревьев словно заманивают в ловушку людей и транспортные средства и затягивают их в воду.

9♠ Ghost Mall Бесконечно ремонтируемый, так и не законченный, окруженный устрашающе пустыми улицами, полураспавшийся торговый центр иногда открывает ставни. Устаревшие технологии, устаревшая мода, эскалаторы в никуда и голые бетонные коридоры. Целые крылья оцеплены на ремонт.

10. Лабиринт

10♥ Ruinous Gardens Когда-то лесохозяйственный массив, отвоёванный природой и превратившийся в убежище бродяг. Железнодорожные пути исчезают в

густых зарослях, служащих домом для сирот и луддиты. Заросшие полуразрушенные кирпичные дома, деревни на деревьях, опасная фауна, языческие обряды. посреди Посреди главной поляны стоит автохендж.

10♦ Capsule stacks Здания-капсулы и вертикальные трущобы разбросаны по этой территории. Жизнь в капсуле со всеми современными удобствами за смешные деньги! Казино и отель Lisboa, внушительное 98-этажное здание, возвышается над вызывающими клаустрофобию проходами, неустойчивыми башнями и круглыми окнами.

10♣ Polluted Delta Финал канализации и дренажа: ландшафт химических пустошей, выжженной земли и заросших речных русел. Дельта медленно течет через островки мусора, населенные дикими мальчиками и падальщиками. Выведенные из эксплуатации электростанции и футбольные поля поглотили болота. Болото усеивают заброшенные деревни на сваях, купаясь в солоноватой воде и тишине.

10♠ Steam Bunkers Подземный энергетический хаб, могущий пережить ядерную войну. Разросшаяся подземная сеть взаимосвязанных бункеров, сливающихся с секретной, ныне устаревшей системой подземных поездов. Проходы технического обслуживания лабиринта паровых трубам обеспечивают одностороннее быстрое соединение с другими темными секторами. Человеческий муравейник с потайными ходами, канализационными рынками, служебными лифтами, гидропонными чанами, старыми

диспетчерскими, заполненными паром туннелями, подземными реками. Истребители правят нижними уровнями, где прячутся мутанты.

Валеты. Тупики

В♥ Incinerator Пепел покрывает кучи мусора вдоль извилистой дороги к мусоросжигательному заводу. Весь сектор представляет собой зал ожидания для бесполезного мусора и трупов, ожидающих сожжения. Пустообразные скульптуры механических монстров возвышаются над кучами дымящегося щебня и металлическими трупцами. Мусорщиков, мистических маньяков, зараженных туши, ожидающие своей очереди, кажется, притягивает мусоросжигательная печь. Сообщества невменяемых думеров растут.

В♦ Lost Highway Великая орбитальная дорога, которой никогда не было. Бетонные виадуки, идущие к богачам, пандусы и путепроводы заканчиваются в пустоте. Строительство остановилось, остались призрачные заправки, незаконные ночные гонки и банды босодзоку.

В♣ Terminal Beach Возьмите шезлонг и отдохните на строительном песке вместе с остальными неудачниками. С холма захватывает дух вид на городской закат, как и запах мумифицированных тел, всё ещё носящих зеркальные тёмные очки. Постоянный уровень излучения делящегося материала под пирсом обеспечивает однородный загар и постоянное тепло. Коммуна выгоревших и выброшенных людей решила

спокойно провести остаток своих дней здесь. Никто не приходит беспокоить.

В♠ Seven Sisters Аркологический проект доступного жилья потерпел неудачу. Семь сестер: семь бетонных мега-зданий, окруженных буйными сорняками и ядовитыми кустами. Сёстры — крупнейший наркоцентр под открытым небом. Два клана сошлись в вечной борьбе за Сестёр ради контроля над наркотиками, товарами, оружием и безопасностью.

Дамы. Крепости

Д♥ Downtown Подушечка игольчатых небоскребов и вульгарных проявлений частной безопасности. Площадь, усеянная абстрактными произведениями искусства, связана с воздушными путями богачей через здания корпораций. Большинство известных корпусов и медиа-сетей закрепились в этом районе. Кафетерий, беговые дорожки, фуд-корты, дата-кафе, безудержная преступность среди подростков.

Д♦ Infraghetto Сектор так давно закрыт, что никто не помнит, почему его закрыли. Наверное, не только из-за вирусов... они не оставляют после себя дырок от пуль 12-го калибра. Убогий жилой район Skid Row бегаёт закрытую территории. Замурованные двери, железные шипы, таблички «Прохода нет», патрули дронов.

Д♣ Boiler Rooms Водоснабжение и второе отопительное сердце города. Сектор котлов предлагает недорогое жильё, постоянную температуру 37° С и относительную влажность 100%. Идеально подходит для

роботов, опалает людей. Тепло котлов усиливает фиксацию на звездной мистике; думеры и пророки находят благодатную почву для обращения. Между дымящимися трубами, временными квартирами, процессиями приходят и уходят ремонтники.

Д♠ Panoptica Самоорганизованная тюрьма под открытым небом: Контроль обеспечивает постоянный контроль заключенных с помощью относительно небольшого числа охранников. Город в городе, со своим тюремным хозяйством, по большей части самодостаточным и независимым от окружения. Цепную банду часто можно встретить в близлежащих секторах.

Короли. Контроль

К♥ Grey Room Улейная деятельность безликих серых офисных работников заполняет эти тоскливые коридоры, пустые залы и нагоняющие жуть кабинеты. Городской архив, Информационно-поисковый отдел и Группа реагирования Транспола занимают офисы внутри этого центра управления. Ходят слухи, что недоступная Серая Комната находится в его сердце, где-то под землей. Корень дерева Интрасети, финальный провал, где вся информация и данные обрабатываются и хранятся. Петляющие коридоры, инженеры в лабораторных халатах, разносчики бумаг и серые кардиналы. Эниаки, пыль, кабели и магнитные накопители. Прогнозирующий ИИ управляет электросетью, вмешательством Transpol, прогнозом погоды и массовых беспорядков.

К♦ Citadel Бетонное бывшее военное укрепление превратилось в жилой дом: враждебная архитектура, населенная дружинниками, охотниками за головами, наемниками и их семьями. В центре большая круглая площадь, где башни экранов транслируют текущие награды в режиме реального времени. Боксерские ринги и бойцовские клетки выстраиваются вдоль главных улиц. Мраморная лестница ведет вниз к бетонному бункеру посреди площади, где выплачиваются награды. По выходным казни проводятся под открытым небом, собирая большие толпы.

К♣ Lighthouse Гладкие шпили маяка возвышаются над торговой гаванью. Оживленная площадь, где в нерабочее время собираются банды подростков на моноскутерах. Светодиодные аркады продают все виды электроники. Чайные бары на набережной. Прилавки с морепродуктами, освещенные красным закоулки. Группы танцуют по кругу под звуки ударной музыки. Маяк видно издалека.

К♠ Inverted Mountain Человеческий муравейник в пяти перевернутых небоскребах. Пять провалов. Пять дверей в ад. Шедевр концентрационной архитектуры. Подземные зловещие ветры шепчут из бездны. Из пяти запланированных даунскребов только один был вообще закончен; каждый из них представляет собой сорок этажей нарастающей тропической жары, окутанных тьмой, в основном населенных отбросами, законченными наркоманами, мутантами и истребителями.

Приложение №3. Изопсефия кириллицы и глаголицы.

Сумма цифр, соответствующих букве Крайнович, равна изопсефии (численному значению) этой букве в кириллице для тех букв, у которых она есть, без учёта нулей (десятков и сотен). Для остальных букв значения равны изопсефии буквы, родственной по происхождению или по звуку. Хотя символы и численные значения букв Крайнович основаны на кириллице, она также экспериментировала с хорватской глаголицей, поэтому для полноты картины приводим изопсефию (отличающуюся от кириллической) и для них.

Крайнович	Изопсефия кириллицы	Кириллица	Название	Глаголица	Изопсефия глаголицы
а, ә	1	а	аз	⦿	1
б	у Крайнович как в = 2	б	буки	⦿	2
в	2	в	веди	⦿	3
г	3	г	глаголь	⦿	4
д, д́	4	д	добро	⦿	5
е	5	е, е	есть	⦿	6
ж	у Крайнович как з = 7	ж	живете	⦿	7
ѕ, ѣ	6	ѕ (ѣ)	дзело	⦿	8
ѕ	7	з (ѕ)	земля	⦿	9
и	8	и	иже	⦿, ⦿	10

е	9	е	фита	⦿	
ј	10	і	(иже)и	⦿	20
ћ	у Крайнович как ч = 9	ћ	джервь	⦿	30
к	20	к	како	⦿	40
л, љ	30	л	люди	⦿	50
м	40	м	мыслете	⦿	60
н, њ	50	н	наш	⦿	70
џ	60	џ	кси		
о	70	о	он	⦿	80
п	80	п	покой	⦿	90
р	90	р	копа		
р	100	р	рцы	⦿	100
с	200	с	слово	⦿	200
т, т́	300	т	твердо	⦿	300
-	400	ѵ	ижица	⦿	
Ѹ	400	оу (Ѹ)	(о)ук	⦿	400
ф	500	ф	ферт	⦿	500
х	600	х	хер	⦿	600
ψ	700	ψ	пси		

Ѡ ¹	800	ѡ	омега/от	Ѣ	700
-		Ѣ	шта	ѣ	800
Ѡ ² , ѡ	900	ѣ	цы	Ѥ	900
ч	90	ч	червь	Ѧ	1000
ш		ш	ша	Ѩ	2000
ѣ	у Крайнович как Ѡ = 7	ѣ	ерь	Ѭ	3000
ы	у Крайнович как и = 8	ы	еры	Ѯѯ	
ь	у Крайнович как ѡ = 5	ь	ерь	Ѱ	
ѣ	у Крайнович как и = 8	ѣ	ять	Ѳ	4000
			(ѣ)	Ѵ	
ѧ	у Крайнович как а = 1	ѧ			
		Ѩ			
Ѡ ³	у Крайнович как ѣ = 4	ю	ю	Ѳ	5000
	у Крайнович = ѧ	ѧ	малый юс	Ѵ	9000
		ѧ	йотированн ый малый юс	Ѷ	
	у Крайнович = Ѡ	Ѩ	большой юс	Ѹ	
		Ѩ	йотированн ый большой юс	Ѻ	

- 1) «Широкая» омега, применявшаяся в церковнославянском для междометия «О!».
- 2) Зеркально отражённая форма буквы ѣ, зафиксированная в новгородских рукописях.
- 3) Ранняя форма буквы ю, соответствующая греческому диграфу Ѡѡ.