

Добро пожаловать в сингулярность.

Мы, люди, обладаем одной особенностью: мы обращаем себе во вред все наши достижения.

Мы сделали огромный шаг вперед на пути технического прогресса, но заплатили за это гибелью своей планеты и разрушением привычного уклада жизни.

И мы не останавливаемся на достигнутом.

Благодаря экспоненциальному развитию технологий, мы вышли за пределы своей солнечной системы, терраформируя планеты и сея семена новой жизни. Мы создали заново свои тела и умы, отбросив болезни и смерть. Мы достигли бессмертия, оцифровав наши разумы и получив возможность переселяться из одного биологического или синтетического тела в другое по своему желанию. Мы возвысили до своего уровня животных и искусственные интеллекты. Мы получили возможность создавать все, что нам нужно на молекулярном уровне, ликвидировав нужду как понятие.

Но наш забег к саморазрушению не замедлился ни на йоту, фактически получив дополнительное ускорение от нашего прогресса. Наши технологии вышли из под контроля: погубили миллиарды людей, превратили нас в нечто иное, разбросали нас по всей солнечной системе и воспламенили старые междоусобицы. Ядерные удары, биологическое оружие, нанорой, массовый аплоад... тысячи ужасов, практически уничтожили человечество.

Мы смогли выжить, превратив наш социум в сложную мозаику из тоталитарных олигархий гиперкорпораций внутренней системы, либертарианских станций внешней системы, семейных кланов и новых экспериментальных способов организации общества. Мы достигли дальних пределов своей солнечной системы и даже основали аванпосты в бескрайних просторах галактики.

Но мы больше не можем назвать себя «людьми»... мы превратились в нечто большее, в нечто иное.

Мы стали трансчеловечеством.

Что такое трансгуманизм?

Обычно термин «трансгуманизм» используется как синоним <словосочетания?> «улучшение человека». Это интернациональное культурно-интеллектуальное движение, поддерживающее использование науки и технологии для улучшения физических и

интеллектуальных возможностей человека. Трансгуманизм также поощряет использование появляющихся технологий для ликвидации нежелательных состояний человека, таких как болезни, старение, инвалидность и смерть. Многие трансгуманисты верят, что такие технологии начнут появляться в ближайшем будущем с ошеломительной скоростью, и ратуют за всеобщий доступ к ним и всеобщий контроль за их развитием. В длительной перспективе, трансгуманизм может также рассматриваться как некий промежуточный этап между текущим состоянием человека и человечества <в целом> и некой сущностью, превосходящей человечество физически и интеллектуально, и называемой "постчеловеком".

Трансгуманизм как явление ставит следующие вопросы:

- Что определяет понятие «человек»?
- Что означает «победить смерть»?
- Если представить разум человека как некую машину, то насколько его можно запрограммировать и где проходит грань в управлении им?
- Если машины и животные могут быть подняты до нашего уровня разумности, какую ответственность мы будем нести перед ними?
- Если ты можешь делать копии самого себя, где тогда заканчиваешься «ты» и начинается другая личность?
- Как будут влиять технологии трансчеловечества на обеспечение свободы человечества и на возможность ограничения этой свободы?
- Как эти технологии изменят наши жизни, наш социум и нашу культуру?

Твой разум, – это программа. Запрограммируй его.

Твое тело, – это лишь оболочка. Изменяй его.

Смерть, – это болезнь. Вылечи её.

Близится уничтожение. Борись с ним.

Фракции Времени затмения

Некоторые думали, что катаклизм вроде Падения должен сблизить выжившее трансчеловечество в попытке восстановить человеческую популяцию в солнечной системе и начать движение к дальнейшему процветанию. Некоторые пережившие Падение экономические, социальные и политические структуры действительно преследовали альтруистические и филантропические цели, <но> разбросанность по солнечной системе и физическая изолированность колоний и хабитатов трансчеловечества, наличие большого числа инфоморфов и обилие мемов и идеологий в инфосетях послужило причиной развития целой кучи философий, политических моделей и целей.

Сегодня остатки трансчеловечества дальше от объединения чем когда-либо.

Гиперкорпорации

Гиперкорпорации эволюционировали и заменили собой старые земные транснациональные корпорации, тех самых экономических гигантов, чье влияние (тайное или явное) превосходило влияние правительств и государств старой Земли. Трансформация этих монолитных ТНК в что-то более гибкое, быстрое и малочисленное предшествовало Падению и позволило этим акулам финансовых рынков быстро и эффективно адаптироваться к новой экономической реальности.

Большинство гиперкорпораций сейчас децентрализованы (некоторые полностью виртуальны) и базируются уже не на обладании материальным имуществом как раньше. Они опираются на запутанную систему специализированных дочерних предприятий и компаний-партнеров для разработки, производства и продажи своих товаров и услуг. Практически полная автоматизация, совершенная робототехника, технология морфов, инфосети и наноассемблеры позволяют гиперкорпорациям не утруждать себя наймом большого количества сотрудников для производства и обслуживания. Многие административные задачи решаются в условиях виртуальной реальности в виртуальных офисах. Потребность в ручном труде в основном возникает при возведении космических станций или работе в глубоком космосе, за которую жадно хватаются инфоморфы-беженцы в надежде заполучить хоть какое-то тело.

Краткий и неполный список гиперкорпораций:

Комекс (Comex): Комет Экспресс, специализируется на межзвездной логистике, обеспечении цепочки поставок малых и крупных грузоперевозках. Их представительство, прямое или через субподрядчиков, есть почти в каждом хабитате солнечной системы. Комекс владеет сетью орбитальных платформ, оснащенных гравитационными

катапультами и расположенных в стратегических точках солнечной системы. Помимо них, Комекс владеет флотом грузовых кораблей и курьерских дронов.

Прямые действия (Direct Action): аполитичная корпорация наемников, наследники нескольких наемнических организаций, существовавших до Падения. Корпорация обеспечивает защиту и охрану правопорядка для независимых хабитатов и станций гиперкорпов.

Экологен (Ecologene): Эта корпорация специализируется на генетической био-архитектуре и экологических нанотехнологиях. Являются сторонниками радикально-экологического подхода.

Фа Джинг (Fa Jing): Эта корпорация доминирует на рынке добычи ценных ископаемых и в энергетической сфере. Её бизнес-философия поощряет создание распределенных систем и социальную ответственность.

Корпорация «Привратник» (Gatekeeper corporation): Рожденная в результате слияния нескольких научных институтов с их корпоративными спонсорами, эта корпорация громко заявила о себе сумев вскрыть первые из Врат Пандоры обнаруженные на луне Сатурна. Сейчас «Привратник» занимается финансированием экспедиций первопроходцев через Врата.

Скintетик (Skinthetic): Эта корпорация придерживается анархо-капиталистических взглядов и специализируется на радикальных биологических и генетических модификациях тел, технологий клонирования и генетических исследованиях.

Солярис (Solaris): Крупнейшая в системе банковская инвестиционная корпорация, занимающаяся страхованием, банковской аналитикой, венчурными инвестициями и торговлей информацией. Корпорация виртуальна и децентрализована настолько, что каждый её представитель является кочующим офисом.

Политические фракции

Социальные, культурные и идеологические различия трансчеловечества, также как и его разбросанность по изолированным станциям солнечной системы, послужило почвой для возникновения массы политических и идеологических фракций, придерживающихся самых разных политических моделей и систем общественного устройства. Противоречивые режимы не возникают внезапно и не эволюционируют как некие цельные сущности, даже самые старые идеологические модели не остаются без корректирующего и коррумпирующего внешнего влияния от внешних факторов и групп, преследующих свои цели.

Социально-политические движения Времени Затмения

Аргонавты

Организация техно-прогрессивистов, постулирующих социально-ответственное использование технологий. Аргонавты предлагают свои услуги технических консультантов различным политическим и экономическим силам внутри солнечной системы, но исповедуют строгую политику невмешательства в политические дразги.

Принципы и мемы движения: Информация должна быть свободной, социальная ответственность, технологический прогресс.

Станции: Митра (Лунная орбита), Пелион (Пояс Койпера)

Автономисты

Это свободный альянс нескольких фракций либертарианцев — анархо-коммунистов, анархо-капиталистов и техно-социалистов — провозглашающих эгалитарную социальную модель, базирующуюся на прямой демократии, личном и общественном совершенствовании, социальных сетях, репутации и экономическом коммунизме, в основе которого лежит полный всеобщий доступ к наноассемблерам, новые технологии и общая собственность на ресурсы.

Принципы и лозунги: Анархизм/Коммунизм, Морфологическая свобода.

Станции: Экстопия (Пояс астероидов), Локус (Троя), Титан

Юпитерианская республика

Военный переворот, случившийся в начале Падения, привел к появлению военной диктатуры на нескольких станциях и хабитатах Юпитера породил Юпитерианскую республику, еще известную как Юпитерианская хунта. Республиканские власти занимают био-консервативную позицию по отношению к многим технологиям трансчеловечества и строгий контроль за перемещениями людей и потоками информации.

Мемы: Био-консерватизм, национализм, безопасность.

Станции: Свобода (Ганимед)

Планетарный консорциум

Консорциум представляет собой альянс гиперкорпораций, сообща контролирующих несколько станций и хабитатов, расположенных преимущественно во внутренней части солнечной системы. Консорциум поддерживает иллюзию демократии с прямыми онлайн референдумами, но тот факт, что все решения в конечном итоге принимают корпорации — считается секретом Полишинеля.

Мемы: Корпоратократия, Кибердемократия, Геронтократия

Станции: Прогресс (Деймос), Элизиум (Марс)

Подонки (Скамы)

Под этим уничижительным названием обычно подразумевают крупные трайбы странствующих космических цыган, кочующих от станции к станции на старых переделанных крупных кораблях колонистов или в роях мелких космических кораблей.

Представляя из себя странную смесь бродячего цирка с черным рынком, подонки поощряют научные эксперименты и эксперименты с биомодификацией тел-носителей. Мемы: Морфологическая свобода, свободный стиль жизни

Ультиматы

Крайне противоречивое движение, ставящее своей целью вывести с помощью евгеники некую особь, превосходящую трансчеловека также как трансчеловек превосходит обычного человека. Помимо извращенной склонности к трансгенному инженерингу и жесточайшей психологической тренировки, мировоззрение ультиматов подразумевает взгляд на вселенную как на арену суровой эволюционной борьбы за выживание, и победа в этой борьбе может быть достигнута только достижением трансчеловеком абсолютного превосходства над остальными своими конкурентами.

Мемы: Аскетизм, Евгеника, Объективизм.

Станции: Ксифос (Уран)

Криминальные фракции

Там где есть человечество, есть и преступность.

Там где есть преступность, есть организации которые её контролируют.

Триады

Единственный синдикат, переживший Падение с минимальным ущербом. Сейчас Триады доминируют в преступном мире солнечной системы за счет своей численности и веков экономического и политического влияния. Еще до Падения превратившись в легитимные предприятия и мелкие консорциумы, Триады смогли обеспечить себе эвакуацию с Земли и проникнуть практически на каждый крупный хабитат в солнечной системе.

Ночной картель

Прогрессивный в своих взглядах на ведение легального и криминального бизнеса, Ночной картель возник из остатков старых криминальных земных групп, взяв от каждой из них лучшее. В зависимости от рода деятельности, представительства Ночного Картеля на некоторых станциях могут иметь статус совершенно законных филиалов гиперкорпораций, работая за рамками закона во всех прочих местах. Ночной Картель вовлечен во все виды криминальной активности, начиная с традиционного рэкета, вымогательства и проституции и заканчивая наноассемблерным пиратством, разработкой новых наркотиков и электронных стимуляторов.

Команда интеллектуального дизайна (ID-crew)

ID-crew специализируются на продаже информации и электронных преступлениях, включая похищение данных, заказные взломы, подделка идентификационных данных, фрод (операции по очернению репутации, мошенничество) всех сортов. Считается, что эта группировка появилась из нескольких хакерских групп, объединившихся под началом консорциума инфраморфов. Из-за специфики своих операций, ID-crew практически не имеет какого-либо физического присутствия в пространстве солнечной системы, ведя

свой бизнес исключительно в инфосетях.

Девять жизней

Широко раскинувшаяся сеть «торговцев душами», которые специализируются на похищении и контрабанде трансчеловеческих личностей. В их репертуаре похищение резервных копий, форки личностей и перехвал эгокастинга. Помимо этого они известны колониями нелегальных форк-рабов и организацией подпольных боев между всевозможными морфами (синтоморфами, подами, апнутыми разумными животными) и всевозможными личностями (человеческими, искусственными, звериными).

Инфосети

Существование инфосетей в том смысле, в котром их понимают в условиях Эклипс-Фазы, стало возможным благодаря нанофабрикаторам и существенному прогрессу в области компьютерных и коммуникационных технологий. Модули беспроводной связи стали настолько малы, что их можно было встраивать во все что угодно. В результате этого все стало компьютеризированным и связанным между собой.

Технологии хранения информации развились настолько, что в личном пространстве каждого пользователя стало возможно поместить все содержимое интернета XX века. Лайфлоггеры фактически записывают каждое мгновение своей жизни, и им ни разу не пришлось беспокоиться о недостатке места в их хранилищах.

Скорости обработки информации возросли на несколько порядков. Персональные компьютеры способны справиться практически с любой задачей, одновременно работая в режиме персонального секретаря-помощника, скачивая значительные объемы информации из инфосети, загружая туда свежую порнографию и просматривая тысячи новостных лент. В рамках инфосети существует распараллеливание нагрузки, а значит, когда у вашего компьютера перестанет хватать мощности, он просто разделит нагрузку с другими машинами в сети.

Прогресс средств воспроизведения тоже не стоял на месте все это время. Последние несколько поколений жили в мире, в котором сверхреалистичные, мультисенсорные средства информации любой длительности были доступны для мгновенного воспроизведения. Массивные архивы и базы данных с лёгкостью копировались туда и обратно. Понятие «пропускная способность канала» ушло настолько в прошлое, что вряд ли кто-то из ныне живущих помнит, что значат эти слова. Будучи распределёнными по своей природе, инфосети никогда не падают. Если какой-то узел сети внезапно отключится, сигнал просто обойдет это место внутри инфосети и отправится дальше, по тысяче других каналов передачи.

Практически каждый в этом мире имеет свой имплантированный в голову персональный компьютер, напрямую связанный с мозгом через интерфейс мозг-компьютер. Таким

образом все управление осуществляется мыслеприказами, без необходимости озвучивать их или набирать на клавиатурах (это слово тоже забыли ко Времени Затмения).

Информация на расстоянии вытянутой руки

Для обычных обитателей любого хабитата или города, при подключении к инфосети доступна следующая информация:

Местная информация

1. Локальная информация о местонахождении, с указанием общедоступных интересных мест поблизости и расстояния до них. Закрытые локации (территории гиперкорпораций, технические и защитные системы) обычно на таких картах не отображаются.
2. Текущее состояние окружающей среды в хабитате, включая температуру, атмосферное давление и многое другое.
3. Текущее положение хабитата в солнечной системе, орбитальная карта с траекториями полетов и временем прохождения сигналов до других хабитатов.

Местные инфосети

1. Общедоступные поисковые машины, базы данных и архивы, блоги и внутренние сайты инфосети, причем все это снабжено системой извещения о появлении нового контента.
2. Новостные ленты, сгруппированные и отфильтрованные по любым критериям.
3. Сенсорные данные из любых общественных мест хабитата.
4. Автоматическая система поиска и отслеживания упоминаний о любой интересующей информации.
5. Система распознавания образов и фотографий с доступом в общие базы данных.

Личная информация

1. Данные морфа, в котором находится хабитант: уровень давления, частота пульса, температура, количество белых телец в крови, уровень насыщения, статус и уровень функционирования имплантов.
2. Местонахождение и текущее состояние (включая сенсорный фидбэк) личного имущества.
3. Полный доступ к личному архиву, включающему в себя и записи пережитого опыта (ХР) и всевозможнейшие аудио-видеоматериалы, документы и так далее.
4. Текущее состояние банковского счета, аккаунтов в социальных сетях и уровня репутации.

Терминология

Аплифтинг, подъем, возвышение - наделение животных разумом, не уступающим человеческому.

Аплоад - загрузка разума в цифровой носитель и во всемирную сеть. Обычно при этом физическое тело уничтожается. Стоит заметить, что согласия носителя этого разума для осуществления процедуры не требуется, так называемый форсированный аплоад.

Боты - роботы

Врата Пандоры - входные точки в червоточины, оставленные ТИТАНами.

Запредельщики - изгои общества, живущие на окраинах солнечной системы или в хорошо спрятанных и изолированных поселениях. Также известны под названиями изоляты.

ОИИ - общий искусственный интеллект, обладающий когнитивными функциями на уровне человека и выше. Еще такие типы ИИ называют "сильным ИИ"

ИИ - обычный искусственный интеллект, иногда называемый слабым ИИ. Обычно, его возможности уступают возможностям человека и специально ограничены каким либо функционалом.

Измененная реальность или виртуальная реальность неполного погружения - технология, при которой на информацию, получаемую при помощи органов чувств накладывается сверху информация из инфосетей. Как правило технология измененной реальности задействует зрение, но можно использовать любое из чувств человека.

Инфосеть - беспроводная информационная сеть. Человека, имеющего к ней доступ называют подключенным.

Иктоми - таинственная вымершая раса, чьи следы регулярно встречаются по ту сторону Врат Пандоры.

Инфоморф - оцифрованное эго без физического тела. Также называются аплоадами, резервными копиями, датаморфами

Инфуг или инфобеженец - инфоморф, который сбежал с земли оставив там абсолютно все, даже физическое тело.

Изоляты - трансчеловеческие поселения на окраинах солнечной системы, в облаке Оорта и поясе Койпера.

Корнукопир - одно из многих названий для наноассемблеров различного вида. Еще наноассемблеры называют фабберами и нанофабберами, (нано)фабрикаторами.

Кортикал стэк: извлекаемая ячейка памяти, необходимая для резервного копирования личности. Располагается в шейном отделе позвоночника, там где позвоночник соединяется с черепом.

Ксеноморф - негуманоидная форма жизни.

Падение - Апокалипсис, война и достижение человечеством точки сингулярности, которое практически уничтожило человечество как вид.

Первопроходцы - исследовательские группы, <проходящие> через Врата Пандоры изучающие экзопланеты.

Потерянное поколение - поколение детей, выращенное трансчеловечеством в инкубационных капсулах с ускоренным ростом и взрослением. Результат эксперимента был чудовищным - большая часть этих детей умерла или сошла с ума. Немногие выжившие стали изгоями общества.

Меркуриалы - нечеловеческая часть трансчеловечества, включающая в себя ИИ и апнутых животных.

Морф - физическое тело. Еще их называют оболочками, формами, куртками, доспехами.

Муза - персональный ИИ-помощник.

Неоптицы - апнутые птицы вроде воронов и попугаев.

Негоминиды - апнутые человекообразные обезьяны

Поды - биологическо-синтетические морфы, как правило с ускоренным ростом и компьютерным мозгом. Также называется киборгами, синтжоками, репликантами.

Переживание опыта (ХР), симсенс, сим, эксперия - перечивание чужого сенсорного и чувственного опыта.

Реклаймеры, реконструкторы, возвращенцы - фракция трансчеловечества, настаивающая на снятии блокады с Земли и восстановлении планеты.

Реинсталлы, восстановленные - это те, кто сбежал с земли в виде инфоморфа, но с тех пор обрел физическое тело.

Реслинг, реинкарнация, перерождение, реморфинг - процесс переселения эго в новое физическое тело.

Развивающийся ИИ - искусственный интеллект, способный к саморазвитию и достижению уровня сверхума.

Синтморф, шелл, оболочка - синтетическое физическое тело.

Сингулярность - точка взрывного, технического прогресса развивающегося по экспоненте. Обычно связывается с достижением уровня сверхума развивающимися ИИ.

Скин, биоморф, плоть - биологическое физическое тело

Слайсеры, очищенные, геннофиксы, твики - биоморфы прошедшие генную терапию, уничтожившую наследственные заболевания.

ТИТАНЫ - самообучающиеся ИИ, достигшие уровня сингулярности, что послужило причиной Падения. Первоначальное название было TITAN: total information tactical awareness network.

Трансчеловек - модифицированная человеческая особь

Фаерволл - тайное общество, поставившее своей задачей охрану трансчеловечества от внешних и внутренних угроз.

Факторы - раса негуманоидов, с которыми трансчеловечество вступило в контакт. Также известны под прозвищем Брокеры или Посредники.

Фаркастинг - связь с помощью сверхсветовых технологий.

Флэты или нормалы - немодифицированные человеческие особи

FTL - сокращение, означающее технологию превышения скорости света. Например FTL-связь - это связь на скорости превышающей световую, FTL-двигатель - это двигатель, позволяющий перемещение со скоростью превышающую скорость света.

Х-риск - некая угроза, представляющая опасность самому существованию трансчеловечества.

Экто - название личного компьютера. Экто гибкий, обладает функцией самозарядки и самоочистки, подпитки от солнечной энергии. Само название происходит от экто-линк (внешний линк)

Эго - человеческая личность, способная перемещаться из одного тела в другое. Также известна как душа, дух, призрак, эссенция

Эгокастинг - способность передавать эго на длинные расстояния.

Энтоптика - визуальные образы измененной реальности.

Эксургентный вирус

Окей, ты спросил, я отвечу. Кое-кто внутри фаерволла не верит в историю: "ТИТАНЫ сошли с ума и решили уничтожить человечество как потенциальную угрозу", - и даже в то, что ТИТАНЫ вообще имели какое-то отношение к Падению. Эти самые кое-кто считают, что ТИТАНЫ наткнулись на что-то, что спровоцировало их взрывное развитие до уровня сверхразумов, что-то, что изменило их не в лучшую сторону. В качестве одного из аргументов они приводят уйму вырвавшихся многоцелевых вирусов (как биологических, так и технологических), поразивших в том числе и ТИТАНов. Еще одним аргументом является обилие случаев во время Падения, которые нельзя объяснить в рамках известной нам науки, вроде людей, превращавшихся в кошмарных существ, или отказа некоторых физических законов в некоторых точках пространства, сбоя причинно-следственной связи, и многих других вещей, оставшихся необъясненными. Некоторые считают, что ТИТАНЫ не имеют ничего общего и с Вратами Пандоры. В общем, та инфекция, изменившая ТИТАНов, и называется Эксургентным вирусом.

[Сообщение из анонимного источника]

[Квантовый анализ: перехватов не обнаружено]

[Декодирование завершено]

Добро пожаловать в Фаерволл.

Мы трижды проверили и перепроверили все твои рекомендации и твою личную историю и остались довольны результатами. Теперь ты можешь считать себя оперативником Фаерволла, приятель. Добро пожаловать.

Для тех, кто впервые оказался подключен к нашей закрытой сети, хотим сообщить, что Фаерволл представляет из себя организацию, посвятившую себя борьбе с угрозами, как внешними, так и внутренними, трансчеловеческому существованию. Падение недвусмысленно показало, что наше существование не право, а привилегия, но, увы, у человечества короткая память. Невзирая на наше техническое бессмертие, мы все еще сталкиваемся с угрозами нашему существованию как вида. Некоторые из этих угроз проистекают от нашей раздробленности и общедоступности технологий производства оружия массового поражения. Другие возникают из-за нашего нежелания просчитывать последствия наших действий как для нас самих, так и для нашего окружения. Еще одной головной болью являются наши собственные создание, обернувшиеся против нас, такие как ТИТАНЫ. Не стоит забывать так же о присутствии негуманов, чьи цели и поступки нам совершенно непонятны. В общем, в нашей жестокой вселенной, в которой правит причинно-следственная связь, чью маленькую часть мы составляем, всегда найдется повод для возникновения опасности.

Фаерволл существует для того, чтобы находить, анализировать и противодействовать этим угрозам. Это организация добровольцев, рискующих своей шкурой ради блага всего трансчеловечества.

Сам по себе фаерволл зародился незадолго до Падения, когда сеть различных организаций и группировок со схожими целями столкнулась с надвигающимся катаклизмом и начала готовиться к худшему. Вот с тех пор мы и выступаем единым фронтом.

Мы являемся закрытой сетью по двум причинам.

Во-первых, для наших операций и нашего существования в целом тайна является лучшим средством защиты. Чем меньше наши противники знают о нас, тем проще нам с ними справляться. Плюс к этому, наши операции проходят по всей территории системы, в том числе и на территориях некоторых государственных образований, которые страсть как не любят посторонние тайные организации на своей территории. Соблюдая тайну, мы обеспечиваем себе возможность действовать без множества юридических и бюрократических проволочек.

Во-вторых, в ходе наших операций мы частенько добываем такие сведения, которые не только станут смертельно опасны, попав не в те руки, но и при публичном оглашении неминуемо приведут к панике. Даже само существование таких материалов иногда вызывает серьезные проблемы. Оперируя в рамках "необходимого и достаточного знания" мы автоматически снижаем уровень риска утечки информации.

По своей структуре Фаерволл представляет собой децентрализованную сеть с минимальной иерархией. Все члены организации отвечают в первую очередь перед самими собой. Структура ячеек внутри сети позволяет нам помогать друг другу ресурсами и знаниями, не рискуя при этом безопасностью.

Ты попал к нам, потому что мы нашли твои таланты и способности полезными для нас, ну или ты просто вляпался в какую-то историю с закрытой информацией, и у нас не осталось другого выхода. Теперь само выживание трансчеловечества может зависеть от тебя.

До встречи в будущем. Надеюсь, мы доживем до него.

[Сообщение самоуничтожилось]

[Сообщение из анонимного источника]

[Квантовый анализ: перехватов не обнаружено]
[Декодирование завершено]

Сядь и прихвати себе чего-нибудь выпить.

Забудь всю ту хрень, что тебе наговорили. Вот тебе реальная картина ситуации.

Тебе, наверное, страсть как хочется узнать во что тебя втянули? Может быть, тебя уже ознакомили с линией партии: мы, это все что стоит между человечеством и уничтожением. А может кто-то нашептал тебе на ушко, что мы лезем без спроса и без разрешения во всякое дерьмо, и из-за этого порой гибнут невинные люди? Может быть ты просто любопытный, а может, ты желаешь проливать свою кровь во имя какой-то благородной и великой цели? Но что с тобой будет, если эта цель окажется всего лишь иллюзией? Может, ты просто сходишь с ума по всевозможным теориям заговоров, и Фаерволл для тебя лишь еще один источник информации? Но что с тобой будет, если ты узнаешь что все эти теории - тщательно сконструированная ложь, скрывающая правду, которая столкнет тебя в жадную пасть безумия?

Короче, все, что ты слышал о Фаерволле, может оказаться правдой. Мы далеко не ангелы и мы растеряли последние крохи своего идеализма, когда ТИТАНЫ провели первый форсированный аплоад человеческого разума. Обычно где-то в этот момент новобранцы начинают задумываться, на что они подписались...

Фактически Фаерволл - это куча самых разных вещей. Большая часть из них классная и интересная, но есть и такие, после знакомства с которыми возникает почти непреодолимое желание пустить себе пулю в лоб и откатиться на тот бэкап, при котором ты еще ничего не знал обо всем этом. Так что, приятель, если у тебя есть какие-то романтические иллюзии по поводу героических подвигов - забудь об этом. Ты не чувствуешь себя героем, выбрасывая в воздушный шлюз младенца, зараженного смертоносным вирусом. Ты не чувствуешь себя храбрецом, обсираясь и удирая от какого-нибудь кошмарного ксеноморфа. И ты не чувствуешь себя даже человеком, обрекая на смерть сотни и тысячи ради выживания миллионов.

Так зачем ввязываться во все это?

,Потому что кто-то должен делать и эту грязную работу. Потому что это вопрос выживания. Альтруизм это или нет, но, спасая человечество, ты спасаешь и свою задницу тоже. Да, можно сказать, что это не твое дело и отступить, предоставив каким-нибудь властям разбираться со всем этим дерьмом. Но, как говорят анархисты,

фишка в том, что властям верить нельзя. Более того, обычно эти самые власти являются весомой частью той проблемы, с которой ты сталкиваешься. Именно поэтому Фаерволл - это коллективная организация. Мы работаем в подполье, но свободно делимся информацией среди своих. У нас коллективная собственность на ресурсы, мы имеем сетевую структуру и никому не позволяем отхватить слишком большой кусок власти и контроля над нашей деятельностью. Мы сами следим за собой. Мы разные, но в этой войне у нас один общий враг, и мы собираемся выиграть эту войну. Потому что пленных здесь не берут.

Ты слышал о парадоксе Ферми? Ну, тот вопрос о том, что галактика должна быть полна жизнью, но следы этой жизни мы почему-то не можем обнаружить? Да, я в курсе, что мы встретили Факторов и наткнулись на следы еще некоторых цивилизаций, но парадокса это не отменяет.

Так вот, я тебе скажу, почему мы нашли так мало следов другой разумной жизни. Потому что этой галактике насрать на человечество. Если мы исчезнем, она даже не почешется. Посмотри, например, на Землю. Она все еще может поддерживать и дарить жизнь, она все еще существует, невзирая на то, что мы уже ушли с нее. Реальности наплевать на нас. И пусть тебя не обманывают наши технические достижения. Вечной жизни не будет и нам повезет, если мы протянем еще пару лет. Мы выпустили в широкий доступ технологии массового уничтожения, забыв, что мы до сих пор не можем договориться между собой. Так что если ты хочешь пошариться по галактике в образе бессмертного существа, тебе придется серьезно потрудиться. Выживание - это привилегия, а не право.

Когда ты подписался работать на Фаерволл, ты влип. Теперь в любое время дня и ночи на твою голову может свалиться какая-нибудь чудовищная хрень. Или она может свалиться на кого-то другого, а твои навыки потребуются для того, чтобы с ней разобраться. И тебе придется бросить все, что ты делаешь, и заниматься нарисовавшейся проблемой так, как будто от этого зависит твоя жизнь. Впрочем, скорее всего твоя жизнь и так будет зависеть от этого. Когда ты "в поле", ты и твоя группа можете действовать по своему усмотрению, просто помни, что по окончании операции ты будешь нести ответ перед всеми остальными. Само собой, ты можешь рассчитывать на помощь остальных членов Фаерволла, но не надейся, что мы всегда будем спасать твою задницу. Другие оперативники могут быть вовлечены в твою операцию, но помни, что каждый раз, когда ты это делаешь, шансы засветки всей нашей сети или ее части увеличиваются. По большей части, ты можешь рассчитывать только на себя.

Да, еще одна вещь: никогда не забывай, что у нас есть враги. И я сейчас говорю не о мудаках, готовых шарахнуть ядерным зарядом по космической станции для того, чтобы сделать политическое заявление, и не о нео-луддитах, которые считают, что пара вспышек биочумы научит нас чему-нибудь. Я говорю об организациях, осведомленных о

нашем существовании и считающих нас угрозой. Если они узнают, что ты один из оперативников, то твои дни сочтены. Дни твоих бэкапов, скорее всего, тоже. Так что следи за спиной.

В общем реальная обстановка примерно так и выглядит. Добро пожаловать в наш закрытый клуб, приятель. И запомни, смерть - это рядовой случай на нашей работе.

[Сообщение самоуничтожилось]

Таймлайн Эклипс Фазы

Все даты в хронологии завязаны на “Падение”. BF (before Fall) – до падения. AF (after fall) – после падения

BF 60+

- Земля переживает кризис в виде резкого изменения климата, геополитической нестабильности, недостатка энергоресурсов.
- Роботы исследуют солнечную систему, первоначальный этап космической экспансии — основываются станции в точках Лангража, на Луне и Марсе.
- Начинается сооружения орбитального лифта.
- Развитие медицины серьезно улучшить здоровье и излечить большинство болезней отдельных органов, богатые получают возможность лечить свои болезни на генетическом уровне и покупать генномодифицированных животных в качестве домашних питомцев.
- Компьютерные системы искусственного интеллекта уже могут соперничать с возможностями человека, но полноценный искусственный интеллект еще не создан.
- Широкое распространение роботов, на которых перекладывается часть работы, некогда делавшейся людьми.
- Нации создают и развивают высокоскоростные беспроводные сети.

BF 60-40

- Попытки глобального геоинженеринга в итоге создают столько же проблем, сколько решили.

- Создаются крупные колонии на Луне и Марсе, на Меркурии, Венере и поясе астероидов появляются первые аванпосты. Исследовательские корабли достигают Плутона.
- Закончен первый орбитальный лифт, начато сооружение еще двух. Взрывной рост космического трафика.
- На Луне построен передатчик материи.
- Начинается терраформирование Марса.
- Строится первая термоядерная энергостанция.
- Для богатых и влиятельных становятся доступны кибернетические импланты, генная терапия для увеличения продолжительности жизни и генные модификации.
- В условиях секретности создан первый, пока еще не самостоятельный, искусственный интеллект. Его тут же начинают использовать исследовательской работы и сетевых атак.
- Разработана и выпущена в обращение технология «Переживания опыта» (XP — experience playback)

BF 40-20

- Крупномасштабные конфликты на Земле. Часть из них выплеснулась и в космическое пространство.
- Движение Аргонавтов отделяется от гиперкорпораций и направляет свои усилия в сторону автономных поселений.
- Космическая экспансия открывает «серые зоны» в этических нормах и законах, позволяя развивать опасные технологии и прямые эксперименты на людях.
- Становится возможным и доступным клонирование человека.
- Создается первый трансгуманистический вид
- Первые дельфины и шимпанзе «апнуты» (uplift — искусственное усиление когнитивных функций, фактически — наделение разумом животных) до разумной стадии.
- Широкое распространение космических кораблей с термоядерным приводом.
- Продолжение космической экспансии и терраформинга Марса. Начало колонизации пояса астероидов и Титана. Создание системы космических станций.
- Множество голодающих людей подписывают кабальные договоры с гиперкорпорациями на участие в космической колонизации.
- Широкое распространение виртуальной реальности неполного погружения (Augmented reality).
- Большинство компьютерных сетей преобразуются в «мехи», сети с самоподдерживающейся структурой.
- Широкое распространение персональных ИИ (искусственных интеллектов с функциональностью, ограниченной ролями личного секретаря и помощника).

BF 20-0

- Ситуация на Земле продолжает ухудшаться, технологический прогресс приносит

некоторые интересные плоды.

- Космическая экспансия достигает Пояса Койпера.
- Широкое распространение представителей пост-человечества.
- Создание наноассемблеров, машин создающих продукцию «из воздуха». Наноассемблеры жестко контролируются властными структурами.
- Становится возможным аплоадинг (оцифровка сознания, создание цифровой копии разума и памяти человека).
- Еще несколько видов животных «апнуты» до человеческого уровня, среди них гориллы, осьминоги, вороны, попугаи.
- Широкое распространение искусственных тел имногочисленные дебаты об их сущности, правах и так далее.

Падение

- Распределенные информационные системы сетевой войны эволюционируют до полноценного самоосознающего искусственного интеллекта, превращаясь в Титанов (TITAN — total information tactical awareness networks — полностью осознающие себя информационные системы). Первые несколько дней после эволюции они остаются незамеченными, внедряются в большинство мехов на Земле и в ближнем космосе, расширяя свои возможности, знания и власть по экспоненте.
- Крупномасштабные сетевые атаки на государства Земли приводят к военным конфликтам. Впоследствии в этих атаках будут обвинять Титанов.
- Локальные военные конфликты и неурядицы между странами перерастают в глобальный конфликт.
- Титаны начинают крупномасштабную сетевую войну, приводящую к краху основных систем на Земле. В ходе конфликта Титаны используют независимые боевые машины.
- Все стороны конфликта начинают широко использовать ядерное, химическое, биологическое, цифровое и нанотехнологическое оружие.
- Титаны провоцируют массовый аплоадинг людей.
- Атаки Титанов выходят за рамки Земли, особенно сильно достается Луне и Марсу. Независимые поселения также подвергаются атакам.
- Внезапно Титаны исчезают из системы, забирая с собой миллиарды разумов, переживших аплоад.
- Земля превращается в ад из безжизненных пустошей, очагов радиоактивного заражения, стерильных зон, блуждающих анороев, боевых машин и прочих неведомых опасностей, таящихся в руинах.

AF 0-10

- Открытие первых Звездных Врат на Пандоре, спутнике Сатурна. Позднее на Вулкане, Марсе, Уране и в Поясе Койпера обнаруживают еще четверо Врат, в общем виде названных «Вратами Пандоры».
- Через Врата Пандоры отправляются экспедиции на колонизацию и исследование

экзопланет.

- Первый контакт с негуманоидной цивилизацией, известной как Факторы, потрясает Солнечную систему. Представляясь посланниками других нечеловеческих рас, Факторы крайне мало рассказывают о жизни вне Солнечной системы, но постоянно предостерегают трансчеловечество от использования Врат Пандоры и разработки полноценных Искусственных Интеллектов
- Трансчеловечество предпринимает попытку восстановить свою численность, вырастив поколение детей с использованием виртуальной реальности полного погружения и клонов с ускоренным взрослением. Большая часть таких детей умирает в ходе эксперимента, или сходит с ума. Немногочисленные выжившие получают название «Потерянное поколение», остальная часть трансчеловечества взирает на них со смесью отвращения и жалости.

AF 10

- Текущее время

Эклипс-фаза

Эклипс-фаза - это игра о тайнах и заговорах в жанре хоррор в постапокалиптической атмосфере. Человечество изменилось и стало более совершенным, но пережило тяжелые испытания и остается разобщенным как никогда прежде. Технологии позволили перекраивать человеческие тела согласно вкусам их владельцев и фактически подарили миру техническое бессмертие, но они же используются для подавления свободы воли, и они же дали в руки каждому оружие массового уничтожения. В руинах станций и хабитатов, оставшихся после Падения, могут таиться и прочие ужасы, как знакомые человечеству, так и совершенно незнакомые.

В этом суровом сеттинге игрокам предлагается роль оперативников Фаерволла, трансфракционной тайной организации, защищающей человечество от внешних и внутренних угроз. Им предстоит вытаскивать ценные куски технологий из остатков космической станции, сошедшей с орбиты, пробираться через ландшафты индустриального ада, в который превратилась земля, гнаться за террористом через космические станции на окраинах системы. Возможно, они даже пройдут Врата Пандоры, чтобы столкнуться с новыми угрозами и приключениями.

Что такое ролевые игры?

Ролевая игра требует наличия одного или нескольких игроков и ведущего, часто называемого мастером. Игроки контролируют основных персонажей истории, а на плечи мастера ложатся все остальные персонажи, реалии сеттинга и все, с чем могут столкнуться игроки. Мастер с игроками работают совместно ради создания насыщенной и интересной истории. Как игрок, вы контролируете одного из основных персонажей этой истории. Вся необходимая игроку информация находится на листах персонажа. В ходе игры мастер описывает происходящее вокруг, а игроки реагируют на эти описания исходя из ролевой модели. Возможно, для разрешения каких-либо ситуаций мастер попросит игроков сделать несколько бросков кубиков, полученный результат будет определять, насколько успешными или провальными были последствия действий игроков. Для интерпретации полученных результатов у мастера есть книга правил.

Стартовые правила

Стартовые правила были разработаны специально для того, чтобы вы как можно быстрее оказались в центре вселенной, разодранной на куски вышедшими из под контроля технологиями, полной враждующими фракциями, непонятными пришельцами и еще более страшными секретами, таящимися во тьме.

Прочтите эти правила, в том числе и часть стартового приключения, предназначенную для игроков. Это не займет у вас много времени. После этого, начав играть, вы сможете применить на практике все, что вы прочли здесь, и насладиться всем тем, что может предложить вам Эклипс-фаза.

Универсальное и главное правило

Есть одно правило, перевешивающее все остальные: игра должна приносить удовольствие. Не позволяйте правилам вставать на пути вашего развлечения. Если вам не нравится правило - измените его под себя. Если вы не можете найти нужного правила - импровизируйте.

Замечание по поводу пола

Сеттинг Эклипс-фазы сам по себе поднимает несколько интересных вопросов о человеческой и половой самоидентификации. Что, если вы были рождены женщиной, но сейчас занимаете мужское тело? В общем, чтобы избежать подобной путаницы, когда речь заходит о конкретном персонаже, мы используем пол, с которым персонаж себя отождествляет, а не пол его текущего морфа.

Кубики

Эклипс-фаза использует два десятигранных кубика, обычно обозначаемых как d10. В большинстве случаев вам понадобится результат от одного до ста, обозначаемый как d100. Для его получения, мы определяем какой кубик будет обозначать десятки, а какой единицы, кидаем два d10, и читаем полученный результат как некое случайное число между 00 и 99 (результат 00 считается как 0, а не как 100). Например, на кубике десятков выпало 1, на кубике единиц - 6, итоговый результат 16.

Иногда вам может потребоваться результат броска одного или нескольких d10. Обычно это выражается как 2d10, 3d10 и так далее. В этом случае вы просто кидаете столько десятигранников сколько вам нужно и складываете полученный результат, считая 0 как 10.

Разбираемся с персонажем

Чтобы определить слабые и сильные стороны вашего персонажа, во Времени Затмения используется несколько единиц измерения: навыки, характеристики, параметры и текущий морф, в котором ваш персонаж находится.

Лист персонажа

На листах персонажа записывается вся необходимая для взаимодействия с игровой системой информация. Иными словами: вы двигаетесь, общаетесь с другими людьми, сражаетесь и совершаете прочие действия - а вся необходимая для их осуществления информация находится на вашем листе. Также там отражается количество урона, полученного вами в сражениях.

В буклете стартовых правил для вас приготовлены несколько уже созданных персонажей, чтобы вы сразу могли окунуться в мир Эклипс-фазы. Когда вы будете читать о правилах игры, бросайте взгляд на этих готовых персонажей для лучшего понимания их возможностей.

Характеристики персонажа

Характеристики персонажа очень важны для игрового процесса. К ним относятся: Инициатива, Скорость, Выносливость, Физическая устойчивость, Ясность, Психическое здоровье, Удача и Увеличение урона. Некоторые из этих характеристик наследуются от личности, некоторые определяются морфом.

Инициатива (Initiative, Init): От неё зависит порядок действий в ходе боевого раунда.

Скорость (Speed, SPD): Скорость определяет количество действий персонажа в одном боевом раунде. Некоторые морфы, импланты и некоторые другие факторы могут поднимать Скорость до 4 (максимального значения).

Выносливость (Durability, DUR): Выносливость отражает физическое здоровье персонажа (ну или целостность физической структуры для синтморфов и целостность информационной структуры для инфоморфов). От неё зависит величина урона, который может выдержать ваш морф до того, как придет в бесполезное состояние.

Физическая устойчивость (Wound threshold, WT): Каждый раз при получении физического урона, мы сравниваем урон с этой характеристикой, и если урон превысил значение Физической устойчивости, засчитывается ранение.

Ясность рассудка (Lucidity, LUC): Эта характеристика очень похожа на Выносливость, но отражает не физическое, а психическое здоровье персонажа. Именно он определяет величину психического стресса, с которой персонаж способен справиться, не сойдя с ума.

Психическая устойчивость (Trauma threshold, TT): Это аналог физической устойчивости, но влияющий на психику. Чем она выше, тем меньше шансов на то, что ваш персонаж окажется под действием стрессогенного фактора.

Удача (Moxie): Удача, равно как и везучесть, не отражает в полной мере смысл этого понятия, но аналога в русском языке нет. Это способность ни смотря не на что справляться с проблемами, встающими на пути персонажа. Затратив пункт удачи, персонаж может:

1. Получить автоматический успех в не-боевой ситуации. Удача тратится до совершения броска, уровень успеха (о нем чуть ниже) будет равен 10.
2. Поменять значения на кубиках местами, превратив 83 в 38, например.
3. Избежать эффектов критической неудачи, сведя их до уровня обычной неудачи.

Увеличение урона (Damage bonus, DAM): Эта характеристика показывает, насколько больше урона в секунду наносит ваш персонаж в ближнем бою или используя

метательные снаряды.

Навыки персонажа

Помимо характеристики, персонажа в большой степени определяют его навыки. Они делятся на базовые ((их еще называют параметрами) которые есть у всех персонажей, оригинальное название aptitudes) и приобретенные (learned skills) навыки. Именно навыки определяют уровни сложности для тестов.

Базовые навыки есть у всех без исключения персонажей. Они — тот фундамент, на котором строятся приобретенные навыки. Это некий обобщенный набор способностей и талантов, с которыми вы родились и которые вы развивали в ходе своей жизни. Вы никуда от них не денетесь, и они всегда будут с вами в любом физическом теле, которое вы выберете. В эклипс-фазе семь базовых навыков / параметров:

Когнитивные способности (Cognition, COG): способность решать логические задачи, проводить анализ информации, да и просто понимать какие-то вещи. Сюда же включается память персонажа и его способность вспоминать нужные кусочки информации (не забывайте, что у вас почти всегда есть доступ к ХР).

Координация (Coordination, COO): умение координировать работу различных частей своего тела для плавных и грациозных движений. Включает в себя ловкость, точность движений, способность сохранять равновесие.

Интуиция (Intuition, INT): умение следовать своим инстинктам и на лету проводить анализ ситуации. Включает в себя хитрость, такую сложную штуку как ощущение себя в пространстве, ну и развитую интуицию, конечно же.

Рефлексы (Reflexes, REF): способность мгновенно реагировать на раздражители и принимать решения.

Социальность (Savvy, SAV): умение общаться с остальными людьми, вписываться в окружающее общество, адаптироваться к новым кругам общения и манипулировать другими людьми.

Соматика (Somatic, SOM): умение извлекать максимум физических возможностей из тела, в котором персонаж находится. Сюда относятся: сила, выносливость,

сопротивление ядам-токсинам-болезням, способность переносить длительные физические нагрузки.

Воля (Will): Способность к самоконтролю и управлению своей судьбой.

Приобретенные навыки

Приобретенные навыки охватывают очень широкий спектр специальностей и знаний, вроде боевых навыков, умения вести переговоры или знаний астрофизики. Каждый из этих навыков связан с каким-нибудь параметром, представляющим из себя некую основу, на которой этот навык и строится. Как и параметры, приобретенные навыки переходят из одного физического тела в другое вместе с личностью, но некоторые морфы, импланты и другие факторы могут влиять на их уровень. Если ваш персонаж не имеет какого-либо навыка, обычно бросается связанный с этим навыком базовый навык / параметр.

Штуки, которые используют персонажи

Сеттинг Эклипс-фазы очень развит технически, поэтому персонажи не остаются наедине с проблемами, имея в своем распоряжении только свои знания и текущее физическое тело. Они могут использовать свой банковский счет и свою репутацию для приобретения имплантов и снаряжения, и погружаться в социальные сети в поисках информации.

Удостоверение личности

Когда уровень компьютеризированности и развитие систем видеонаблюдения достигает такого уровня как в Эклипс-фазе, понятие частной жизни и приватности уходят в прошлое. Члены Фаерволла, однако, регулярно прибегают к фальшивым удостоверениям личности, чтобы стряхивать со своего хвоста копов, папарацци, блоггеров и репортеров. Само собой, для своих оперативников Фаерволл предоставляет такие фальшивые удостоверения, но никогда не бывает лишним иметь пару-тройку из них в своем личном резерве. Разница в системах регистрации хабитатов делает изготовление фальшивых удостоверений не слишком сложной работой, а способность менять тела еще больше упрощает ее. Однако, если найдется кто-то владеющий твоей генетической картой или биометрическими данными, он все таки сможет сесть тебе на хвост.

Социальные сети

Социальные сети состоят из людей, с которыми общается персонаж и социальных групп, в которые он входит. Контакты с этими друзьями-приятелями, естественно, поддерживаются не столько на личном уровне, сколько через инфосети. Социальные

сети позволяют легко извещать людей о том, где вы сейчас находитесь, чем вы занимаетесь и чем интересуетесь в данный конкретный момент времени.

В ходе игры персонажи могут найти социальные сети весьма полезным инструментом. Их друзья в соцсетях - это ценный ресурс, который можно задействовать для получения информации, для генерации новых идей, у них можно узнавать последние новости, можно спросить совета, наконец, их можно попросить об услуге.

Креды (деньги)

Глобальная экономика и денежная система рухнули вместе с Падением человечества. В годы, последовавшие за этим, гиперкорпорации и правительства вознесли на пьедестал всеобщего обменного эквивалента электронную валюту. Эта электронная валюта получила название “кредиты” и на текущий момент принимается во всех хабитатах фракций с капиталистическим уклоном и служит там полноценным обменным средством. В основном, денежный поток кредиток идет через электронные средства обмена, но сертифицированные чипы с кредитами на счету пользуются спросом во многом благодаря своей анонимности. В некоторых хабитатах кредиты даже используются как напечатанные деньги.

Репутация

Капитализм теперь не является первым парнем на деревне, во многих местах *репутация* будет гораздо важнее денег. Очки репутации - это социальный капитал, показывающий твое положение в обществе. Репутация может расти за счет участия в жизни сообщества, прямой или косвенной помощи отдельным людям или группам людей и снижаться при антиобщественном поведении. В анархических поселениях возможность получить какую-нибудь помощь базируется исключительно на том, как к тебе относятся остальные.

Репутация легко измеряется социальными сетями. Те, с кем ты взаимодействуешь, позитивно или негативно оценивают твои действия и сообразно этому изменяется твоя репутация внутри этой социальной сети. Социальные сети - штука всеохватывающая, поэтому даже в капиталистических хабитатах твоя репутация будет иметь значение. Более подробно вопрос репутации и социальных сетей разбирается через несколько страниц.

Бросаем кубики

В Эклипс-фазе твои персонажи будут постоянно оказываться в центре головокружительных погонь, участвовать в смертельных схватках, решать мозгодробительные задачи на скорость, в общем, оказываться в ситуациях полных драматизма, риска и приключений. Насколько хорошо у твоего персонажа получилось разобраться с этими драматическими ситуациями и получилось ли вообще - во многом будет решаться бросками кубиков. Иногда эти броски называются *проверками навыков*, иногда - *чекам*.

Механика проверок проста - мы бросаем d100 и сравниваем результат броска с неким значением (иногда называемым *сложностью*), которое чаще всего определяется уровнем одного из навыков и варьируется от 01 до 98. Если результат броска *меньше или равен* сложности - у тебя все получилось. Если *больше* сложности - твои усилия были напрасны, тебя постигла неудача.

Бросок 00 всегда считается успехом, бросок 99 - всегда неудачей.

Сложность

Как и говорилось чуть ранее, сложность броска в Эклипс-фазе обычно равна уровню соответствующего навыка у твоего персонажа. Однако из этого правила есть свои исключения. Иногда будет кидаться проверка одного из параметров персонажа, что намного сложнее, так как значение большинства параметров лежит сильно ниже 50. Иногда сложность будет равняться параметр * 2 или сумме двух параметров.

Когда делать проверки навыков

Нужно или не нужно в какой-либо ситуации делать проверку навыка, решает мастер. Как правило, проверка кидается в том случае, когда результат действий персонажа может как-то повлиять на дальнейший ход истории. Также проверка необходима, когда два персонажа соревнуются в чем-то (занимаются армреслингом или просто торгуются на базаре). Совершенно необязательно делать проверки навыков для каких-то рутинных действий, вроде проверки почты или надевания куртки, тем более что в Эклипс-фазе очень многие рутинные действия выполняются автоматами, окружающими персонажей. Даже езда на автомобиле не будет требовать каких-то проверок пока у вас есть этот навык, но ситуация кардинально изменится, если вам придется вести автомобиль находясь при смерти или преследуя банду байкеров в руинах разрушенного мегаполиса.

Знать, когда совершать проверки навыков, а когда позволить игрокам решить все среди себя в ходе отыгрыша - один из самых необходимых мастеру навыков. Порой, для поддержания темпа и атмосферы игры, проще и лучше обойтись без бросков кубиков. А иногда проверки за персонажа лучше кидать мастеру, без того, чтобы персонаж и игрок знали, что возникла необходимость в такой проверке. Например, если кто-то пытается проскользнуть незамеченным мимо персонажа, стоящего на страже, игрок может заподозрить неладное, если мастер внезапно попросит сделать чек на восприятие.

Уровни и модификаторы сложности

По умолчанию считается, что проверки навыков идут по “средней сложности”, но сложность может варьироваться от элементарной до сложнейшей. Для отражения этого в игровую систему Эклипс-фазы введены уровни сложности, которые изменяют величину, которую необходимо выкинуть, чтобы чек был признан успешным. Само собой, чем легче задача, тем её проще выполнить.

Уровень сложности	Модификатор
Элементарная	+30
Простая	+20
Легкая	+10
Средняя	0
Существенная	-10
Серьезная	-20
Сложная	-30

Помимо уровня сложности могут играть роль и прочие обстоятельства совершения проверки. Обычно учитывается воздействие окружающей среды, наличие подходящего для задачи снаряжения, состояние самого персонажа и прочие вещи. Например, персонаж может иметь самые совершенные инструменты, но быть раненым и работать в условиях жестокого шторма без страховки. При определении сложности броска нам желательно будет учесть все эти факторы как имеющие прямое воздействие на шанс успеха или неудачи у персонажа.

Серьезность модификатора	Уровень сложности
Малая	+/- 10
Средняя	+/- 20
Серьезная	+/- 30

Для простоты все модификаторы считаются кратными десяти. Обычно мастер решает насколько легче или сложнее средней задача, стоящая перед персонажем, и добавляет модификаторы из таблиц, приведенных выше. Может учитываться любое количество модификаторов в пределах разумного, то есть финальная сложность не может изменяться больше, чем на 60 в любую сторону.

Например: Твитч пытается использовать свой навык Свободного падения (с уровнем 65) чтобы быстро пробраться через полуразрушенный хабитат и не столкнуться со своими преследователями, кем бы они ни были. Хабитат давно заброшен, в нем отсутствует воздух, и его внутренне пространство заполнено различными летающими обломками и космическим мусором, в общем, место в котором сложно даже просто быстро передвигаться. Следовательно, мастер, посмотрев на таблицы модификаторов, решает, что задача Сложная и увеличивает уровень сложности на 20 (лексическая проблема - уменьшение уровня сложности **УВЕЛИЧИВАЕТ** вероятность неудачи при чеке). Однако, ситуация ухудшается, и Твитч вынужден свернуть в отсек хабитата, некогда бывший полем боя. Осколков, мусора и прочих опасностей тут больше, чем в предыдущих отсеках, и мастер решает еще увеличить сложность до 30. Таким образом, чтобы успешно сбежать от своих преследователей и не напороться на какой-нибудь обломок с острыми краями, Твитчу нужно будет сделать бросок по $65 - 30 = 30$ сложности. Будем надеяться, что у него все получится.

Критикалы: Дубли на бросках

Всякий раз, когда на броске получается дубль - 00, 11, 22, 33, 44 и так далее - персонаж получает критический успех или критическую неудачу, в зависимости от результата броска. Всегда помним, что 00 - критический успех, 99 - критический провал. Критикал означает, что к результату действия добавляется что-то еще плохое или хорошее. Критикалы особенно важны в бою (об этом через несколько страниц), в остальных ситуациях мастер обычно определяет, что именно пошло не так или наоборот получилось особенно хорошо в каждой конкретной ситуации. Последствия критов могут усиливать впечатление, произведенное действием, окончившимся успехом или неудачей. Они также могут вызывать некие непредсказуемые дополнительные эффекты: ты починил машину и

нашел способ ее ускорить ну или ты не просто не попал при стрельбе во врага, но еще и зацепил какого-то совершенно постороннего человека. Еще как вариант, критикалы могут влиять на последующие действия: ты не только обнаружил улику, но и сразу определил, что это фальшивка; ты не только не попал в свою цель мечом, но и умудрился сломать этот самый меч и остаться беззащитным. В общем, мастер может использовать критические успехи и провалы на свое усмотрение, усиливая или ослабляя комичность или драматичность ситуаций.

Использование невыученных навыков.

В некоторых случаях персонажам понадобятся навыки, которые отсутствуют в их чарлистах. В этих случаях используется значение базового параметра, на котором основывается навык.

Однако есть ряд навыков, которые слишком сложны или требуют большого объема специфических знаний и способностей, так что их нельзя использовать, не потратив на них часть своих очков навыка. В чарлистах персонажей такие навыки написаны *курсивом*. В очень редких случаях мастер может позволить использовать в качестве значения “по умолчанию” какой-либо другой навык, так или иначе связанный с текущей задачей. В этом случае броски навыка будут идти с -30.

Например: Только что прибывший на станцию Юпитерианской Хунты Толик пытается слиться с толпой и, сойдя за местного, проскользнуть через шлюзовую камеру. Однако проход охраняется и просто так пройти нельзя. При других обстоятельствах мастер запросил бы чек Убеждения (Persuade) или Обмана (Deception), но из-за специфики социального устройства Хунты, эти навыки тут бесполезны, и мастер просит Толика сделать чек Протокола (Protocol). Увы, Толик этого навыка лишен, поэтому ему остается использовать бросок на умолчание.

Навык Protocol базируется на Социальности (Savvy), а значит Толику надо сделать SAV-тест. С учетом все сложившихся обстоятельств мастер назначает еще и дополнительный штраф в -10. С учетом ранга Savvy в 15, Толику надо выкинуть 5 и меньше на d100. Возможно, идея сойти за своего была не такой уж удачной и Толику лучше придумать какой-нибудь другой план.

Совместная работа

Если два и более игрока/персонажа решают совместно работать над какой-то задачей, то один из них назначается ведущим. Как правило, это тот персонаж, у которого самый высокий уровень навыка, но из всех правил находят свои исключения. Этот персонаж и делает чек навыка, получая +10 за каждого своего ассистента, обладающего проверяемым навыком.

Типы тестов

Тесты/чеки/проверки бывают двух типов: Обычные и Противопоставленные/Контекстные.

Обычные чеки назначаются, когда персонаж действует без какого-либо активного противодействия ему. Это самые простые чеки, показывающие, насколько удачно персонаж справился с той или иной задачей. Их механика довольно проста и описывалась выше в разделе «Бросаем кубики». Игрок кидает d100, прибавляет/вычитает все текущие модификаторы, и сравнивает результат броска с уровнем своего навыка. Если значение броска меньше или равно уровню навыка с учетом модификаторов, то у нас все получилось. Если результат броска больше уровня навыка - задача осталась невыполненной.

Попробуем еще раз

Если попытка не удалась, обычно персонаж может попробовать еще раз, но каждая попытка будет иметь кумулятивный модификатор в -10 (в пределах -60, как обычно). Это означает, что вторая попытка будет делаться с -10, третья с -20 и так далее.

Время, затрачиваемое на проверку

Большинство чеков относятся к Автоматическим, Быстрым или Комплексным действиям, а значит, на чек тратится один раунд, то есть три секунды. Чеки, делающиеся на Длительные действия, длятся дольше.

Игрок может решить, что его персонаж никуда не торопится и тратит больше времени на подготовку, чтобы повысить свои шансы на успех. За каждую лишнюю минуту, потраченную на действие, шансы на успех увеличиваются на +10. Если шансы достигают 99, мастер может разрешить автоматический успех. Однако стоит помнить, что ограничение в +60 распространяется и на взятие дополнительного времени.

Дополнительное время распространяется и на броски по умолчанию.

Дополнительное время - штука прекрасная, она позволяет снизить количество бросков в игре и уменьшить шансы на критический провал броска. Однако, последнее слово всегда остается за мастером, который в праве решить, что взятое дополнительное время никакого эффекта на бросок конкретного навыка в конкретной обстановке не окажет.

Для Длительных чеков, уже имеющих длительность, отличную от трехсекундного раунда, дополнительное время будет означать увеличение затраченного времени на 50% за каждые +10.

Например: Представим, что Срит пытается создать нечто уникальное для своего морфа. Что-то такое, что нельзя купить на открытом рынке, и что не получилось найти среди

своих знакомых. В распоряжении Срита есть нанофабрикатор, к которому он подобрался, воспользовавшись слишком большой уверенностью корпорации в том, что их защита безупречна. Срит обошелся бы своим личным фабрикатом, но мастер сказал, что для реализации его идеи требуется нечто помощнее.

Сам по себе навык Программирования у Сирта невысок и мастер уже собрал все необходимые ситуационные модификаторы и назначил время исполнения задания в десять минут. Сирт не может оставаться рядом с фабрикатом больше двадцати минут и ему еще понадобится выскользнуть из помещения корпорации так, чтобы его никто не заметил. Он тратит еще пять минут (т.е. +50% времени от исходных десяти минут на задачу) чтобы получить +10 к чеку Программирования.

Величина успеха / поражения

Время от времени персонаж должен не просто преуспеть в каком-то деле, но и сделать это с блеском. Обычно это критично в ситуациях, когда помимо сложной задачи для её реализации требуется приложить еще и смекалку с ловкостью. Для измерения величины успеха (Margin of Success ну или MoS) или поражения (Margin of Failure или MoF) используется разница между выкинутым и требуемым результатом. Например, если установленный уровень сложности равен 55, а требуемая величина успеха – 20, то на кубах нужно выкинуть 35 и меньше.

Если нам требуется узнать, насколько сильно облажался персонаж, выполняя то или иное задание, механика расчета величины поражения будет точно такой же. Обычно, если величина неудачи превышает некую величину, для персонажа это оборачивается дополнительными неприятностями.

Например: Срит наконец-то делает чек Программирования против уровня сложности 30 и выкинул 21. Если нам необходима величина успеха, то мы фиксируем, что в данном случае она равна 9.

Противопоставленные броски

Противопоставленные броски используются, когда персонажу кто-то (ну или что-то) напрямую мешает сделать то, что он задумал. Вне зависимости от того, кто начал действие, оба участника противопоставленного броска делают чеки своих навыков и выигравший, как это ни странно, выигрывает.

Каждый из участников противостояния делает свой чек по стандартным правилам (уровень навыка +/- модификаторы). Если успешный бросок сделал только один из участников конфликта, победа достается ему. Если у нас получается два успешных броска, то выигрывает тот, кто выкинул больше на кубах. Если оба провалили свои броски или оба выиграли, но выкинули одинаковые значения - случается ничья и все остаются при своих.

Обратите внимание на модификаторы, которые могут влиять на обе стороны конфликта и должны быть учтены в бросках обеих сторон. Если какой-то модификатор благотворно сказывается на активности одного из участников, то он добавляется только ему и не отнимается дополнительное у его противников (иначе получаются дубли модификаторов).

Например: Кайлор был членом банды, промышлявшей нападениями на баржи Скамов между поясом астероидов и территорией Юпитерианской Хунты. Невзирая на долгие отношения с главарем банды Хтулом, когда подвернулась подходящая возможность, Кайлор сдал всю свою старую компанию.

Хтул вышел из тюрьмы и собрал новую банду отморожков. Некто нанял Кайлора, чтобы тот внедрился в новую банду и опять сдал их всех. Даже с учетом того, что Кайлор прошел реморфинг, чтобы скрыть свою личность (он никогда не носил синтетических тел в банде Хтула), мастер решает, что при первой встрече Хтул может заметить что-то знакомое в привычках и манерах Кайлора. В конце концов, они десять лет вместе грабили корабли, ходили по шлюхам и жили бок о бок.

На счастье Кайлора, он кидает свой навык Гримировки (Disguise) (равный 70), а Хтул всего лишь свою базовую Интуицию (которая равна 15). Но мастер решает, что у Хтула очень хорошо развито интуитивное восприятие мира/чувство жопы (+20) (тем самым делая Интуицию Хтула равной 35), благодаря которому он и выкрутился из массы неприятностей, включая и предательство Кайлора, которого он ненавидит всей душой и жаждет поквитаться.

Кайлор кидает d100 против 70 и выкидывает 54. Результат Хтула 23 против 35. Оба они успешно сделали проверку своих навыков, но Кайлор выкинул большее значение на кубах, а значит, ему удалось обмануть своего бывшего напарника. Кайлор принят в новую банду.

Противопоставленные броски и величина успеха

В тех случаях, когда нам надо знать еще и MoS & MoF при противопоставленных бросках, величина успеха или неудачи считается как разница между нужным результатом и результатом выброшенным игроком, а не как разница между бросками двух игроков.

Взаимодействие с инфосетью

Время от времени, вместо того чтобы просто получить из инфосети какую-то информацию, персонажам приходится взламывать её и проникать в закрытые области. Не важно будет ли это взлом чьего-то экто по беспроводной связи или вторжение в тщательно охраняемую оптоволоконную сеть, процесс проникновения через защитные механизмы инфосети всегда представляет из себя непростую задачу.

Создание соединения

Любое вторжение требует установки контакта со взламываемой инфосетью. Если сеть беспроводная, то мы просто делаем чек Сетевого Взлома (Network Intrusion). Если сеть исключительно проводная, хакеру требуется физически подключиться к ней, используя её стандартный разъем, или же каким-то образом подключившись к кабелю передачи данных и лишь тогда делать чеки Сетевого Взлома.

Чек Сетевого Взлома

Для взлома инфосети требуется чек навыка Информационной безопасности (Infosec). По таблице “Уровней и модификаторов сложности” Мастер налагает на него свои модификаторы, базируясь на сложности сетевой защиты. Например, чек на то, чтобы влезть в местную систему наблюдения и через неё попробовать отловить кого-нибудь будет идти со штрафами в -10, а вот попытка взлома сети нелегальной конторы, занимающейся даркастом (нелегальной переправкой эго), будет уже гораздо сложнее, и штрафы на действие будут -40, а то и -50.

Перехват контроля и работа внутри взломанной сети

После получения доступа в сеть, персонаж может попробовать перехватить контроль над инфосетью. Делается это чеком Интерфейсинга и сложность чека зависит от задач, которые поставил перед собой наш персонаж:

Просмотр базового статуса сети	+30
Просмотр списка пользователей и запущенных приложений	+20
Мониторинг трафика	+10
Попытка выполнения собственных команд в сети	0
Изменение настроек сети	-10
Создание помех внутри сети	-20
Отключение сети	-30
Взятие под контроль малой части сети, выключение из нее муз	-40

Взятие под контроль крупной части сети	-50
Зомбификация (зомбировать сеть - заставить сеть работать против своих пользователей) сети	-60

Например: Скофасу необходимо вырубить свет в том секторе космического корабля, где находится он и его группа. Выдавая себя за ремонтную бригаду, они неспешно дошли до места, где прячется их собственный корабль. Самое время начать операцию по захвату своей намеченной цели, скрывающейся от правосудия внутренней системы, и покинуть старый космический грузовик. Команда готова и теперь слово за Скофасом.

Первым делом он делает чек Сетевого Взлома. Даже в этой части космического грузовика сохраняется беспроводной доступ к инфосети корабля, а значит, Скофас может получить доступ прямо отсюда. Более того, мастер, учитывая плачевное состояние грузовика и то, что группа Скофаса несколько месяцев хоронилась в этом районе, дает +20 на чек Сетевого Взлома. Финальная сложность оказывается равной 81 и Скофас выкидывает 21. Теперь дело за перехватом контроля. Скофасу надо всего лишь погасить свет, но для этого потребуется вырубить всю сеть в этой секции корабля. Таким образом, чек на перехват контроля будет с -30, что с учетом навыка Скофаса в 60 дает нам финальное значение 30.

Игрок, играющий Скофаса, решает что шансы выкинуть меньше 30 на d100 невелики и решает потратить пункт Удачи и получить автоматический успех на этот бросок. Итак, вся секция корабля погружается во тьму и группа Скофаса начинает действовать.

Репутация и социальные сети

Репутационная экономика с её материальным изобилием, созданным нанотехнологиями и долгожительством, обеспечиваемым аплоадом и механизмом резервных копий, уже не может базироваться на дефиците, как это делают традиционные экономические модели. Однако материальное изобилие не уничтожило ценность некоторых видов товаров и специфических услуг. Что если тебе понадобилось провести генную инженерию на твоём морфе, ради вживления клеток, чувствительных к инфракрасному диапазону? Или как быть, если тебе нужен компетентный убийца, чтобы зачистить твоего бета-форка, который пошел в разнос, бросил гранату с галлюциногенным газом на открытии твоей картинной галереи и похитил твоего бойфренда? В этих случаях ты обращаешься в социальные сети. И если сеть достаточно глубока и обширна, кто-нибудь может прийти тебе на помощь.

В экономических системах внутренней сферы репутационная экономика не заменила традиционную денежную систему, но оказала серьезное влияние на обычную сеть круговой поруки из взаимных услуг и обязательств. Поиск нужного человека, сбор информации и умение оказываться в нужное время и в нужном месте - все эти действия так или иначе включают в себя взаимодействие с социальными сетями.

Социальные сети

Социальная сеть состоит из твоих знакомых, знакомых твоих знакомых и так далее. Вселенная Эклипс-Фазы, которая находится всегда онлайн, пошла в этой концепции еще дальше. В ней понятие «социальная сеть» включает в себя всех людей, с которыми ты связан какими-либо отношениями, всех читателей твоего блога/лайфлога и всех обитателей форумов, с которыми ты общался.

Семь самых популярных и распространенных социальных сетей:

1. @-лист. Это социальная сеть анархистов, аргонатов и номадов.
2. CivicNet - Сеть Планетарного Консорциума и корпораций Внутренней Сферы.
3. EcoWave используется реклаймерами и хранителями.
4. Fame - это сеть медиа-звезд, художников, светских львов и львиц и прочей богемы.
5. Guanxi - сеть используется Триадами и организованной преступностью
6. Всевидящее Око - социальная сеть Файерволл
7. RNA - сообщество сетевых исследователей - сеть технарей, ученых и специалистов

Конкретные способы использования таких социальных сетей будут рассмотрены чуть ниже. В некоторых из них ключевым фактором будет то, насколько ты хорошо знаешь человека, в некоторых - насколько этот человек знает и доверяет тебе. Ты можешь быть подписан/связан с огромным количеством людей, но не обладать над них никаким влиянием. Мерилом влияния в социальных сетях является репутация.

Репутация

Можно рассматривать репутацию как своего рода социальную валюту, этакий “кредит доверия”. Во Внешней Сфере с её более свободной экономикой репутация полностью заменила деньги, оставаясь, в отличии от денег, гораздо стабильнее.

В Эклипс-Фазе репутация измеряется в нескольких социальных сетях. Практически каждый обитатель входит в одну или несколько социальных сетей, а значит, “пробить” уровень его репутации, чтобы понять, с кем он имеет дело - задача тривиальная, и твоя муза может сделать это в автоматическом режиме. Обычно это оформляется через помещение в измененную реальность этих значков на каждом твоём собеседнике, и в реальном времени отслеживая изменения их репутации.

Использование социальных сетей и репутации

В игровых терминах, каждый раз, когда тебе необходима какая-то помощь, ты можешь использовать свою репутацию в социальных сетях. Понятие “помощи” может трактоваться крайне широко: получение необходимой информации или снаряжения, какие-то услуги и так далее.

Репутационный тест

Насколько успешна была попытка поиска нужной помощи, определяется чеком значения Репутации в той социальной сети, в которой проводится поиск. Время, затрачиваемое на поиск, считается константой и равно одному земному часу, то есть 60 минутам. Каждая следующая попытка отнимает то же самое время, но чек идет уже с кумулятивным -10 к броску. Для простоты считаем, что в 24-часовой период можно сделать четыре чека на поиски нужной помощи (то бишь, максимальный штраф будет в -30). Естественно, что если нужная помощь (например, новый специфический чип или генкарта) находится не в текущем хабитате, то даже после его нахождения требуется какое-то время на доставку нужных материалов в нужное место. Этот временной интервал определяется мастером и оставляется на усмотрение мастерского здравого смысла.

Модификаторы, необходимый объем ролевого отыгрыша, адекватность запроса (запрос “мне нужен космогоник, гопануть один транспорт на мобилу”, отправленный в Fame сеть имеет хорошие шансы стать лулзом дня, но не быть выполненным) и многое другое остается на волю мастера. Ну и пара таблиц и примеров для лучшего понимания.

Сложность в получении услуг/товаров:

Модификатор	Описание
+20	Простая услуга: Какая-то мелкая услуга, требующая 15 минут на выполнение. Передвинуть кресло, подбить кому-то глаз, подвезти кого-то на небольшое расстояние, одолжить 50 кредитов, погуглить...
0	Обычная услуга: Абстрактная услуга, требующая часовой работы. Помочь кому-нибудь с переездом в новое помещение, набить кому-то морду, одолжить свою машину (чем-бы она не была), обеспечить алиби, взломать что-нибудь простенькое, предоставить базовую официальную помощь (вызвать наряд копов или адвоката), одолжить 250

	кредов.
-10	Существенная услуга: Абстрактная услуга, требующая полного дня работы, устроить кому-то тяжкие телесные, постоять на стреме, эгокастинг на короткие дистанции, логистика в пределах одного кластера обитаемых станций, перелет на шаттле в пределах 50 000 км., аплоадинг, мелкое психохирургическое вмешательство, заказать столик в лучшем ресторане, серьезная помощь со стороны полиции или закона, одолжить 1000 кредов.
-20	Серьезная услуга: Абстрактная услуга, требующая месяца работы, спрятать тело, совершить убийство или индустриальный саботаж, обеспечить логистику крупнотоннажных грузов по системе. Эгокастинг на средние расстояния, перелет на шаттле до 150 000 км., ресливинг, серьезное психохирургическое вмешательство, вытащить кого-то из тюрьмы. Одолжить 5000 кредов.
-30	Сложная услуга: Абстрактные работы годовой длительности, перевести расчлененное тело, совершить массовое убийство или теракт, эгокастинг или полет на шаттле на большие расстояния, одолжить 20 000 кредов.

Обратите внимание на возможность следующих ситуаций: Мы находим по одной сети нужный нам товар/услугу, а затем по другой (или по этой же) ищем способ доставки этой услуги до нужной точки.

Получение информации:

Модификатор	Добываемая информация
+20	Распространенная информация. Где поесть, кто официальный глава хабитата, что за корпы тут имеют официальное представительство.

0	Общая информация: постучаться на серый рынок, узнать куда ходить не стоит, почитать официальные новости от гиперкорп, получить доступ к публичным базам данных
-10	Частная информация: найти выход на черный рынок, узнать расположение неофициальных офисов гиперкорпов, получить информацию кто с кем спит.
-20	Закрытая информация: выйти на эзотический вариант черного рынка, получить данные по закрытым проектам гиперов, узнать кто кого подставляет
-30	Секретная информация. Получить данные о черном бюджете секретной лаборатории гиперов. Получить материалы для шантажа.

Ну и пример:

Виджею на одиночную миссию нужен кто-то, кто бы прикрывал ему спину. Ему надо провести несколько нанозаписывающих жучков внутрь закрытой биологической лаборатории, занимающейся какими-то экспериментами. Сам процесс незаметного проникновения носителя этих жучков требует от Виджея полной концентрации, поэтому он просит Блайта, анархиста из @-листа, постоять на стреме в ходе операции. Брифинг, собственно работа и чистый уход с места действия, потребуют примерно суток и имеют определенную долю риска. Мастер назначает штраф в -10, а значит Виджей с 55 репутацией в @-листе должен будет на броске d100 выкинуть 45 и меньше. С первой попытки на дайсах оказывается 79, что считается неудачным результатом. Но Виджею действительно нужно прикрытие на акцию, поэтому он тратит еще час, получает еще -10 на повторную попытку и в результате, выкинув 34 из 35 нужных, таки находит себе напарника на задание.

Боевая система

Боевой процесс в Эклипс-фазе разделен на отрезки времени, называемые раундами. Каждый раунд длится примерно 3 секунды (что дает нам 20 раундов за минуту). Порядок действий в раунде определяется результатом теста Инициативы. Каждый участник боя имеет некое количество действий, в каждый раунд зависящее от его Скорости. Раунды преимущественно используются в бою, но могут применяться и в других ситуациях, в которых необходимо учитывать время и порядок действий персонажей. Если этой необходимости нет, мы отбрасываем раунды и возвращаемся к нашему обычному

свободному течению времени.

Каждый раунд делится на следующие стадии:

1. Бросок инициативы. В начале каждого раунда все участники делают тест Инициативы чтобы определить порядок своих действий.

2. Первая фаза раунда в которой действуют все (так как все персонажи имеют хотя бы 1 в Скорости) кроме тех кто мертв, лежит без сознания или каким-либо иным способом обезврежен. Порядок действий определяется результатом теста Инициативы из 1 стадии.

3. Заявление действий и их разрешение. Действующий первым заявляет и откидывает/отыгрывает свое действие в первой фазе раунда. Так как действия могут зависеть от поведения и поступков других участников боя совершенно не обязательно декларировать их все сразу, вы вполне это можете сделать позже.

Как описано в Типах действий ниже, каждый персонаж может в свой ход совершить несколько Быстрых действий и / или одно Комплексное, ну или посвятить себя выполнению какой-либо Задачи или отложить свои действия. Отложенные действия могут использоваться в любой момент для прерывания действий других участников боя. В случае использования действий на прерывание, прерывающий должен завершить свой ход полностью, а затем право хода вернется к прерванному таким образом участнику.

4. Повторять до готовности. Как только один персонаж закончил (или отложил) свои действия, право хода переходит к следующему в порядке Инициативы.

Если первая фаза боя полностью закончена, мы переходим ко второй фазе, в которой действуют только те, чья Скорость 2 и выше. Порядок действий остается прежним во всех смыслах - мы берем результаты теста Инициативы из первой стадии, заявляем и разрешаем свои действия. По завершению второй фазы, начинается третья для тех, чья Скорость 3+ а затем четвертая, которая будет финальной так как Скорость у нас не может превышать 4.

В конце четвертой фазы мы возвращаемся на первую стадию и снова делаем бросок Инициативы, начиная новый боевой раунд.

Инициатива

Для боевых раундов критичен тайминг и порядок действий – вопрос: “Успеет ли один персонаж откатиться в укрытие прежде, чем второй достанет пушку и начнет палить в него” - это действительно вопрос жизни и смерти.

Каждый персонаж Эклипса имеет параметр Инициативы в базовом виде равный (Интуиция + Рефлексы) * 2 ну или (INT+REF)x2. Это значение может изменяться в зависимости от типа морфа, наркотиков, имплантов и текущего состояния здоровья персонажа.

В первой стадии каждого боевого раунда, каждый участник делает тест Инициативы, бросая d100 и прибавляя к результату значение Инициативы. Кто выкинул больше - тот и ходит первым. При одинаковом результате броска персонажи будут действовать одновременно.

Пример: Адам, Боб и Ками бросают Инициативу. Стат Инициативы у Адама 40, у

Боба 55 и у Ками 30. Результат броска Адама 38, Боба - 24, Ками - 76. Складываем результаты и получаем, что Ками ходит первой (суммарная инициатива 106), затем Боб с результатом 79 и после него Адам со своим 78.

Инициатива и нанесенный урон

Получение урона временно снижает инициативу (об этом чуть ниже), причем модификатор к Инициативе учитывается сразу после получения урона, что может означать изменение Инициативы прямо в середине боевого раунда. Таким образом, если персонаж получил урон, его Инициатива пересчитывается, и его следующее действие пойдет уже по новому значению.

Пример: возьмем ситуацию с Ками, Бобом и Адамом. Ками успешно закончила свои действия, но после её хода противник успешно атакует Боба и в результате ранения инициатива Боба падает на 10 пунктов, превращаясь из 79 в 69. Получается, что после хода противника, вместо Боба будет действовать Адам, сохранивший свою 78 инициативу и лишь затем Боб, со своей 69.

Инициатива и Удача

Персонаж может потратить пункт Удачи и действовать первым в этом раунде вне зависимости от результатов своего теста Инициативы. Однако, если таких персонажей будет несколько, они будут кидать Инициативу еще раз уже между собой.

Скорость

Скорость определяет количество действий персонажа за один боевой раунд. Каждый персонаж начинает со Скорости 1, означающей действие персонажа только в первой фазе боя. Некоторые морфы, импланты, наркотики и ряд других факторов могут увеличивать Скорость до 2,3 и даже 4 (максимум), что позволяет персонажам действовать во второй и последующих фазах боя. Так вторая Скорость позволяет принимать участие в первой и второй фазе, третья - действовать с первой по третью и, наконец, четвертая Скорость позволяет действовать в каждой боевой фазе, фактически означая, что скорость реакции персонажа, его отточенные и усиленные рефлексy, а также его нервная деятельность дают возможность думать и действовать гораздо быстрее обычных, не модифицированных людей.

Если Скорость персонажа не дает возможности действовать в текущую фазу боевого раунда, то персонаж может лишь защищать себя и не более того. Любые перемещения, например, он может совершать только в свою активную фазу раунда.

Перемещение

Все действия, связанные с перемещением персонажа в пространстве, разрешаются так же, как и все прочие действия - то есть по фазам. Простая ходьба и бег считаются Быстрыми действиями, так как не требуют особой концентрации на них. Разновидности этих действий - ползти, парить, передвигаться на карачках и полуприседом - тоже считаются Быстрыми. На некоторые другие действия бег может накладывать штраф в -10. Спринт и “бежать со всех ног” считаются уже Комплексными действиями.

По решению мастера ряд передвижений тоже может быть причислен к Комплексным, например, перелезть через забор, паркур в условиях нулевой гравитации в каком-нибудь хабитате, в общем, действия требующие концентрации внимания и тщательной координации движений. Полет в общем случае будет считаться Быстрым действием, маневр “мертвая петля” во время этого полета - Комплексным.

Скорость движения

Иногда важно не “как” ты передвигаешься, а “насколько быстро” ты это делаешь. Для большинства трансчеловеков нормой считается 4 метра за боевой раунд при ходьбе, 20 метров за это же время при беге. Соответственно, в боевую фазу скорость перемещения будет 1 метр и 5 метров соответственно. Плыть и ползти можно со скоростью 1 метр за раунд.

При трате Комплексного действия скорость бега возрастает до 30 метров в раунд. Машины, роботы и нестандартные морфы могут иметь иную скорость передвижения, указанную в описании конкретной модели.

Типы Действий

Все действия, которые могут предпринять персонажи в ходе боевого раунда, делятся на четыре типа:

1. Автоматическое действие. Эти действия выполняются всегда и считаются всегда активными. Например к ним относится базовое восприятие.
2. Быстрые действия. Эти действия просты и легки в исполнении. Их можно сделать быстро и для них доступен мультитаскинг. Например: встать, сказать что-то, активировать имплант.
3. Комплексные действия требуют концентрации и определенных усилий. Количество Комплексных действий определяется Скоростью персонажа и обсуждалось выше. К таким действиям относится атака оружием ближнего или дальнего боя, акробатика, разрядить бомбу, тщательное исследование чего-либо.
4. Задачи - это любые действия, которые требуют более одного раунда для завершения. Каждая из них имеет свои временные рамки, обычно указанные в описании задачи или

произвольно заданные мастером. Броски на выполнение этих задач подчиняются стандартным правилам Величины Успеха, то есть уменьшаются/увеличиваются на 10% за каждые 10 единиц успеха или провала соответственно.

Для задач с длительностью 1 день и более в расчет берется восьмичасовой рабочий день. Если есть желание и возможность работать больше - то время на задачу соответственным образом изменяется.

Точно также как и с обычными навыками можно попробовать ускорить ход работы над задачей. Как обычно, заявка делается до теста профильного навыка и за каждые -10 штрафа ход выполнения задачи ускоряется на 10% (стандартные ограничения на максимальную величину штрафа по прежнему учитываются, то есть штраф больше -60 не может быть назначен).

Отложенные действия

Когда очередь в боевом раунде доходит до тебя, ты можешь решить, что ты пока не готов действовать. Может быть, для принятия какого-то решения тебе требуется дожидаться завершения действий другого участника боя или наоборот, ты собираешься не дать кому-то что-то сделать, или просто не знаешь, что именно ты можешь предпринять в этой ситуации. В этом случае ты можешь заявить отложенное действие.

После этого бой идет своим чередом, но в любой момент - даже если этот момент в середине действий других игроков/персонажей - заявить что сейчас будешь действовать именно ты. Ты полностью завершаешь свои действия (нельзя заявлять два отложенных действия в одну фазу боя, нельзя разбивать свое отложенное действие на несколько) и лишь потом бой продолжается согласно порядку Инициативы.

Откладывать действия можно до своего следующего действия в порядке инициативы. Если ты так и не решился действовать до своего следующего хода - отложенное действие "сгорает". Также, если ты отложил действие до следующей фазы, при использовании отложенного действия "сгорают" твои действия в эту фазу.

Пример: В боевом раунде в порядке инициативы действуют Боб, Ками и Адам. Персонаж Боба находится в нескольких метрах от места основных событий, только начиная поворачивать за угол, за которым Ками и Адам попали в засаду. Плюс к этому, линию огня Бобу закрывает Ками, так что Боб решает отложить свои действия до поры до времени. Персонаж Ками делает шаг в сторону и открывает огонь на поражение. После завершения хода Ками по порядку инициативы должны действовать NPC, но так как у Боба появляется линия огня, он использует свои отложенные действия и начинает стрелять, раня при этом враждебного NPC. По завершению хода Боба все возвращается на круги своя, то есть к нормальной последовательности Инициативы, но так как NPC который должен действовать следующим, ранен, очередь инициативы соответствующим образом корректируется и наступает ход Адама.

Бой

Когда не помогают слова, в ход идут ножи и пистолеты. Чем бы не пользовались наши персонажи в Эклипс-Фазе: когтями, кулаками, огнестрелом или еще чем-нибудь - механика по своей сути будет одинаковой: противопоставленный бросок атакующего и защищающегося.

Ход типичной атаки можно разложить на следующие этапы:

1. Заявление способа атаки: в свой ход и в свою фазу атакующий заявляет Комплексное действие - атаку. От выбранного способа атаки зависит навык, тест которого будет определять успех самой атаки. Если такового навыка у персонажа нет, вместо него может использоваться связанный с навыком атрибут.

2. Заявление защиты: как только становится известным способ атаки, защищающий заявляет способ защиты от нее. Защитные действия всегда считаются Автоматическими, кроме случаев когда защищающийся без сознания или не способен к самообороне по тем или иным причинам.

Ближний бой: в качестве защиты от атак ближнего боя использует полный уворот (Fray) или, при его отсутствии, атрибут Рефлексы (REF).

Дистанционная атака: для защиты от атак с расстояния используется тот Уворот, но деленный на два (округляется вниз).

Полная защита: на полную защиту тратится Комплексное действие, которое добавляет 30 к Fray.

3. Модификаторы: значения навыков атакующего и его жертвы модифицируется согласно таблице Боевых Модификаторов (чуть ниже).

4. Противопоставленный бросок.

5. Определение результатов атаки. Если бросок атаки был успешен, а бросок защиты - нет, атака считается проведенной успешно. Если защищающийся выкинул тест защиты, а атакующий пролетел в своем тесте атаки - атака провалилась. Если оба броска успешны - проводится сравнение результатов броска (обратите внимание, не уровня успеха, а именно результата броска). Если атакующий выкинул больше чем защитник - атака опять таки удачна, в противном случае - атака прошла мимо. Причем, если защитник выкинул критический успех, то с атакующим происходит что-то неприятное - у него клинит оружие, его нож застревает где-нибудь или он просто роняет горлышко от бутылки, которым пытался убить защищавшегося.

6. Учет имеющейся брони. Броня защищает от полученных атак снижая урон. В зависимости от вида атаки используется один или другой уровень брони (о них чуть ниже) и его значение снижается на параметр бронебойности атаки. Если при атаке был выкинут критический успех - броня не учитывается при определении урона.

7. Определение урона. Каждая атака и каждый вид оружия имеет параметр Наносимый Урон (Damage Value, DV). Итоговый урон считается от DV - (значение Брони - Бронебойность атаки) (значение в скобках не может быть меньше нуля). Если полученный результат равен нулю, считается что броня полностью поглотила урон. Величина полученного урона отнимается от физической крепости (Durability) персонажа. Если Durability доходит до нуля, персонаж теряет сознание и может умереть.

8. Определение тяжести полученных ранений. Если урон от одной атаки равен или превысил Wound Treshold, персонаж считается получившим тяжелую рану. Тяжелых ран с одной атаки можно получить несколько - каждая дополнительная рана за дополнительное превышение Wounds Treshold (т.е. если урон превысил WT_{x2} - две раны, WT_{x3} - три раны и так далее). Тяжелые раны вносят свои коррективы в планы персонажей, накладывая отрицательные модификаторы на действия.

Боевые модификаторы и прочие усложнения

Само собой, боевая система немного более сложна, чем то, что описано выше. На исход схватки влияет масса вещей, в том числе и оружие, и броня.

Режимы стрельбы и скорострельность

Каждое огнестрельное оружие имеет один или несколько режимов стрельбы, которые описаны ниже.

1. Single shot (SS) - одиночная стрельба. Из этого оружия можно стрелять один раз за комплексное действие.
2. Semi-automatic (SA) - полуавтоматическая стрельба. Полуавтоматическое оружие способно выстрелить два раза за комплексное действие, причем каждый выстрел считается отдельной атакой.
3. Burst-fire (BF) - режим короткой очереди. Оружие в этом режиме за одно нажатие на курок выстреливает до трех патронов, кучно летящих в одну цель. За Комплексное действие можно сделать два таких выстрела, каждый из которых будет считаться отдельной атакой. Обе очереди можно сделать в одну цель, или в две, если расстояние между целями не превышает метра. В случае огня по одной мишени, нанесенный урон увеличивается на 1d10.

Боты, синтморфы и машины

Синтморфы и роботы с искусственным интеллектом - обычная вещь для Эклипс-фазы. Роботы используются для выполнения технических работ, наблюдения, бытового обслуживания и могут принимать участие в боевых действиях. Машины и средства передвижения, оснащенные искусственным интеллектом встречаются реже (по крайней мере в хабитатах), но не намного. Собственно, они тоже представляют из себя роботов с ИИ, а термин “машина” или “средство передвижение” используется только для обозначения возможности этого робота перевозить пассажиров.

Как и синтморфы, роботы и машины принимают участие в боях по общей схеме с учетом ряда особенностей:

1. Как и у синтморфов, часть характеристик (Физическая крепкость, Количество Ранений) и параметров (Инициатива, Скорость) роботов и машин определяются текущим физическим носителем, а часть - от ИИ, который ими оперирует. Эти две части могут взаимодействовать меж собой, накладывая модификаторы друг на друга. У всех ботов и

машин есть дополнительный параметр Управляемость (Handling), описывающий сложность управления текущим ботом / машиной.

2. В качестве базовых параметров и навыков бота / машины используются навыки и параметры ИИ, оперирующего ею.

3. При получении повреждений ботом / машиной, может потребоваться чек Пилотирования / Управления чтобы избежать катастрофы. Детали катастрофы остаются на усмотрение мастера - бот может въехать в дерево, упасть с крыши, его может заклинить и он станет нефункциональным - в общем случится именно то, что будет отвечать потребностям истории наилучшим образом. Естественно, что если после получения повреждений в столкновении, машина рухнула куда-то еще, повреждения от падения будут также обсчитываться.

Полная защита

Если вы подозреваете, что окажетесь под огнем, вы можете затратить Комплексное действия на уход в полную защиту. Это означает, что вы пригибаетесь, уворачиваетесь, уходите с линии огня и делаете все, чтобы остаться в живых до начала своей следующей фазы действия. Уход в полную защиту усложняет атаки по вам на 30.

Используя полную защиту, персонаж может использовать навык Паркура (Freerunning) вместо Уворота (Fray) при желании.

Броня

Как описывалось в “Шаге 7: Определение урона”, показатель брони используется для уменьшения количества полученного урона.

Каждая броня имеет два рейтинга защиты: защиту от кинетических атак и защиту от энергетических атак. Эти рейтинги указываются в описании брони как “Энергетическая защита / Кинетическая защита” (Energy armor / Kinetic armor). Например, броня с рейтингами 5/10 дает 5 единиц защиты от энергетического оружия и 10 единиц от кинетики.

К энергетическому оружию относятся всевозможные лазеры, плазменные разрядники, а также обычный огонь. К кинетике - все оружие, основанное на передаче кинетической энергии от движущегося объекта (кулак, топор, перо и пуля) к неподвижному (цель).

Некоторые виды оружия имеют рейтинг бронебойности (Armor piercing - AP), который снижает рейтинг брони на соответствующую величину, как это описано в “Шаге 6: Определяем величину защиты”.

Можно надевать одну броню под другую, в этом случае защитные рейтинги складываются. Однако это не очень удобно, что выражается в -20 на все броски навыков за каждую броню, надетую поверх другой. Это правило не распространяется на категорию предметов “Аксессуары брони”, в которую входят шлемы, щиты и тому подобные вещи. Вещи из этой категории не дают пенальти, а просто добавляют свой рейтинг защиты к имеющемуся. В случае синтморфов и ботов, броня их физической формы также не использует данное правило.

Таблица прочих боевых модификаторов

Общие модификаторы	Модификатор
Использование не-ведущей руки	-20
Персонаж ранен	-10 за каждую рану
Атака прикосновением (т.е. надо только коснуться противника)	+20
Выстрел в определенную часть тела	-30
Маленькая цель (размером с ребенка)	-10
Очень маленькая цель (с мышь размером)	-30
Большая цель (размером с машину)	+10
Очень большая цель (стена дома)	+30
Затрудненная видимость (сумерки, легкая дымка)	-10
Затрудненная видимость (ночь, туман, густой дым)	-20
Атака “в слепую”	-30
Модификаторы ближнего боя (атака)	
Использование чарджа	+20
Модификаторы ближнего боя (защита)	
Атака с разбега	+20
Дистанционный бой (атака)	
Атакующий за укрытием	-10
Стрельба на бегу	-20
Стрельба в ближнем бою	-30
Цель за небольшим укрытием	-10

Цель за средним укрытием	-20
Цель за крупным укрытием	-30
Цель лежит и находится дальше 10 метров	-10
Цель не видно	-60
Прицеливание за быстрое действие	+10
Прицеливание за комплексное действие	+30
Стрельба по нескольким целям за одну фазу	-20 за каждую дополнительную цель
Непрямой огонь	-30
Дистанция уверенного выстрела (расстояние до цели не превышает 2 метров)	+10
Малый дистанция	-
Средняя дистанция	-10
Большая дистанция	-20
Экстремальная дистанция	-30

Физическое здоровье

Для отслеживания физического здоровья персонажа служат два способа: хиты урона и ранения.

Хиты урона:

Получаемый физический урон обычно измеряется хитами и имеет свойство накапливаться. Для его учета есть своя графа в чаршите персонажа. При значительном уроне эти хиты обычно переходят в ранения.

Получаемый урон обычно имеет энергетическую или кинетическую природу в зависимости от источника. Физическая крепость персонажа выражается через параметр Durability (DUR) / Крепость. Для тел/биоморфов этот параметр означает количество ущерба, после которого физическое тело теряет сознание. Вернуться в сознание это тело можно не раньше, чем его хиты вернутся в пределы параметра Крепость естественным путем или с медицинской помощью. Для синтморфов этот параметр означает крепость структурной конструкции синтетического тела. Если суммарный урон превышает имеющуюся крепость, тело выходит из строя и требует ремонта.

Важный момент - в этом состоянии синтморф не способен передвигаться, но все еще может работать в сети.

Если суммарно набралось 1.5xDur для биоморфов и 2x для синтморфов тело разрушается. Для биоморфа это означает физическую смерть, а для синта - переход в состояние не подлежащего ремонту.

Наносимый урон

Оружие и прочие источники урона в Эклипс-фазе имеют типовой формат записи о наносимом уроне. Как правило, это стандартная запись вида "3d10" означающая, что для определения урона кидается три d10 кубика и суммируется результат. Иногда запись будет вида 2d10 +5, что, как вы понимаете, означает, что бросаются два десятигранника и к результату прибавляется пять.

Ранения

Всякий раз, когда персонаж получает урон, количественно превосходящий его Wound Threshold персонаж получает ранение. При двойном превышении Уровня ранений, персонаж получает два ранения, при тройном - три и так далее. Ранения тоже кумулятивны и под них так же отведена своя графа в чарлисте.

Эффекты ранений

Самый первый и очевидный эффект ранения - персонаж получает -10 на все действия за каждую полученную рану. То есть если персонаж имеет три раны, все его действия идут с -30.

Падение: каждый раз при получении раны персонаж кидает тест SOM x 3 или теряет равновесие и падает. Чтобы встать после такого падения, требуется затратить быстрое действие. Машинам и роботам обычно требуется тест пилотирования на утрату контроля.

Потеря сознания: При получении двух и более ран за раз, персонажу требуется сделать успешный тест SOM x 3 или он потеряет сознание. Если такой урон нанесен роботу или машине, он автоматически выходит из-под контроля и получает повреждения.

Обратите внимание, что на оба теста распространяются модификаторы от полученных ран.

Кровопотеря: Любой биоморф, получивший ранение и с полученным уроном превышающим его Dur, рискует умереть от потери крови. Он начинает терять по хиту за раунд (20 хитов минуту) и будет делать это, покуда не умрет или ему не окажут медицинскую помощь.

Пример: Адама атакуют, когда он шарится по разрушенной марсианской колонии. Адам и мастер делают чек Инициативы, и начинают разыгрывать боевую ситуацию.

У Адама инициативы выше, поэтому он действует первым. Так как он находится в невыгодном положении и не видит атакующих, он заявляет Полную Защиту за Комплексное действие. Следующим ходит один из NPC, атакующий Адама. Адам считает свой защитный навык: так как атака идет с расстояния, используется навык Уворот / 2, что дает Адаму 22 базовой защиты. Адам заявляет Полную Защиту, а значит, к базе прибавляется 30, и защита становится 52. Затем, взглянув на таблицу боевых модификаторов, Адам спрашивает у мастера, является ли его положение более выгодным, чем у его противников. Мастер соглашается, и дает Адаму еще +20 к защите, превращая тем самым защиту Адама из 52 в 72.

Затем мастер рассчитывает навык атаки у NPC. Противник Адама стреляет из кинетического оружия, и его навык владения им составляет 55. На поле боя недостаточное освещение, что имеет штраф в -10. Атакующий стреляет из-за необорудованного укрытия, что дает еще -10. Помимо этого стрельба ведется с дальнего расстояния, давая еще -20. Итого, навык атаки у NPC получается равный 12.

Адам и мастер кидают чеки своих навыков. У мастера 32, у Адама - 33. Адам не только не пострадал от выстрела NPC, но и выкинул критический успех на защите. Мастер решает, что оружие NPC взрывается, опалив ему лицо и заставляя его вскрикнуть от боли.

Начинается новый раунд, в котором Адам опять ходит первым. Теперь ему известно месторасположение как минимум одного из нападавших, и он решает попробовать застрелить его из своего лазерного пульсатора. Посмотрев на статус оружия, Адам видит там метку SA (полуавтоматический) и решает сделать два выстрела в противника за свое Комплексное действие. Считаем: навык Энергетическое оружие у Адама 59, дистанция для этого вида оружия средняя (-10), Адам имеет импланты, нейтрализующие проблемы с освещением. Итого, атакующий чек должен быть 49 или ниже.

Мастер занимается подсчетом модификаторов для NPC. Половинный Уворот у NPC будет 27, за счет его текущих ожогов мастер налагает еще -10, получая 17 в итоге.

Следует чек навыков, мастер получает 78, Адам - 65. NPC не увернулся, но и Адам не попал (даже если Адам сейчас потратит пункт Удачи на флип-флоп, полученный результат - 56 - все равно будет промахом). Мастер решает, что после первого выстрела NPC приходит в себя и снимает с того штраф в -10 за ожоги, возвращая NPC его законный 27 Уворот.

Обсчитывая второй выстрел, мастер выкидывает 43, а Адам - 33. Адам не просто попадает в этот раз, он получает критический успех. Мастер смотрит в свои заметки и видит, что NPC носит что-то вроде тряпочной брони. В обычных обстоятельствах она дает 2 Уровень Брони против энергетического оружия и пульсатор Адама не имеет рейтинга бронебойности. Однако критический успех, выброшенный Адамом, позволяет выстрелу игнорировать броню.

Адам приступает к подсчету нанесенного урона. Пульсатор имеет DV 2d10 и при броске урона Адам выкидывает 6 и 7, тем самым делая урон равным 13.

Мастер смотрит на статус NPC и видит, что DUR у него равен 31. За ожоги, полученные в первом раунде, мастер уже списал 5 хитов урона с этого NPC. К имеющимся 5 хитам теперь добавляем еще 13. Еще 15 хитов и NPC потеряет сознание. Помимо этого NPC имеет Устойчивость к ранениям (WT) равную всего лишь 6. Полученные 13 хитов урона наносят ему целых две раны. Так что на все дальнейшие действия NPC налагается штраф в -20 и NPC должен немедленно сделать чек на Потерю сознания и на Падение.

Адам начинает разглазывать о том, что главное правило этой игры - не связываться с

персонажем Адама...

Психическое здоровье

В трансгуманистическом мире Эклипс-Фазы психическое здоровье часто оказывается гораздо важнее физического. Для его измерения используются стресс-поинты и понятие психической травмы.

Стресс-поинты

Стресс-поинты отражают урон, нанесенный целостности личности нашего персонажа, его самоидентификации. Они снимаются длительным отдыхом, психиатрической помощью, а в самых запущенных случаях - психической хирургией.

Ясность рассудка и стрессы.

Ясность рассудка (LUD) - это уровень твоей психической устойчивости и сопротивляемости стрессу. Как только количество стресс-поинтов превышает Ясность, психика твоего персонажа приходит в полное расстройство и просто выключается. Персонаж падает в кататонический ступор и пребывает в этом состоянии до тех пор, пока количество стресс-поинтов не станет меньше LUD.

Чрезмерные перенапряжения психики не проходят бесследно. Если твой персонаж получил стресс-поинтов суммарно больше чем $LUD * 2$, его психика необратимо разрушается, и он превращается в безмозглого идиота без малейшего шанса на возвращение в адекватное состояние.

Величина стресса

Стрессогенные факторы имеют показатель Величина Стресса (SV) отражающий величину получаемых при столкновении стресс-поинтов. Также как и DV, рассмотренная выше, SV обычно записывается как число d10 дайсов. Таким образом, нотация $1d10+5$ означает, что величина полученных стресс поинтов считается как результат броска d10 и к результату добавляется 5.

Психическая травма

Психические травмы - это серьезный урон для психики, разрушение личности, серьезные сдвиги в мироощущении, припадки безумия и прочие занимательные штуки, которые могут произойти с персонажами. Если твой персонаж получил стресс-поинтов на сумму превышающую или равную параметру Психической Устойчивости (ТТ), то он получает психическую травму. Если уровень полученного стресса превышает ТТ в два раза, то травмы становится две и так далее. Травмы

имеют свойство накапливаться, и для них отведен свой раздел на чаршите.

Эффекты травмы

Каждая травма дает -10 на все броски персонажа. Эти штрафы суммируются не только между собой, но и со штрафами за физические раны.

Дизориентация: каждый раз при получении травмы, персонаж должен успешно выкинуть чек Will*3 или потерять следующее свое Быстрое Действие на приведение себя в порядок. Чеки на дизориентацию уже бросаются с учетом минусов от полученных травм.

Психозы и прочие психические расстройства: каждый раз при получении травмы мастер назначает персонажу временный психоз. В случае с множественными травмами, мастер может либо усилить уже имеющиеся расстройства, либо добавить новое.

Психозы

Психозы - временные изменения состояния сознания, включающие в себя галлюцинации, тошноту, фобии, абстрактные страхи, изменения в поведении и так далее. Желательно, чтобы мастер и игрок, получивший психоз, совместно решали, как именно под воздействием психоза меняется поведение персонажа, чтобы это наилучшим способом подходило и к персонажу, и к дальнейшему ходу сюжета.

Психоз длится 1d10 / 2 часов (округление вниз) или до получения персонажем психиатрической помощи. Если персонаж продолжает оставаться в стрессогенной ситуации, мастер может увеличить длительность психоза.

Психозы подлежат отыгрывать. Игроку, когда он договаривается с мастером о полученном психозе, стоит сразу думать над тем, как это отразится на его поведении. Если мастер сочтет, что игрок недостаточно старается в отыгрыше своих пограничных состояний психики, то он имеет полное право усилить эффект. Также во власти мастера накладывать дополнительные ограничения на действия персонажа сообразно полученному психозу.

Пример: Так как Адам в последней игровой сессии достал мастера своим поведением, мастер решил отыграть. В следующем полуразгромленном марсианском куполе Адам и его товарищи натываются на последствия атаки наносварма человеческого поселения. Полусъеденные и полупереваренные человеческие тела валяются повсюду, некоторые все еще имеют какие-то человеческие черты, некоторые были пересобраны в ... нечто не поддающееся описанию.

Команда Адама далеко не новички, но это слишком даже для них.

Мастер решает, что сцена имеет 2d10 SV. На броске итогового значения получается 4 и 7, т.е. 11.

Адам пишет себе 11 стресс-поинтов. После прошлой погони в нулевой гравитации через поле боя у него уже есть 6 стресс-поинтов, итого он имеет их 17. Его Ясность рассудка 20, ему остается всего лишь 3 стресс-поинта до потери рассудка в прямом смысле этого слова.

Также полученный стресс превышает его Психическую Устойчивость 4 в два раза, а значит, персонаж Адама получает две психические травмы. В результате, мы имеем -20 на все броски у

Адама и необходимость пробросить чек на Will*3 на дезориентацию.

Наконец, Адам получает два временных психоза. После непродолжительного обсуждения ситуации с мастером, стороны приходят к соглашению. Теперь при упоминании наносвармов Адам вырубается на 1d10 секунд и по возвращению из этого состояния в течении 1d10 минут он имеет -10 на свои броски от воспоминаний о пережитом ужасе.

Адаму лучше поискать хорошего психиатра... и не доставать мастера на следующей сессии.