

Небольшое вступление.

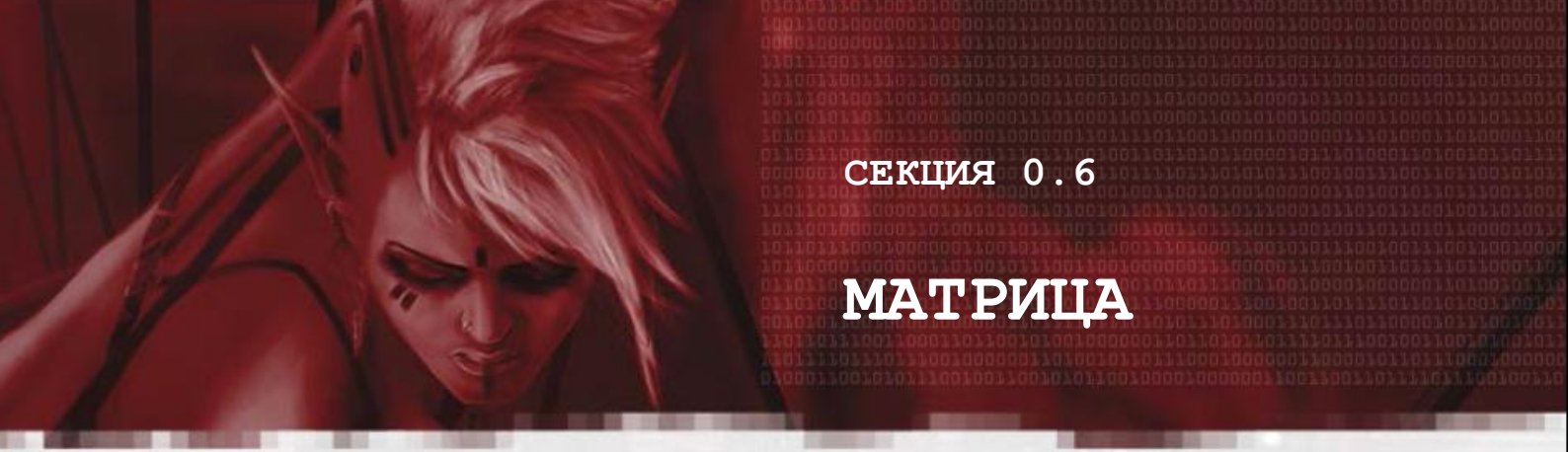
Обратите внимание, что эта глава— черновая версия. Отсюда английские переводы терминов в скобках, ошибки, примечания переводчика. В чистой версии может измениться перевод терминов и кое-какие детали. Тем не менее, со всей ответственностью заявляю, что эта глава подходит для знакомства с миром Шедоурана, с той его частью, которая касается Матрицы и взаимодействия с ней.

Начало главы вы, скорее всего, уже читали. Оно было выложено в группе. Я оставила его почти без изменений, разве что некоторые обороты немного подправила. Однако, думаю, вы всё равно сможете найти много интересной информации в оставшихся двух третях главы, которые перевела я: о техномантах, об операциях, которые можно совершать в Матрице, описание процесса взлома файла и пр.

Отдельное примечание насчёт перевода терминов. Возможно, вас удивят словечки вроде «брутфорс», «куки», «замирание» и прочее. Дело в том, что в главе используются абсолютно реальные термины, употребляющиеся в кругах хакеров, компьютерщиков, инженеров— и перевод этих терминов также реален, хоть и не всегда благозвучен с точки зрения русского языка.

Приятного чтения.

Всегда ваша, Nalia.



СЕКЦИЯ 0.6

МАТРИЦА

Мы используем её каждый день, чтобы читать электронную почту, платить по счетам, разговаривать с друзьями и любимыми. Она следит за денежными потоками, запускает наши программы и управляет транспортным потоком на улицах. Миллиарды людей используют её постоянно - от голодающей семьи в Редмонде до СЕО в Нео-Токио, а также все, кто заполняет социальную пропасть между ними. Мы говорим о Матрице, цифровом мире внутри мира, состоящем из оптоволоконных кабелей, сетей и больших вычислительной мощности и объёма информации, чем когда-либо существовало за всю историю планеты. Это сегодняшний рекорд, так что завтра он уже может быть побит.

Все пользуются Матрицей. Большая часть шедоураннеров, используя различное снаряжение, зачастую даже не задумывается о том, что оно взаимодействует с Матрицей. Смартлинки используют Матрицу, чтобы получать сведения о местных условиях и просчитать траекторию выстрела, аптечки подключаются к медицинским базам данных, чтобы проанализировать ранения, поставить диагноз и рекомендовать лечение, а ваша одежда и броня используют Матрицу, чтобы определять степень износа. А ещё сообщают вам, когда настает пора заглянуть в прачечную.

Некоторые шедоураннеры делают нечто большее, чем просто считывают информацию, собираемую их снаряжением. Они используют Матрицу в качестве инструмента и оружия. Они скользят сквозь неё, подчиняют своей воле, заставляют её кружить и танцевать под их дудку. Такие ранеры зовутся хакерами (hacker). Существует два вида хакеров, разделяемых на основании того, как они взаимодействуют с Матрицей: декеры (decker), которые используют кибердеки, чтобы получить доступ к материи и механизмам Матрицы и вертеть ей по своему усмотрению, и техноманты (technomancer), которые чудесным образом могут попросту подключаться к цифровому миру и контролировать его без помощи технологии.

Хакеры играют критически важную роль в командах шедоураннеров. Они открывают запертые двери, обманывают защитные системы, блокируют сигналы тревоги, вытаскивают на свет глубоко зарытые данные, следят за вещами, которые другие члены команды не могут видеть, и задерживают погоню, позволяя команде завершить забег. Когда дело доходит до драки, они могут захватить контроль над оружием и снаряжением противника или уничтожить его.

В обороне они также играют важную роль. У каждой опытной команды есть хакер, закрывающий её завесой помех; если в вашей команде такого нет, то вы уязвимы для любого электронного содома, который вам решат обрушить на голову. На заметку: быть уязвимым - это плохая идея.

МАТРИЦА: ЖАРГОН

Если вы планируете проводить в матрице много времени, то вам нужно разбираться в сленге. Хакеры действуют быстро, а разговаривают ещё быстрее; чтобы угнаться за ними, необходимо знать все приведённые ниже словечки.

Агент (agent): полуавтономная программа, способная действовать в матрице самостоятельно.

Архив (archive): Зона на хосте, где хранятся файлы, недоступные для пользователей. Иногда эти файлы легальны, а иногда — нет.

Искусственный интеллект (ИИ) (artificial intelligence (AI)): Зародившаяся в матрице самостоятельная программа, которая обладает самосознанием.

Дополненная реальность (ДР) (augmented reality (AR)): Картина мира, поверх которой накладывается информация матрицы (или которая дополняется виртуальными данными) — графика, звуки, тактильные ощущения, запахи и и/или ограниченная симуляция эмоций, то есть симсенси.

Дополненной Реальности Объект Трёхмерный (ДРОТ) (augmented reality object (ARO)): Виртуальное представление, соединённое с материальным объектом или местом в материальном мире, видимое в дополненной реальности. Обычно это графическое изображение, но может дополняться другими сенсорными сигналами, как правило, звуком.

Аватар (avatar): Образ персоны.

Жизнь-через-край (ЖЧК, жучок) (better-than-life (BTL, beetle)): Симсенси, дающий сверхреалистичные ощущения. Вызывает привыкание. Потенциально опасен.

Поджарить (brick): Разрушить устройство, нанеся ему урон через Матрицу. Устройство, разрушенное таким образом, называется «кирпичом».

Холодный сим (cold-sim): Стандартный симсенси, действие которого не выходит за безопасные рамки, установленные законом. Большинство людей используют для доступа к виртуальной реальности именно такие симы.

Коммкод (commcode): Комбинация адреса электронной почты, телефонного номера и логина в чатах. Используется для идентификации личности при общении в Матрице. Нужен металюдям, чтобы связаться с вами.

Комmlink (‘линк) (commlink (‘link)): Портативный персональный компьютер, который носится в руках или крепится к телу. Используется почти повсеместно для доступа к беспроводной сети.

Комплексная форма (complex form): Эквивалент программ для техномантов, ментальные алгоритмы, которые они используют для управления Матрицей.

Риг-модуль (control rig): Имплант, который позволяет риггеру «запрыгнуть» в транспортное средство, дрон или другое устройство, давая ему, риггеру, полный контроль над этим устройством.

Дека (deck): Компьютер размером с планшет, предназначенный для взлома Матрицы. Запрещён к использованию или считается нелегальным устройством в большинстве стран цивилизованного мира.

Малое ОКО (demiGOD): Подотдел Общесетевого Комитета Охраны, который ведёт надзор над одной сетью. Управляется владельцем сети.

Устройство (device): Устройство, функционирующее в сети.

Прямой нейроинтерфейс (ПНИ) (direct neural interface (DNI)): Соединение метачеловеческого мозга с компьютером, что позволяет пользователю управлять компьютерной системой с помощью своего разума, то есть нейроимпульсов.

Дрон (drone): Беспилотник, который управляется через матрицу или через прямой беспроводной канал.

Отголосок (echo): Высокоуровневая способность, которую техномант может изучить после погружения (submersion).

Замирание (fading): Ментальное истощение, от которого иногда страдают техноманты после использования своих способностей.

Файл (file): Программа или блок данных, собранный в один пакет. Может содержать что угодно, начиная от годового отчёта или видеоролика с котиками и заканчивая автософтом (autosofts) и атакующими программами (Attack programs.).

Фаервол (firewall): Программа, защищающая узел от взлома. Это первая линия защиты устройства или хоста от нежелательных вторжений из Матрицы.

Геопривязка (geo-tagging): Присоединение ДРОТа к конкретному месту в материальном мире, обычно с использованием радиотегов.

Компьютерный призрак (ghost in the machine): Подобным образом называются как личности, существующие только в Матрице, с которыми иногда сталкиваются пользователи, так и сам таинственный феномен, с этим связанный. Некоторые считают, что это ИИ или магические духи в Матрице. Другие же полагают, что это вырванные из тел личности тех, кто оказался заперт в Матрице во время Краха '64.

ОКО (GOD): Общесетевой Комитет Охраны, сущность, которая используется Корпоративным Судом для надзора за порядком в Матрице.

Сеть (grid): Ресурсы, которые предоставляет провайдер Матрицы. Обычно получить доступ к информации, размещённой внутри сети провайдера, просто, в то время как информацию из других сетей получить сложнее. Также это слово используют, когда говорят о Матрице за пределами конкретного хоста.

Хакер (hacker): Тот, кто изучает и использует Матрицу.

Касания (haptics): Компьютерные операции, которые совершаются посредством прикосновений.

Горячий сим (hot-sim): Сим без ограничителей безопасности, предотвращающих потенциальный урон от биоотдачи (biofeedback). Их использование нелегально во всём цивилизованном мире.

Образ (icon): Виртуальное воплощение устройства, персоны, файла или хоста в Матрице.

Локальная Единица Деактивации (ЛЕД) (intrusion countermeasures (IC)): Программное обеспечение, запускаемое хостом, и защищающее хост от неавторизованных пользователей. Аббревиатура, ЛЕД, произносится как «лёд».

Порт подключения (jackpoint): Любое место в материальном мире, где можно установить проводное соединение с матрицей.

Живая персона (living persona): «Органическая программа», создаваемые силой разума техномантов, которые позволяют им соединяться с матрицей, используя лишь собственный мозг.

Мастер (master): Устройство, обычно комmlink, кибердека или хост, связанный с другими устройствами для защиты их от атак из Матрицы.

Матричный электронный телекоммуникационный ключ аутентификации (метка) (Matrix authentication recognition key (mark)): Идентификатор доступа пользователя к устройству, хосту или персоне.

Объект матрицы (Matrix object): Персона, файл, устройство, метка или хост в Матрице.

Матрица (Matrix): Всемирная телекоммуникационная сеть, которая соединяет всё и вся.

Мясо (meat): (сленг) Личность, не подключённая к матрице, или материальная часть пользователя матрицы в ВР.

Прицепленный (meshed): (сленг) Находящийся онлайн, подключённый к матрице.

Шум (noise): Ненужные данные или беспроводные сигналы, замедляющие и затрудняющие использование Матрицы. (сленг) Нежелательная информация.

Персона (persona): Пользователь, агент или другой автономный либо квазиавтономный образ в Матрице.

Персональная сеть (PAN) (personal area network (PAN)): Комплекс устройств, соединённых с одним коммлинком или кибердекой.

Пилот (pilot): Сложная программа, обладающая ограниченной способностью самостоятельно принимать решения.

Радиотег (radio frequency identification tag (RFID, pronounced “arfid”)): Устройство размером не больше спичечного коробка, в котором содержится информация, и другая миниатюрная электроника.

Реальная жизнь (реал) (real life (RL)): (сленг) Всё, что не относится к Матрице.

Резонанс (Resonance): Способность техноманта. Определяет, насколько легко он подключается к матрице и управляет ей.

Сферы Резонанса (Resonance Realms): Таинственное измерение виртуального мира, в которое могут входить техноманты. Считается, что там существует каждый бит когда-либо созданной компьютерной информации.

Риггер (rigger): Тот, кто использует риг-модуль, чтобы «запрыгнуть» в специально сконструированное для этого устройство (обычно это дрон, транспорт или система безопасности) и контролировать его, как часть своего тела.

Оформление (sculpting): Вид и атмосфера внутреннего пространства хоста.

Сим-модуль (simrig): Устройство, с помощью которого записываются симсенсы.

Симсенс (сим, симстим) (simsense (sim, simstim)): Устройство и программное обеспечение, которые позволяют метачеловеку испытывать ощущения, которые пережил кто-то другой, так, как будто они чувствовали и переживали всё это сами.

Слейв (slave): Устройство, соединённое с главным устройством (обычно коммлинком, кибердекой или хостом). От главного устройства зависит, насколько хорошо подчинённые защищены от атак из Матрицы.

Зона спама (spam zone): Область, забитая агрессивной и/или вирусной ДР-рекламой, производящей шум.

Паук (spider): Хакер или риггер, работающий в охране, нанятый корпорацией или агентством охраны правопорядка для защиты места в реальном мире или хоста от других хакеров.

Спрайт (sprite): Сущность, созданная (или призванная) техномантом посредством резонанса.

Зона помех (static zone): Место, где объекты материального мира заполняют Матрицу шумом.

Погружение (submersion): Состояние, в котором техномант усиливает свою связь с Матрицей.

Техномант (technomancer): Личность, которая способна использовать Матрицу и управлять ей без каких-либо устройств. Обычно этот термин используется в связи со взломом компьютеров и кибер-терроризмом.

Троды (trodes): Устройство для создания прямого нейроинтерфейса, имеющее вид повязки на голову или сетки для волос. В наиболее популярных моделях устройство присоединено к шляпе, парике или какому-то другому головному убору. Сокращение от «чистый активный электромассив» (?!).

Виртуальная реальность (ВР) (virtual reality (VR)): Состояние метачеловека, в котором он игнорирует все внешние раздражители, воспринимая только сигналы из Матрицы. Требуется наличия прямого нейроинтерфейса.

Глобальная компьютерная сеть (ГКС) (wide area network): Массив устройств, которые являются слейвами хоста.

БЕСПРОВОДНОЙ МИР (Wireless World)

Парадокс Матрицы заключается в том, что для того, чтобы быть крутым хакером, необходимо понимать Матрицу, но никто по-настоящему не понимает её. Однако, как и во многих других делах, настоящая цель - знать больше и быть лучше, чем другой парень. Поэтому давайте начнём с быстрого обзора практического опыта работы с Матрицей. О взломе пока не будем, поскольку прежде чем научиться бегать, нужно научиться ходить. Поговорим о способах, с помощью которых пользователь - вы или любой другой - работает с Матрицей.

Когда вы подключаетесь (jack in) и перебрасываете себя в электронный мир, вы погружаетесь в виртуальное окружение, спланированную галлюцинацию. Всё кругом прорисовано до мельчайших деталей, что стало возможным благодаря веку развития цифровой графики. Иногда всё это кажется почти что настоящим, но из-за нарочито искусственного внешнего вида или трудности воспроизведения физического мира во всей его сложности в реальности, созданной компьютером, можно разглядеть швы.

Физические законы не действуют в Матрице (если только какой-то чудак-админ не запрограммировал их на хосте, но если знать, что делать, такие ограничения всегда можно переписать). Хотите летать? Идите и летайте. И полюбуйтесь тем, как вокруг вас простирается огромная и восхитительная искусственная бездна.

А под вами— россыпь трёхмерных образов реальных устройств, сияющий пейзаж, подобный целой галактике, сияющей на фоне идеально чистого ночного неба. Устройства, которые кажутся наиболее близкими к вам - это те, что находятся ближе всего к вашему брэнному телу. Ваш собственный образ - ваше виртуальное "я" - обычно самый яркий и ясный из всех. Точки света на далёком горизонте, устройства, которые наиболее далеки от вас в реальном мире, неясно мерцают из-за задержки, с которой данные поступают с другого конца планеты.

Над вами же парят массивные центральные компьютеры - исполинские скопления данных, охраняемые пауками и льдом, которые плывут через бездну как корпоративные боги, стремящиеся видеть всё и не удивляться ничему. Их произвольная геометрия образует виртуальную страну, никак не связанную с картой внизу, повязанной с мясом. Самые большие из них, размером с город, принадлежат Большой Десятке мегакорпораций, и входить в них без приглашения опасно. Прочие, меньшие скопления компьютеров в нейронных небесах, предлагают социальные контакты, представляют потребительские товары или обещают тёмные наслаждения.

Среди всего этого путешествуют от образа к образу и от хоста к хосту отображения людей, программ и данных, оставляя за собой огоньки информационного следа, которые постепенно растворяются в тёмном водовороте данных. Матрица движется со скоростью света, со скоростью мысли.

Так выглядит виртуальная реальность изнутри. Есть другие способы обозревать Матрицу, но ВР - это единственный способ познать её непосредственно, как она есть. И единственный способ, который позволит вам летать.

ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ О МАТРИЦЕ

Любой объект в Матрице представляет собой **образ**, виртуальное отображение, которое позволяет вам взаимодействовать с ним. Владелец объекта может решать, каким будет этот образ, с учётом некоторых ограничений. Образ служит не только в качестве абстрактного изображения объекта - он показывает, что есть этот объект и как к нему подступиться. Матрица в целях облегчения работы с ней запрограммирована так, чтобы сохранялась ассоциативная связь: если непонятно, как использовать инструмент, то от него мало проку. Встречаются дизайнеры и программисты, которые намеренно создают

путаницу, искажая самое назначение образа и придавая ему неожиданный внешний вид, но в большинстве своём люди предпочитают знать, как они могут использовать то, что видят перед собой. В большей части Матрицы образы должны соответствовать определённым визуальным стандартам.

Например, предположим, что вы находитесь на хосте "Преисподней Данте". Преисподняя - это популярный и раскрученный ночной клуб, существующий в физическом мире (он находится на пересечении 5-й авеню и Мэдисон авеню в Даунтауне Сиэтла), однако у него также есть хост, который выглядит в точности как реальный клуб, так что его посетители со всего мира могут перенестись туда в мгновение ока. Вот вы заходите на клубный хост, платите за вход, быстро перечисляя ньюены со своего счёта на счёт Преисподней, и, не успев и глазом моргнуть, оказываетесь в своём любимом уголке клуба. Скажем, вы отправляетесь на пятый уровень, чтобы насладиться изображениями злобных, погубленных душ, бьющихся в агонии в глубине мутных вод. Если хотите отведать виртуальной еды, то вызовите меню. Оно представляет собой файл и появляется перед вами в виде горящего свитка с вычурными надписями. Программисты и Преисподняя знают, что меню - это что-то, что вы хотите прочитать, и они хотят, чтобы вы сделали это, поэтому они делают так, что образ меню выглядит как что-то, что вы можете прочитать, в данном случае - как свиток. Пламя кажется горячим и ярким, но оно всего лишь виртуальное. Если бы вы были где-то ещё, например, на хосте клуба "Пенумбра", оформление которого вдохновлено темой далёкого космоса, то меню не выглядело бы как горящий свиток; тем не менее, оно имело бы облик чего-то, предназначенного для прочтения (может быть, как бортовой журнал космического корабля).

Такова и вся Матрица. Все объекты спроектированы в соответствии с пожеланиями владельцев, и их назначение, как правило, интуитивно понятно. Некоторые хакеры не желают, чтобы какой-нибудь программист диктовал им, как для них будут выглядеть его образы. Поэтому они используют программы, чтобы наложить собственное визуальное оформление на чужие образы. Борьба за то чтобы показывать другим то, что ты хочешь им показать - это одна из схваток, которые вам предстоят в Матрице. Большинство, однако, не заботит борьба с визуальными отображениями, поэтому они просто позволяют разработчикам, работающим в Матрице, взять верх.

Протоколы Матрицы ограничивают относительные размеры всего вокруг, чтобы обеспечить пользователям стандартизированное восприятие Матрицы, которое они могут разделять друг с другом. Если ваш образ - это робот в виде Небоскрёба У-Син, то это, быть может, выглядит круто, но если вы говорите с кем-то, чей образ выглядит как навозный жук или типа того, то общение вряд ли пойдёт гладко. Для предотвращения таких вещей на размер персон (пользователей Матрицы) наложены ограничения: они не должны быть меньше двафа, но вместе с тем не больше тролля. Таким образом, описанная выше беседа свелась бы к разговору комически маленького небоскрёба и чудовищно большого жука, поскольку вы были бы примерно одного размера. Файлы и устройства по размеру меньше чем персоны (поэтому вы никогда не увидите, как кто-нибудь, например, читает книгу размером с великого дракона), а хосты - больше (в случае если речь идёт о большом сайте, таком как хост мегакорпорации - гораздо больше).

ВИРТУАЛЬНЫЕ ВИДЕНИЯ

Таковы размеры вещей. Но как они выглядят? Ответ немного сложнее, чем вы думаете. Внешний вид Матрицы зависит от того, в каком вы находитесь секторе, какие программы вы используете и от некоторых других факторов. К счастью, существует как бы "базовая версия", которая лежит в основе восприятия Матрицы каждым пользователем.

В этой базовой версии Матрица представляет собой чёрную плоскость под чёрными небесами. Эту виртуальную равнину наполняет свечение, исходящее от образа вашего

комmlink (или деки) и окружающих вас образов, коих имеется по одному для каждого устройства и персоны, соединённых с Матрицей. Это целый мир, наложенный на плоскость, поэтому чем дальше вы смотрите, тем более редкими становятся образы.

Матрицу заполняют бесчисленные миллиарды образов. Подобно тому, как у каждого живого существа в астрале есть аура, в Матрице у каждого устройства есть образ. Это могло бы вызвать перегрузку, но служба технического сопровождения держит ситуацию под контролем.

В первую очередь вам поможет ваш собственный комmlink, который автоматически отфильтровывает наименее интересные образы. Вы хотите знать виртуальное местоположение каждого аудиоплеера в мире? Правильно, я тоже не хочу. Поэтому в обычном случае Матрица будет показывать вам образ чьей-то персональной сети, а не каждое устройство, включённое в PAN (однако для интересных или опасных устройств, таких как пушки, будет сделано исключение). Вдобавок к этому, чем дальше от вас устройство находится в реальном мире, тем хуже его образ будет виден в Матрице - частично из-за того, что комmlink просчитывает наиболее далёкие устройства как не особо интересные для вас, но в основном из-за того, что связь несколько замедляется пропорционально расстоянию. Используемое для работы в Матрице оборудование прорисовывает отдалённые устройства и персоны как тёмные, тусклые или мерцающие образы. Также снижение визуальной нагрузки обусловлено тем, что некоторые образы нарочно скрыты от взгляда, такие как замки и иные охранные устройства, датчики состояния ребёнка, датчики технического состояния и, конечно, люди, которые предпочитают быть невидимыми.

Чтобы понять, как пользоваться Матрицей и как люди балансируют между миром мяса и виртуальным миром, давайте взглянем на типичный случай использования Матрицы. Скажем, вы сидите в машине, едете домой с работы или из школы, или откуда-то ещё, откуда вы обычно едете домой. Вы препоручаете управление машиной автопилоту, а сами входите в ВР чтобы приготовить обед. Как только вы подключаетесь к Матрице, ваша машина, дорога и всё вокруг исчезает из вида, и вместо них вы видите звёздную панораму Матрицы. Вы думаете о том, чтобы отправиться в ноду вашего дома, и - бац! - вы уж летите туда как комета. Когда вы подлетаете ближе, вы видите все устройства, образующие вашу домашнюю сеть, и направляетесь к тому, которое представляет собой ваш холодильник. Образ холодильника выглядит как маленький холодильник, снабжённый списком еды (который электроника, встроенная в холодильник, автоматически обновляет в зависимости от фактического содержимого холодильника). В списке вы видите замороженную пиццу и решаете полакомиться ей. Затем вы переключаетесь на систему управления вашей плитой (которая предстаёт в виде нескольких поворотных ручек, расположенных над тёплым, уютным свечением) и включаете духовку в режиме разогрева - 230°. На улице довольно зябко, поэтому вы приказываете своему автомату для приготовления напитков (которому вы придали виртуальный вид колонки с пивом) разогреть соевую основу и, поскольку у вас хорошее настроение, добавить шоколадную вкусовую добавку. Всё ещё находясь в ВР, вы возвращаетесь к своей машине, которая радостно сообщает вам, что у вас есть ещё десять минут, что вполне достаточно для того, чтобы посетить хост вашей любимой социальной сети.

Что касается хостов, те из них, что побольше, что — самые интересные места на просторах Матрицы. Именно они парят у вас над головой, когда вы подключаетесь. Куда бы вы ни отправились в Матрице, они всегда будут там. Одна из важнейших вещей, которые нужно понимать насчёт хостов — в отличие от устройств у вас дома, они совсем не обязательно являются отображениями конкретных устройств или мест в мире мяса. Хост является скорее частью Матрицы, чем отдельным устройством, поэтому вы можете подключиться к нему откуда угодно, не оглядываясь на расстояние.

Следующая важная вещь: хосты изнутри сильно отличаются от того, как они выглядят снаружи. Во-первых, изнутри они зачастую гораздо больше, чем снаружи. Также хост представляет собой самостоятельную виртуальную среду с чёткими границами, обозначающими, где начинается хост и, в общем и целом, заканчивается остальная часть Матрицы.

Однако вернёмся к хосту социальной сети, который вы решили посетить на пути домой. Этот конкретный хост не имеет специальной процедуры входа, поэтому вам не нужно разбираться ни с каким виртуальным аналогом строки, в которую вводится логин. Вы просто видите хост, летите к его границе и вот вы уже почти что внутри. Изнутри данный хост выглядит как шикарная вечная коктейльная вечеринка с таким рисованным интерьером, ради которого престижные салоны готовы были бы пойти на убийство. Перед тем как присоединиться к самой тусовке, вы входите в личную примерочную, где вы можете придать вашему образу более подходящий для вечеринки вид. Может, вы выберете стильный чёрный костюм или маленькое чёрное платье, затем добавите галстук или шейный платок для яркости. Подберите наряд и причёску, и вот вы готовы тусоваться.

Или, быть может, в вашем стиле спорт-бар, где ваш внешний вид не имеет значения. В этом хосте есть кабины, которые меняют размер в зависимости от количества народу в них, так что они всегда полны, но в них никогда не бывает слишком тесно. Или, может быть, вы предпочитаете присоединиться к своим друзьям за настольными играми, пазлами или потрясающими приключениями. Или вы можете отправиться в клуб любителей кошек. Или в кинотеатр. Или в симулятор космического летательного аппарата с нулевой гравитацией. Внутри хоста всё ограничено только предпочтениями владельца и его воображением.

Таковые основные черты Матрицы. Теперь давайте разберём, с чем (и с кем) вам предстоит в ней встретиться.

ОБИТАТЕЛИ МАТРИЦЫ

Каждый образ в Матрице является одной из шести вещей - персоной, устройством, PAN, файлом, хостом или меткой. Иногда вы можете увидеть инфопотоки, которые выглядят как тонкие, мерцающие разноцветные лучи. В норме инфопотоки должны отфильтровываться из вашего восприятия Матрицы, поскольку если бы они не отфильтровывались, то вы бы не видели ничего, кроме них. При желании вы можете ослабить фильтрацию, но потоки мчатся мимо вас с такой скоростью, что вы не можете сказать, откуда они приходят и куда они направлены, не выяснив, что направляет или принимает их. Однако подобные действия выходят за рамки закона (а мы же никогда не сделаем в Матрице что-то незаконное, верно?).

ПЕРСОНЫ

Персона - это, в общем и целом, то, что подразумевает само слово: личность в Матрице. Персона - это сочетание пользователя и устройства, с помощью которого пользователь подключается к Матрице. То есть наличие пользователя превращает обычный образ устройства в персону. Персона обычно отображает комmlink, кибердеку, ригнутый транспорт или дрона, однако техноманты являются чем-то вроде персоны без устройства.

Образ персоны обычно выглядит как человек, которого представляет образ (хотя кто удержится от того, чтобы ужать здесь, добавить там, разглядить кожу лица, может, сделать волосы посимпатичнее), иногда с небольшими стильными деталями вроде горящих глаз, окрашенных волос или со вкусом приглушённой ауры. Встречаются и более дикие варианты внешности, но шедоураннеры зачастую чураются их, так как они

привлекают слишком много внимания и могут расцениваться как неподходящие для профессионала. С другой стороны, иногда как раз нужно привлечь внимание, поэтому выбирайте себе внешний вид настолько профессиональный (или настолько обманчивый), насколько вы хотите в зависимости от ситуации.

Существует огромное разнообразие образов персон. Допускаются практически любые существа и одушевлённые объекты: животные, двигающиеся статуи, грифоны (нынче почему-то популярные среди подростков), роботы на паровом ходу, зомби, пришельцы - практически всё, что может ходить и разговаривать. Протоколы Матрицы не позволят вам создать образ персоны, если по этому образу нельзя догадаться, что он представляет персону, поэтому ваш образ не может выглядеть как, к примеру, частичка пыли, колонна в греческом стиле или куб. Также они не позволят вам создать что-то по размеру меньшее, чем взрослый дварф, или большее, чем взрослый тролль.

УСТРОЙСТВА

Образы устройств в Матрице— это представления самых разных устройств реального мира, начиная с вашего аудиоплеера и заканчивая вашим коммлинком, машиной и чем угодно. По умолчанию образ устройства выглядит как объект, который он представляет, а если этот объект в реальности больше человека, то образ выглядит как его уменьшенная копия. У образа есть те или иные приспособления для управления им, зачастую те же, что у объекта в мире мяса, но не обязательно. Полицейский броневик Арес Мобмастер, например, известен своим необычным видом римской колесницы с вожжами для управления.

Базовые протоколы Матрицы требуют от образов устройств наличия некоего указания на функцию этих устройств в реальном мире. Образ огнестрельного оружия будет выглядеть как оружие (даже если этим оружием будет томагавк, как в случае с образом пистолета «Супер Ворхоук»), образ транспортного средства будет выглядеть как транспортное средство, образ замка будет выглядеть как замок, холодильник будет выглядеть как холодная коробка для еды и т.д. Ограничения в случае с устройствами не столь строги, как в случае с персонами, пока форма говорит о назначении.

РАНЫ – ПЕРСОНАЛЬНЫЕ СЕТИ

Большинство людей носит с собой сразу несколько электронных устройств, и прорисовка образа для каждого из них излишне загружала бы Матрицу. Чаще всего вместо них виден образ RANa пользователя. Этот образ обычно выглядит как само ведущее устройство сети, такое как комmlink, но пользователи иногда предпочитают изображение или символ, которые для них что-то значат (логотип спортивной команды, обложка альбома Бетонной Мечты, изображения, связанные с корпорациями). Некоторые устройства не включены в единый образ RANa: если пользователь имеет при себе огнестрельное оружие с беспроводным контролем - или любое другое беспроводное устройство, которое может вас убить - то образ этого устройства будет виден отдельно, так что его можно будет быстро распознать. Если только, конечно, пользователь не позаботится о том, чтобы скрыть этот образ, но об этом чуть позже.

ФАЙЛЫ

Файл - это набор данных. Это может быть фильм, песня, книга, финансовые записи, изображение, новостная статья и так далее. Файл может быть также набором файлов ("папкой"). Образы файлов меньше, чем образы персон: обычно их можно уместить на виртуальной ладони. Все образы файлов в Матрице имеют по умолчанию вид светящегося куба или другого многогранника, который может быть открыт для извлечения его

содержимого, однако редкий будет пользователь настолько ленивым и приземлённым, что они оставит своим файлам такой скучный вид. Текстовый файл может иметь образ книги, свитка, инфопланшета или даже каменной скрижали. Звуковые файлы выглядят как динамики, ноты, музыкальные инструменты или тому подобное, в то время как видеофайл может выглядеть как проектор, тридео-установка или старомодный экран кинотеатра. И опять же, в Матрице действует правило "форма указывает на назначение".

ХОСТЫ

Хосты - это виртуальные места в Матрице, куда вы можете зайти. У них нет физического местонахождения, они являются частью самой Матрицы. Снаружи хосты имеют размер как зданий, возведённых в электронном пространстве, и величина самых больших из них сопоставима с Манхэттеном (это предел, установленный службой Корпоративного Суда по Надзору за Секторами чтобы не позволить мега-хостам беспрдельно довлеть над виртуальным небом). Размер хоста и высота, на которой он находится в виртуальном мире, зависят от его важности и влиятельности в современном мире. Образ хоста местного магазина сети "Стаффер Шек" имеет примерно такой же размер, как здание, в котором находится сам магазин, и располагается близко к "земле", примерно на том же уровне, что все устройства в Матрице. Хост Атлантического фонда, в свою очередь, парит в виртуальном километре над мерцающим инфопространством, а размером он с самый большой небоскрёб физического мира. Однако Мейнфрейм Сиавасэ ещё больше: он представляет собой медленно вращающуюся сферу диаметром почти двадцать километров, зависшую на высоте ста километров.

Сами образы хостов в зависимости от пожеланий владельцев могут выглядеть практически как угодно. Если вы посмотрите в ночное небо Матрицы, то вы увидите корпоративные логотипы, фасады роскошных зданий и созвездия хостов. Вы можете узнать зиккурат сиэтлского Аркологического Жилищно-Коммерческого Анклава (АЖКА) или логотип Гуманиса с матерью и ребёнком или (если у вас есть доступ) три кружащиеся сферы ДжекПоинта.

Хост изнутри - это совсем другая история. Изнутри хост может быть (обычно так и есть) больше, чем снаружи. Внутреннее оформление хоста регулируется его же правилами, и, в то время как образы посетителей должны соответствовать стандартам хоста, сам хост ими не ограничен. Хост может быть лабиринтом, открытым пространством, может иметь причудливую гравитацию или не иметь её вовсе, в нём может быть жарко, холодно, шумно, тихо и вообще как угодно. Большинство хостов придерживается сходства с реальностью ради удобства посетителей, но некоторые из них обладают более причудливым или даже откровенно экстравагантным оформлением.

ХОСТ: ПРЕИСПОДНЯЯ ДАНТЕ

«Преисподняя Данте»-- элитный ночной клуб, который вы сможете найти как в Сиэтле, так и в Гонконге. Его дизайн соответствует названию: девять этажей, уходящих вниз, вход на самом верхнем из них. Уникальность этого хоста для Матрицы состоит в том, что он полностью соответствует устройству места в материальном мире. Изображения завсегдатаев в реальном мире проецируются в Матрицу, а сами завсегдатаи в дополненной реальности могут лицезреть виртуальных посетителей. Сам клуб существует в трёх ипостасях, две из которых расположены в реальном мире, а одна— виртуальная, но все эти ипостаси накладываются друг на друга.

Для создания этого эффекта хост Данте точно имитирует реальность. Обстановка клуба в виртуальном мире аналогична обстановке в реальном, левитация строго запрещена. Вдобавок ко всему, хост блокирует образы персон, не похожих на людей, которых представляют. Также запрещены образы, выглядящие как проклятые души (этот

облик имеет персонал) и демоны с дьяволами (так выглядит охрана и ЛЕД). Библиотека симсенов позволяет виртуальным посетителям заказывать почти любую еду и напитки из существующих, однако будьте осторожны с крепким алкоголем, если используете горячий сим— напитки тут просто адски крепкие.

МАТРИЧНЫЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ КЛЮЧ АУТЕНТИФИКАЦИИ

Матричный ключ аутентификации или метка, если вы не большой любитель сыпать техническими терминами - это вещь, с помощью которой Матрица отслеживает, какие персоны обращались к тем или иным устройствам, файлам, хостам или персонам. Метка выглядит, ну, как метка - маленький личный значок или рисунок на образе, на который вы поместили метку. Ваши метки могут выглядеть как вам угодно, главное, чтобы они были маленькими, могли прикрепляться к образам и имели некоторую ассоциативную связь с вами или вашим образом.

Например, предположим, что вы используете образ осьминога, излучающего зелёное неоновое свечение. В таком случае ваши метки могут выглядеть как зелёные светящиеся следы от присосок. Если бы вы использовали образ ковбоя, то ваши метки могли бы выглядеть как тавро. А если бы у вас был образ винтажной кинозвезды, то её метки могли бы иметь вид следов губной помады, оставшихся после поцелуя.

Обычно метки не видны никому кроме тех, кто их оставил. Для того чтобы увидеть чужие метки на образе (в том числе на вашем собственном образе), требуется проанализировать его. Однако даже увидев метку вы не можете сходу сказать, кто её оставил. Обычно вы можете определить принадлежность метки только в том случае, если вы уже видели персону, от которой исходит метка, или вам известно, какая персона использует метки с таким оформлением.

Метки запрашиваются и размещаются в ходе повседневных и вполне законных действий. Для каждого образа в виртуальном мире они служат в качестве паролей, пропусков, приглашений и знаков, отмечающих привилегированные аккаунты. Например, Публичная Библиотека Сиэттла запрашивает около 50 000 меток ежедневно при выдаче книг, фильмов, тридео и прочих произведений из своей коллекции. И хотя размещение меток в большинстве случаев законно, хакеры стремятся размещать метки в нарушение закона, способствуя исполнению собственных планов.

МАТРИЦА: ЗА ВАС И ПРОТИВ ВАС

Важно помнить, что Матрица существует для того, чтобы её использовали. Из этого следует, что в большинстве своём хосты делаются легко доступными для пользователей, лишёнными препятствий, которые могут помешать людям выполнять свою работу и заниматься прочими делами. Это безопасная среда, система безопасности которой встроена в операционную систему и внедрена в протоколы. С тех пор как были внесены последние изменения в протоколы Матрицы, за её структурой ведёт наблюдение Общесетевой Комитет Охраны, действующий под эгидой Корпоративного Суда в качестве своего рода полиции Матрицы, целью которой является защита пользователей (включая невинных детишек, конечно же) от сетевых хищников, пиратства и мошенничества.

По крайней мере, так Матрица описывается в корпоративных брошюрах. Реальными же мотивами устройства Матрицы, в частности, её нынешнего устройства, являются нажива и контроль. Мегакорпорации и Общесетевой Комитет Охраны десятилетиями работали над "Проблемой Матрицы", разыскивая Священный Грааль - такой способ устройства Матрицы, который позволит им извлечь максимальную выгоду при минимальном риске, и, судя по всему, они весьма приблизились к искомому. Система построена таким образом, что хакеры всегда находятся в невыгодных условиях, а

корпорации всегда обладают преимуществом; прочие же пользователи находятся где-то посередине между ними.

Один из ключевых моментов новой системы - это структура взаимного наложения сетей, которую следует понимать, если вы планируете проделывать в Матрице какую-либо серьёзную работу.

СЕТИ

Если вы хотите попасть в Матрицу, то вам нужна сеть. Сеть - это то, что провайдер услуг Матрицы использует, чтобы соединить вас с цифровым миром. Когда вы соединяетесь с Матрицей, вы попадаете в сеть вашего провайдера, аналогично тому, как пользователь мобильного телефона в начале XXI века использовал сеть своего оператора сотовой связи.

Те или иные сети доступны в зависимости от местонахождения пользователя: есть глобальные сети, поддерживаемые Большой Десяткой, и местные сети, поддерживаемые местными властями. Доступ к этим сетям стоит денег, и каждая из них предлагает несколько отличный от других вид на Матрицу (однако на внутреннюю обстановку хостов используемая сеть не влияет, поскольку таковая обстановка контролируется самим хостом). Конечно, это в любом случае "настоящая" Матрица, просто образы, которые принадлежат владельцу вашей сети, выглядят несколько ярче и крупнее, а рекламные материалы располагаются наиболее выгодным для него способом.

Например, если вы соединены с Матрицей через локальную сеть Сиэтла - Изумрудный Город, - то привычное чёрное небо Матрицы будет иметь изумрудно-зелёный оттенок, и хосты, имеющие тесные связи с Сиэтлом, будут выглядеть более яркими. Образы, принадлежащие НеоНЭТ, также будут чуть крупнее при использовании Изумрудного Города, поскольку главным спонсором/владельцем локальной сети является НеоНЭТ. Если бы вы находились в глобальной сети НеоНЭТ, вы бы наблюдали в целом ту же картину, однако без связанных с Сиэтлом характерных черт, включая зелёный небосвод.

Если вы не в состоянии оплатить доступ к сети, не отчаивайтесь - всё не так плохо. Корпорациям не так-то просто установить полный контроль над доступом к Матрице, поэтому существует публичная сеть, поддерживаемая мелкими некоммерческими организациями, устаревшими спутниками и случайными добрыми самаритянами, которые не прочь поделиться одной-двумя точками беспроводного доступа. Публичная сеть работает на низкой скорости и с низким разрешением, кроме того, она ненадёжна. Однако она, по крайней мере, доступна по всему миру. Публичная сеть - это задворки Матрицы.

Как можно догадаться, используемая сеть кое-что говорит о социальном статусе пользователя. Вы можете наблюдать пометки типа "отправлено из сети Ренраку", прикрепленные к обновленному статусу в социальной сети. Корпы активно рекламируют свои сети, предлагая приятные бонусы и бесплатные апгрейды комmlinkа каждый год или два. Пользователи публичной сети рассматриваются как граждане второго сорта. Хосты высокого класса демонстрируют таблички вроде "соединения из публичной сети не допускаются", указывая на уровень своей клиентуры.

Вы можете "прыгать" между сетями, но доступность тех или иных сетей зависит от того, где вы находитесь. К публичной или глобальной сети вы можете подключиться из любой точки планеты. Соединение с локальными сетями возможно только в случае, если вы физически находитесь в зоне обслуживания этой сети. Например, если вы находитесь в сети Нецверкс Берлин, то вы можете видеть комmlink, находящийся в сиэтлской сети Изумрудного Города, и взаимодействовать с ним, но сами вы не можете прыгнуть в сеть Изумрудного Города.

ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО: ОБЩЕСЕТЕВОЙ КОМИТЕТ ОХРАНЫ

Общесетевой комитет охраны, сокращённо - ОКО, отвечает за защиту Матрицы от хакеров и прочих незваных гостей, особенно заботясь о тех её частях, которые отвечают за соединение различных хостов и пользователей (безопасность самих хостов лежит по большей части на плечах их владельцев). В каждой сети, даже публичной, есть свой подраздел с собственными финансированием и оперативниками. Подраздел, называемый также "малое ОКО", наблюдает за всей сетью и отслеживает нарушителей порядка, а также фиксирует незаконную деятельность. Каждая сеть обладает встроенной системой оповещения о тревоге, сигнал которой расходитя по сети едва различимой рябью, как только автоматизированная программа фиксирует незаконные или недозволенные операции. Не так уж страшно, но ОКО следит зорко, и если этого сигнала им хватит, чтобы найти и распознать хакера, они смогут определить его физическое местоположение и вышвырнуть его из Матрицы, используя механизмы, встроенные в каждую сеть.

Я не хочу сказать, что мегакорпорации вдруг подружились и теперь распевают "Кумбая", держась за руки. Отнюдь - Матрица является полем для сражений между корпорациями более жарких, чем когда-либо, просто ААА-мегакорпорации не хотят, чтобы кроме них на этом поле был кто-то ещё. Хотя каждое малое ОКО действует отдельно, и подразделения даже соперничают между собой (чему посвящено быстро набирающее популярность тридео-реалити-шоу "Падение Титанов"), они всё равно являются частью ОКО и очень слаженно действуют против хакеров. Они обмениваются информацией в реальном времени, зачастую быстрее, чем хакеры успевают перескочить в другую сеть. Их оперативники зовутся "спецагентами", а образы их персон стилизованы под агентов ФБР 1930-х годов. Строго говоря, их юрисдикция ограничена той сетью, к которой приписаны, но во время расследования они могут за считанные секунды запросить и получить необходимые разрешения, полномочия и поддержку от малого ОКО любой другой сети. Спецагенты расследуют случаи, когда нарушения были столь непродолжительными или столь неявными, что малому ОКО не достаточно переданного системой безопасности сигнала, чтобы отследить его стандартными методами. Также их задействуют для поддержки сил охраны и правопорядка, посылаемых владельцем сети для преследования хакера в физическом мире после того, как его вышвырнут из сети.

ДОПОЛНЕННЫЙ МИР

До сего момента мы описывали Матрицу и её образы, основное внимание уделяя виртуальной реальности, но в повседневной жизни большинство людей взаимодействует с Матрицей иным образом. В основном пользователи ВР подключаются с её помощью к хостам, смотрят развлекательные передачи или играют в игры, но есть множество людей, которые находят свойственное ВР ощущение бестелесности неудобным, а подчас и неприятным. Поэтому большинство взаимодействует с Матрицей с помощью дополненной реальности, используя коммлинки.

Комmlink сочетает в себе функции компьютера, смартфона, плеера, паспорта, кошелька, кредитки, браузера, считывающего устройства, GPS-навигатора, цифровой камеры и портативной игровой платформы. И, возможно, пары других штук, если у вас действительно хороший комmlink. Всё необходимое программное обеспечение на него уже загружено, но, в отличие от кибердеки, на нём нет места для киберпрограмм и прочих инструментов хакера.

Большинство моделей достаточно малы, чтобы уместиться у вас в кармане, на креплении к ремню или на запястье. На случай, если карманная версия - не ваш стиль, на рынке доступно множество других форм, включая головные уборы, очки, ювелирные изделия, черепные импланты, ременные пряжки и прочие предметы.

ПРЯМОЙ НЕЙРОИНТЕРФЕЙС

Прямой нейроинтерфейс, или ПНИ, соединяет ваш мозг с электронным устройством. Прямой нейроинтерфейс (а также сим-модуль) необходим для использования ВР, однако также поможет и с ДР: при его наличии вам не понадобятся дополнительные примочки вроде микронаушников или передатчиков изображения для того, чтобы видеть либо слышать объекты дополненной реальности.

Как подписаться на это дело? Вы получаете ПНИ, если носите трод, либо у вас есть имплантированный инфоразъём, комmlink, или кибердека. А если вдобавок к ПНИ вы используете сим модуль, то можете включить «супервиртуальную реальность», в которой будете осязать, обонять и чувствовать вкус того, с чем взаимодействуете в матрице.

ЖИЗНЬ С КОММЛИНКОМ

Ваш комmlink не просто лежит у вас в кармане (или в голове): он обрабатывает информацию, поступающую из Матрицы, чтобы предоставить вам дополнительную информацию и возможности, которые могут пригодиться в житейском обиходе и спасти вам жизнь в тенях. Всё это делается с помощью **дополненной реальности** или ДР. ДР накладывает информацию на объекты реального мира так, что лишь вы можете воспринимать её.

Предположим, идёте вы по улице в торговом районе Даунтауна Сиэтла. Вам может казаться, что ваш комmlink лежит себе тихо в кармане, но на деле он весьма загружен. Он регулярно обменивается информацией с прочими устройствами и хостами вокруг вас, делится информацией о ваших местоположении и передвижении. Другие же устройства и хосты в ответ пересылают собственные данные, из которых можно узнать, кто ещё находится поблизости, в каких магазинах сейчас распродажа, какие фильмы в каких кинотеатрах идут и так далее. Если вы взглянете на экран комmlinkа, то увидите всю информацию наложенной на картинку, показывающую ваше местоположение. А теперь предположим, что вы живёте в нынешнем десятилетии и с окружающим миром взаимодействуете не только с помощью экрана: у вас могут быть очки (обыкновенные, солнцезащитные или очки-маска), или контактные линзы, или кибернетические глаза, или что угодно, делающее информацию доступной для вашего зрения. И вот, накладываясь вторым слоем на видимый реальный мир, перед вашим взором уже возникают значки, которые сообщают вам, что такие же ботинки, как те, что вы купили в прошлом году, теперь продаются за полцены, а рядом возникает пунктирная линия, показывающая вам дорогу в кинотеатр, где сейчас крутят сиквел к тридео-шоу, которое показалось вам клёвым. Люди, идущие по улице, временами подсвечиваются разноцветными аурами, и если друзья светятся приятным синим, то ярко-красный означает приближение кого-то из ваших знакомых, кого следует избегать. У вас есть нечто большее, чем естественное зрение - у вас есть всеобъемлющая база данных, которая всегда с вами.

Цивилизованный мир быстро приспособился к дополненной реальности, в основном за счёт того, что всё это проще, чем делать вывески и распечатывать что-либо на бумаге. ДРОТы, Дополненной Реальности Объекты Трёхмерные, используются для отображения информации и в качестве дешёвого способа декорации помещений. Двери магазинов украшены трёхмерными логотипами, названия улиц парят над каждым перекрёстком, в ресторанах вам предложат анимированное меню с маняще реалистичными изображениями блюд, декораторы используют ДРОТ, чтобы приукрасить интерьер, и всё это видно в ДР тем, у кого есть к ней доступ, то есть практически всем. Побочный эффект заключается в том, что после отключения ДР всё вокруг может выглядеть несколько тускло, но такова цена прогресса.

Не нужно быть большим экспертом, чтобы создавать ДРОТ. Если захотите указать дорогу от вечеринки до вашего дома, вы можете нарисовать линию на карте в ДР и переслать изображение друзьям. Захотите указать приятелю на какого-то человека в толпе

- создайте ДРОТ, который подсветит этого человека, и отошлите его. В целях приватности можно выбирать, кому из окружающих будут видны те или иные ДРОТы, а коль захотите побаловаться - привинтите вульгарные ДРОТы на мячки-радиотеги и разбросайте их по всему городу на всеобщее обозрение. Разумеется, прочие люди могут отфильтровывать те ДРОТы, которые не хотят видеть - так же, как и вы.

Дополненная реальность - это не только визуальная информация. ДРОТ можно не только видеть, но и слышать, если у вас есть наушники или кибернетические уши. Или щупать, если у вас есть устройство с тактильной отдачей вроде ДР-перчаток. Инженеры до сих пор работают над внедрением в ДР запахов, что уж говорить о вкусовых ощущениях. С другой стороны, если вы пользуетесь ДР с помощью прямого нейроинтерфейса - тродов или какого-либо импланта, - то вы сможете воспринимать дополненную реальность с помощью всех своих чувств и без каких-либо дополнительных устройств.

Большую часть того, вы храните на своём комmlinkе, составляют файлы, среди которых музыка, ваш ГРЕХ (фальшивый или нет), лицензии (также фальшивые или нет), карты, электронные письма, список контактов, ДРОТы и так далее. Эти файлы видны всем, кому виден ваш комmlink в Матрице, поэтому большинство людей хранит все свои файлы в защищённой папке.

Так где же вам разместить всё это? Фотографии со свадьбы тётушки Эдны, информация о банковском счёте, ваш ГРЕХ, все приобретённые вами книги и фильмы, все нужные вам программы - всё это помещается в вашем комmlinkе (или в кибердеке, если таков ваш выбор). На самом деле каждое устройство, подключённое к Матрице, обладает гигантским количеством памяти, немыслимым по стандартам начала 21-го века. Ваш мастер может решить, что устройство слишком маленькое или слишком примитивное, или что файл настолько огромен, что записать его проблематично, но такого рода проблемы крайне редки. Даже если они возникают, есть ещё целый беспроводной мир, так что у вас не должно быть трудностей с нахождением альтернативного места для хранения данных.

КОММЛИНК И БЕГ В ТЕНЯХ

Комmlink - возможно, самая важная часть вашего снаряжения. С его помощью вы можете поддерживать связь с вашей командой, даже если вас разметало по всему муравейнику. Вы можете практически мгновенно обмениваться информацией - изображениями, схемами этажей, тактическими инструкциями, - даже если вы увязли в перестрелке. Комmlink отображает все объекты дополнительной реальности, находящиеся в округе, и не только те, что были созданы посторонними людьми, но и те, что были созданы вашими товарищами: это может пригодиться, когда ваш шаман высветит мага среди бойцов вражеской службы безопасности, или же когда дрон-корректировщик отметит местоположение всех сторожевых собак, каких сможет найти. Хороший комmlink способен также защитить ваши устройства (включая ствол) от хакеров неприятеля. Некоторые шедоураннеры предпочитают ходить без комmlinkа, но большинство согласно с тем, что по своей полезности комmlink находится где-то на одном уровне с боеприпасами.

ОЦИФРОВАННОЕ ПОДПОЛЬЕ

Не все довольствуются тем, чтобы мирно скользить по Матрице. Некоторые пользователи, паря сквозь сеть, выражают протест против власти корпораций прямо им в лицо. Некоторые из чистого любопытства тыкаются в защищённые хосты и переходят границы, нарушение которых крайне не приветствуется ОКОм и его подразделениями. Некоторые - просто упоротые хипстеры, пытающиеся подключиться к звёздному

генератору виртуальной ночи. Некоторые хотят освободить потоки информации от оков корпораций. А некоторые просто привыкли игнорировать правила.

Все эти цифровые правонарушители зовутся хакерами. В крайне компьютеризированном мире 70-х годов 21-го века команда шедоураннеров далеко пойдёт, если в ней есть хакер. Хакеры могут совать нос в чужие тайны, контролировать различные устройства и даже уничтожать электронику на расстоянии, не говоря уже о том, что они обеспечивают защиту от неприятельских хакеров и пауков. Есть два основных вида хакеров - декеры и техноманты.

ДЕКЕРЫ

Декер - это тот, кто использует кибердеку (отсюда и название), чтобы нарушать правила Матрицы. Кибердека - или попросту дека - подобна комmlinkу с некоторыми дополнительными функциями. Она чуть больше комmlinkа, размером примерно с маленький планшет, или тетрадь на пружине, или с пару колод игральные карт. Её специальные функции и сомнительная законность делают её гораздо дороже обычных комmlinkов. В кибердеке используются продвинутая электроника и встроенное программное обеспечение, которое основано на протоколах, что использует сама система безопасности Матрицы, изученных методом обратной разработки (*реверс инжиниринга*).

Дека может выполнять все функции комmlinkа, но её главное предназначение - это взлом Матрицы. Кибердеки имеют встроенный симмодуль, поскольку зачастую используются для ВР. Так что декеру для соединения достаточно лишь иметь инфоразъём или иное устройство ПНИ, имплантированный симмодуль необходимостью не является.

Декеры, безусловно, являются наиболее распространённым типом хакеров. Они приходят в эту профессию по необходимости, из-за жажды наживы или из-за озорства. Или из-за всего сразу. Декеры полагаются на свои навыки, а для того, чтобы их навыки могли проявиться во всей полноте, они нуждаются в хорошем снаряжении. Обычно они в состоянии самостоятельно обслуживать электронные устройства и даже создавать новые.

ТЕХНОМАНТЫ

Техноманты могут взаимодействовать с ДР и ВР без помощи симмодуля, видеомодуля и каких-либо других электронных устройств. Строго говоря, техноманты не используют магию, но они столь же загадочны, сколь загадочны были маги сразу после Пробуждения. Происхождение способностей техномантов всё ещё не известно науке, равно и то, как техноманты ими пользуются. Как и маги, техноманты составляют крайне малую долю населения Земли. И, опять же подобно случаю с магами, люди зачастую относятся к ним с подозрением и недоверием, что иногда доходит до паранойи.

Не все техноманты - хакеры, но если взять мнение широкой общественности, то очень может быть, что и все. В сообщениях СМИ слово "техномант" всегда означает "хакер", а слово "хакер" всегда означает "кибертеррорист". Многие правительства и местные власти обязывают техномантов проходить официальную регистрацию, даже если их таланты и сила незначительны. Что думают о техномантах, так это то, что они могут перехватить контроль над чужой электроникой, по своему желанию считывать чужие файлы, уничтожить всё, полностью разрушить тайну частной жизни. Вам говорят, что техноманты видят вас через устройства в вашем доме, следят за вашими детьми, губят вашу репутацию и кредитную историю, запускают ядерные ракеты, опустошают ваши банковские счета и похищают ваши удостоверения личности. Из-за этой паранойи большинство техномантов хранит свою сущность в тайне, а некоторые из них скрывают необычные способности, таская с собой бутафорский комmlink.

Техноманты встречаются редко, но в том, что связано с Матрицей, они демонстрируют потрясающие способности, которые позволяют им делать вещи, по

сложившимся представлениям невозможные. Они используют свою силу и возможности, чтобы подчинять Матрицу собственной воле и призывать цифровых слуг. Большинство из них не являются теми, кем их выставляет общественная паранойя, но они достаточно могущественны, чтобы по крайней мере частично оправдать эту паранойю.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ХАКЕР: ОПЕРАЦИИ В МАТРИЦЕ

Итак, роль хакера в вашей команде исполняет кто-то другой, однако на листке персонажа у вас записан комmlink. Для чего он может пригодиться, спрашиваете вы? Много для чего, однако не настолько много, чтобы вам понадобилось читать для этого всю главу целиком. Ниже кратко описаны правила Матрицы и операции, которые вы можете совершать, чтобы выжать из своего комmlinkа максимум пользы.

ВАША СЕТЬ

Вы должны знать, какую сеть используете. Она зависит от вашего уровня жизни (lifestyle), если только вы не приобрели апгрейд:

Низкий (Low) и ниже: публичная сеть

Средний (Middle): локальная сеть

Высокий (High): глобальная сеть. Выберите один из мегакорпов Большой Десятки в качестве провайдера сети.

Роскошный (Luxury): ты можешь использовать любую сеть, какую твоей душе угодно, чаммер.

ВИРТУАЛЬНЫЕ АТТРИБУТЫ ВАШЕГО КОММЛИНКА

Ведущий игры иногда будет спрашивать у вас один из двух Виртуальных Атрибутов: Обработка Данных (Data Processing) или (если ваш хакер не справляется со своей работой) Фаервол. Если только ваш комmlink не сделан на заказ, эти атрибуты равны его уровню. Просто поставьте пометку на вашем листке персонажа в секции снаряжения рядом с записью про комmlink.

ПЯТЬ ВИРТУАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ

Поскольку вы— типичный пользователь матрицы, то из всех перечисленных операций вас заинтересуют разве что приведённые ниже:

Изменение образа (Change Icon): Когда вы шатаетесь по матрице, эта операция вам понадобится, если вы хотите изменить облик (см. с. ____).

Редактирование файла (Edit File): Если вам нужно отредактировать текст, аудио или видео, или там написать отчёт, то необходимо больше узнать об операции Редактирование Файла (см. с. ____). Также вы можете использовать эту операцию, чтобы защитить файлы на своём комmlinkе. Тёртые шедоуранеры назовут это Отличной Идеей. С большой буквы.

Полная виртуальная защита (Full Matrix Defense): Если ваш комmlink или какое-то из присоединённых к нему устройств под атакой, и вы не знаете, что делать, просто используйте эту операцию— активируйте все защитные протоколы. (с. ____).

Поиск в матрице (Matrix Search): Одно из самых важных преимуществ Матрицы, после общения— возможность всегда погуглить то, что тебе интересно. Начинайте ваш поиск со с. ____.

Отправка сообщения (Send Message): Скорее всего, для этого вы будете использовать ваш комmlink чаще всего. Это не сложная операция, но информацию о ней вы можете найти на с. ____.

КАК (ДУРНО) ОБРАЩАТЬСЯ С МАТРИЦЕЙ

Первый шаг при взломе Матрицы - это представить себе и понять, чего вы вообще можете добиться. Ниже приведён пример— рассказ о человеке, преступная дорожка которого ведёт его сквозь Матрицу. В нём вы прочитаете о некоторых вещах, которые возможны в Матрице. Как только покончите с рассказом, мы покажем вам, как совершать описанные в нём вещи.

В Матрице много чего происходит. Это большое пространство, больше даже реального мира, если брать все хосты. Оно отличается также большим многообразием. В цивилизованном мире у любого человека есть базовые навыки обращения с компьютером (кроме тех немногих, о ком и упоминать не стоит, просто потому что они, знаете ли, не показываются в Матрице). Можно сёрфить по Матрице, искать информацию, отсылать друг другу сообщения и использовать базовый интерфейс дополненной реальности. Это ещё не делает человека экспертом по Матрице и уж тем более - хакером. Чтобы по настоящему наделать дел в виртуальном мире, вам потребуется нечто гораздо большее.

Пример.

Би-Кей отдыхает за маленьким столиком на веранде кафе в Даунтауне. Для Сиэтла это прекрасное утро: солнце порой проглядывает сквозь облака, а если бы вокруг не было небоскрёбов, то можно было бы увидеть гору Рейнир. Би-Кей подключён к ВР, и созерцает образы устройств, наложенные поверх панорамы реального мира. К данному моменту он уже изучил большинство образов и заключил, что они не представляют для него интереса; но вот комmlink официантки плохо защищён, а потому он пролистывает её музыкальную коллекцию на небольшом виртуальном дисплее, прикреплённом к ремню официантки в районе бедра. Уважением к закону Би-Кей не страдает, а потому, увидев альбом ему по вкусу, оставляет на комmlinkе официантки метку: крошечный пчелиный укус, видный только ему, появляется на образе устройства. Метка слабо светится, помогая ему копировать музыкальные файлы комmlinkа официантки. Он знает, что Общесетевой Комитет Охраны может засечь подобные проказы, но ему плевать. Он уже наслаждается первой песней.

Банк на другой стороне улица открывается, и Би-Кей приступает к работе. Он ожидает, когда все работники банка придут, и заберут из архивов банковского хоста файлы для работы. И вот, поскольку эти файлы уже не в архивах, он может получить к ним доступ, если сможет пробиться сквозь мощную защиту хоста банка. Он переходит улицу и скрывается в переулке за банком. Здесь расположен пожарный выход, закрытый на магнитный замок, который является слейвом глобальной сети банка. Это означает, что замок находится под защитой хоста, однако вместе с тем он— уязвимое место. Би-Кей подключает кабель своей деки к универсальному порту замка и садится у стены, погружаясь в ВР.

Образ Би-Кея, рой пчёл (нуу, чёрная сфера, вокруг которой кружатся пчёлы; он хочет поставить образ получше после этого забега), появляется рядом с замком в Матрице. Его взору предстают тёмные небеса Матрицы, однако он едва ли замечает их, концентрируя внимание на замке и готическом монолите банка, который плавает за ним. Он не обращает внимания на банковский фаервол вокруг замка, поскольку ведёт атаку через связь напрямую. Ещё один пчелиный укус— в этот раз он появляется уже на замке; какую-то долю секунды он мерцает, и вторая метка появляется на мастере замка, банковском хосте.

Хакер ухмыляется настолько широко, насколько широко может ухмыльнуться рой пчёл, и летит внутрь хоста. Изнутри хост выглядит как огромный современный офис, укомплектованный отсеками-кабинетами и (непонятно, зачем) комнатами отдыха. Временами его озаряют вспышки пульсирующего синего света от местных инфопотоков.

Туда-сюда деловито курсируют образы, и Би-Кей делает вывод, что полёты на хосте запрещены. Он меняет свой образ с роя пчёл на нечто менее подозрительное: на служащего низкого ранга, одетого в консервативный тёмный деловой костюм. И начинает искать нужный ему файл. Через какое-то время ему встречается охранник с каменным лицом (патрульный ЛЕД в социально приемлемом облике), проверяющий образы на предмет чужаков. Би-Кей использует режим невидимки, и ЛЕД не замечает его... В этот раз.

Би-Кей находит папку из обёрточной бумаги, выдержанную в стиле ретро; на самом деле папка— образ файла, в котором хранятся имена клиентов, хранящих свои депозитные боксы в этом банке. То, что ему нужно. Он уже хочет начать копировать данные в свою деку, однако замечает малюсенький замок, свисающий с уголка файла. Список защищён, и, прежде чем начать копирование, Би-Кею нужно взломать защиту. Это займёт время. Он смотрит на часы на руке своего образа; повинуясь его мысленному приказу, они показывают время, которое у него есть до того, как местное малое ОКО найдёт его. Время есть, но отнюдь не так много, как ему хотелось бы. Если бы он не стащил музыкальный альбом за пару минут до начала забега, времени было бы больше. Но там была реально классная музыка— а взломать защиту он успеет, если только что-то не пойдёт насмарку.

Он касается замка, готовит свои инструменты для взлома— и всё тут же идёт насмарку. Похоже, хост уже оставил на нём свою метку, и сейчас на него свалится ЛЕД. И действительно— через мгновение на него с потолка драматически валится трёхметровая горилла с головой льва. Дека услужливо приводит сведения, что это ЛЕД-убийца, и Би-Кей громко матерится. Учитывая уровень защиты этого хоста, ЛЕД-убийца— только начало неприятностей. Самое большее, в чём ему может повезти, думает он— что паук из охраны на завтраке и будет завтракать ещё долго. Команде Би-Кея нужен этот файл, но сейчас заполучить его будет совсем не легко.

Одним взмахом руки Би-Кей стирает метку, которую поставил на него хост, мрачно отмечая, что она выглядит, как нанесённая когтями рана. Даже несмотря на то, что метки на нём теперь нет, хост уже заметил его; то есть ЛЕД знает, где он и кто он. ЛЕД-львогорилла отвечает ему удар кулаком размером с бочку, что заставляет декера пошатнуться— однако одним ударом его не прикончить. Его дека начинает перегреваться; в ВР он ощущает это как тупую боль.

Би-Кей взмахивает рукой, и вокруг него появляется облачко цифрового дыма, скрывающее его от хоста и его ЛЕДяной охраны. Хост запускает ещё один ЛЕД: программу отслеживания, имеющую вид огромной ищейки. В некотором роде, думает хакер, ЛЕД-ищейка даже опаснее, чем Убийца. Если банк обнаружит мясное тело Би-Кея снаружи, громилы из охраны окружают его через несколько секунд.

Львогорилла ожидает указаний от ЛЕДяного дозорного; но на непоколебимого дозорного из неоткуда обрушивается рой пчёл. ЛЕД-дозорный пошатывается, вздрагивает, и взрывается— разлетается тучей искр, которые медленно гаснут. Дозорный был единственным способом для хоста обнаружить Би-Кея, если он, конечно, опять не слажает. Би-Кею хватает времени, чтобы рассмеяться, до того мгновения, как рядом, мерцая, начинает появляться ещё один охранник с каменным лицом: хост запускает ещё одну копию ЛЕДяного дозорного.

Действуя быстро, хакер пытается разломать замочек на файле. И снова замок оказывается крепче, чем он ожидал. Отдача от фаервола хоста ударяет ему в руку и в его деку, которая начинает потрескивать в реальном мире. Файл хорошо защищён. Хост завершил вызов ещё одного ЛЕДяного дозорного, а потому Би-Кей совершает ещё одну попытку, обрушивая на замок всю свою виртуальную мощь. В этот раз замок поддаётся и исчезает. ЛЕД-дозорный начинает искать вторженца с нечеловеческой решимостью. Би-Кей копирует файл и начинает отключаться как раз вовремя: он успевает увидеть паука из

охраны, самурая с пылающим мечом, который входит на хост, наконец-то оторвавшись от своего длинного завтрака, чтобы присоединиться к сражению— но поздно, поздно...

На Би-Кея обрушивается волна боли— следствие резкого выхода из виртуальной реальности. Пошатываясь, он поднимается на ноги. Не самый чистый выход, однако он хотя бы может уйти на своих двоих. Декер направляет домой в отличном настроении: сейчас он поделится своей находкой с остальными и будет чинить повреждённую деку, пока охрана банка будет пытаться понять, как он ускользнул.

КАК СЛОМАТЬ МАТРИЦЕ ХРЕБЕТ

Матрица - это контролируемая среда, и корпоративные собственники хотят, чтобы в ней всё шло согласно их указаниям и в соответствии с их установками. Если что-либо в Матрице отвечает их интересам, то ничто не будет мешать его функционированию в Матрице, кроме редких проблем и зависаний. Если же нечто их интересам не отвечает, то они попытаются устранить помеху как можно скорее, пока та не создала больших неприятностей.

Хакеры не отвечают их интересам, и им платят за то, чтобы они создавали проблемы. Они как муха в супе, как пердёр в храме, как хулиган в местном магазине. Они суть хаос посреди тщательного взращиваемого порядка, а ещё они быстры и проворны, поскольку хотят остаться на свободе и сохранить нормальную температуру своих нервных соединений.

Оборудование и снаряжение могут дать хакерам важное преимущество, но это преимущество может купить любой, у кого есть приличная куча ньюен. Истинные хакеры отличаются от обычных людей не своим снаряжением, а тем, как они им пользуются. С их воображением, непревзойдёнными навыками программирования и быстротой мысли невозможно тягаться, они позволяют хакерам скользить в ритме лёгкого танца сквозь Матрицу, которая беспрестанно пытается их приструнить.

Хороший хакер начинается с хороших навыков (с. ____). Без них он попросту очередной идиот, потративший уйму денег на электронное оборудование, с которым он не умеет обращаться. После обретения навыков, которые делают его хакером, ему потребуется подходящее оборудование, иначе его навыки пропадут впустую. Знания о связанных с Матрицей атрибутах, о том, как они могут помочь или помешать ему, позволяют хакеру использовать свои умения с максимальной эффективностью. Вооружившись этим знанием, он может подобрать себе подходящую кибердеку (с. ____). Хорошее снаряжение дешёвым не бывает. Да что там, даже не самое хорошее снаряжение будет стоить вам кучу ньюен, поэтому хакеру нужно знать, что может навредить кибердеке и как избежать её превращения в бесполезный кусок пластика и редкоземельных элементов (с. ____).

Как только хакер научится использовать свои навыки и оборудование на полную катушку, ему необходимо будет решить, как именно он будет подключаться к Матрице (Пользовательские режимы, с. ____) и как он будет использовать её структуру для установления необходимых соединений (с. ____). Если он не будет разбираться в сплетении различных сетей и в том, как на них перемещаться (с. ____), он попросту выбывает из игры. Он должен также понимать, что именно он наблюдает: какие образы обозначают устройства, какие - персоны, и почему это важно (с. ____). И ещё он должен обладать способностью видеть вещи, которые ему видеть не полагается, при этом по необходимости оставаясь вне поля зрения (Анализ Матрицы, с. ____).

Когда приходят пора браться за дело, хакер в традиционной манере показывает, кто здесь альфа-самец - он помечает свою территорию. Оставляя метки (с. ____) на нужных устройствах, он получает к ним доступ, которого у него быть не должно. Как только все метки расставлены, наступает звёздный час хакера, и своими действиями он заставляет Матрицу вытворять странные и неожиданные вещи, которые необходимы его команде (с. ____).

___). Впрочем, в Матрице хакер не одинок, и всегда существует вероятность, что ему придётся сражаться против льда или "паука"-охранника (с. ___).

Хакер более не ограничен ролью цифрового ниндзя. Он может достать большую пушку и, вгоняя метки в свои цели, с огнём прорываться сквозь Матрицу (с. ___) и получить всё необходимое. Он также может поджаривать оборудование в реальном мире (с. ___), ликвидировать дронов, уничтожать оружие и сражаться бок о бок с товарищами иными способами.

И наконец, ему нужно знать о всех прочих элементах, с которыми он может столкнуться в сети - о хостах, о льде и о программах, которые сделают его жизнь интересной (с. ___). С этим знанием хакер будет готов помочь Матрице сбросить оковы и стать чистым, свободным потоком данных - тем, чем она и должна являться.

Остался ещё один кусочек мозаики. Теперь, когда мы разобрались, как декеры прокладывают себе дорогу в Матрице, нам нужно обратить взгляд на техномантов и посмотреть, как они действуют и плавают в Матрице, которую воспринимают как океан информации вокруг себя (с. ___).

ХОСТ: ДЖЕКПОЙНТ (JackPoint)

Джекпойнт— хост в Матрице, предназначенный для шедоураннеров, созданный и поддерживаемый шедоураннерами. Хотя это не единственный сайт такой тематики, он известен наиболее широко и пользуется наибольшим доверием. Оформление хоста выдержано с почтением к стилю декинга старой школы: он выглядит как множество независимых комнат, образующих сеть. Правила на хосте довольно-таки мягкие: владельцы хоста словно говорят посетителям «будьте собой». Большая часть декора абстрактна, многие образы— простые геометрические тела, рядом с которыми плавают понятные подписи. Оформление некоторых областей, например, киберкафе и Музея Бега по Теням, чуть более вычурно, а посетителей просят придерживаться хотя бы подобия физических законов, чтобы не разрушать атмосферу «нормальности». Наиболее строгие ограничения в Мемориале: в этом месте, заполненном монументами и эпитафиями павшим шедоураннерам, обязательная гравитация, молчание, и запрет на экзотичные образы.

НАВЫКИ В МАТРИЦЕ

Чтобы сделать в Матрице хоть что-либо сложнее отправки электронного письма, вам понадобятся кое-какие навыки. А именно - навыки из группы Взлом (Cracking Skill Group) и Электроника (Electronics Skill Group). Вот краткий обзор того, за что отвечают эти навыки:

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ

Этот навык отражает ваше умение работать с компьютером. С помощью него можно редактировать файлы, стирать метки и вести поиск в Матрице. Он также используется на проверках Анализа Матрицы, который жизненно необходим, чтобы обнаружить вон тот чёрный лёд, пока он не растоптал ваши нейронные связи.

КИБЕРБОЙ

Навык Кибербоя применяется, когда вы, будучи в Матрице, пытаетесь что-то сломать или кому-то навредить. Вы можете использовать этот навык, чтобы наносить вред электронике, прорывать защитные алгоритмы и провоцировать сбои в работе программ.

КИБЕРБОЙ

Бой в Марице разительно отличается от мордобоя в мире мяса. В Матрице всё куда менее прямолинейно. Это не просто тыканье друг в друга вредоносными программами, треск шифрований и дымящаяся электроника. Конечно, две персоны просто могут уложить друг друга Инфошипам, однако самые мастеровитые кибербойцы действуют куда более тонко; некоторые даже скажут— коварно.

Мы рекомендуем вам прочитать всю главу «Матрица», прежде чем в порыве ярости палить из своей программы Молота; однако если вы хотите быстро освоить основы, вот короткий список того, с чем вам нужно ознакомиться.

Инициатива: Режимы Пользователей (User Modes), с. ____

Простая атака: Инфошип, с. ____

Полная Защита: Полная Виртуальная Защита, с. ____

Виртуальный урон: Урон в матрице, с. ____

Урон оборудованию: Поджаривание, с. ____

РЭБ

Сокращение от «Радиоэлектронная борьба». Суть этого навыка сводится к манипуляции радиоволнами, что очень важно в мире беспроводных технологий. Он подойдёт для того, чтобы глушить чужие сигналы при помощи глушилки (или даже деки), скрывать собственный след и прослушивать чужие инфопотоки.

ХАКИНГ

Вся суть хакинга - в том, чтобы заставить Матрицу совершать операции, для которых она не предназначена. С его помощью вы сможете находить слабые места в цифровой защите, использовать их в своих целях, а также применять иные уловки в цифровом хаосе, который вы создали.

ТЕХНИКА

Навык Техники определяет вашу способность собирать и чинить электронные устройства, а также управлять ими. В самой Матрице он применяется редко, но с его помощью можно разобраться во всём, что работает в её пределах и на чём работает сама Матрица. Он пригодится вам для починки оборудования, повреждённого в кибербою, не говоря уже про улучшение деки или сборку собственных устройств.

ПРОГРАММЫ

Этот навык позволяет писать программы и прочие куски кода, которые будут работать в Матрице. Он пригодится для создания собственных программ и анализа незнакомого кода. Если вам хватит мужества попробовать обезвредить инфомину, то потребуется и солидный навык работы с софтом, чтобы она не сдетонировала.

РЕЗОНАНС

Навыки группы Резонанс доступны только техномантам. Эти навыки используются для создания комплексных форм и спрайтов. Если вы - техномант и желаете знать, как правильно использовать ваши загадочные способности, перейдите на с. ____.

ВИРТУАЛЬНЫЕ АТРИБУТЫ

Электронные устройства для эффективной работы используют большое количество приложений, утилит и библиотек. Вместо указания каждой отдельно взятой программы, используемой компьютером, общая эффективность этих программ описывается через Виртуальные Атрибуты. Эти атрибуты используются как пределы операций в Матрице и для расчета количества кубов на попытки защиты от таких операций.

Существуют четыре Виртуальных Атрибута: Атака, Проникновение, Обработка Данных и Фаервол (АСОДФ). У большей части устройств (включая коммлинки) есть только два Виртуальных Атрибута - Обработка Данных и Фаервол. У дек и хостов их четыре: добавляются ещё Атака и Проникновение.

Совершаемые в Матрице операции разделяются на виды в зависимости от того, к какому Виртуальному Атрибуту они относятся. Например, Брутфорс относится к Атаке, а Взлом на Лету - к Проникновению. Виртуальный Атрибут служит пределом проверки операции.

АТАКА (Attack)

Значение Атаки отражает запущенные на вашей деке программы с утилитами, направленные на внедрение вредоносного кода в другие системы, или использование грубых алгоритмов для взлома шифрования и защит, нечто вроде виртуального удара кулаком. Атака программного обеспечения— рискованное дело, высока вероятность получить сдачи: протоколы фаерволов отвечают жёстко, ударом на удар, и могут повредить вашу персону, если вы будите считать ворон. Операции атаки хороши, когда вам нужно быстро проломиться сквозь что-либо, или разобраться с виртуальными угрозами быстро, хоть и шумно.

ПРОНИКНОВЕНИЕ (Sleaze)

Операции, которые используют атрибут Проникновения, скрывают ваше присутствия в Матрице, прощупывают защиту цели и незаметно изменяют её код. Программы, нацеленные на незаметное проникновение, действуют тонко; одна ошибка— и вот уже на вас обращается нежеланное внимание цели. Проникновение подходит, когда у вас в запасе есть время, что даёт возможность разбираться с проблемами в Матрице долго, но тихо.

ОБРАБОТКА ДАННЫХ (Data Processing)

Обработка Данных отражает, насколько ваше устройство хорошо работает с информацией, информационными потоками и файлами. Операции, для которых он используется, как правило, не являются незаконными.

ФАЕРВОЛ (Firewall)

Фаервол - это ваша защита от атак извне. Он включает в себя фильтры кода, сканеры файлов, системы обнаружения вирусов, направленное на устранение угроз программное обеспечение и иные защитные программы. К атрибуту Фаервола относятся операции, связанные с защитой. Самая важная роль Фаервола – виртуальная броня, защищающая от повреждений в Матрице.

ФАЙЛЫ И ВИРТУАЛЬНЫЕ АТРИБУТЫ (Files & Matrix Attributes)

У файлов нет уровня (хотя у защиты файла он имеется, см. операция Редактирование Файла, с. ____). Для защиты от виртуальных операций они используют уровень своих владельцев.

КИБЕРДЕКИ (Cyberdecks)

Если ты декер, то кибердека у тебя - твои сердце и душа, твой универсальный пропуск к контролю над Матрицей. Она определяет твои Виртуальные Атрибуты, среди которых Атака и Проникновение, особенно важные для хакера. Дека также располагает встроенным сим-модулем, так что всё, что тебе понадобится для выхода в ВР с новенькой кибердеки - это ПНИ. Другим важным аксессуаром является кабель (около метра длиной) с универсальным разъёмом, необходимый для прямого подключения к устройствам. Обычно у деки имеется небольшой экран для вывода сообщений о её состоянии. Корпус деки обычно выглядит как плоский параллелепипед, но вообще он может иметь любую форму при сохранении примерно тех же габаритов (размером с небольшую книгу); среди декеров, которые ходят на дело, популярна модель «хекпек», которая помещается в поясную сумочку.

У каждой деки есть Уровень Устройства, который определяет количество ячеек на её Счётчике Урона и используется в ряде других ситуаций. Также у неё есть четыре числовых значения (Массив Атрибутов), однако распределение этих значений по виртуальным атрибутам не закреплено. Это оттого, что деки обладают большей гибкостью, нежели среднее устройство или хост. В любое время вы можете настроить деку под конкретную цель. У деки также есть характеристика, определяющая максимальное количество программ, которые можно использовать одновременно; однако в резерве у вас может быть любое количество программ.

<i>КИБЕРДЕКИ</i>					
Кибердеки	Уровень устройства	Массив атрибутов	Программы	Доступность	Цена
Эрика МСД-1 (Erika MCD-1)	1	4 3 2 1	1	3P	49,500 ¥
Микродек Саммит (Microdeck Summit)	1	4 3 3 1	1	3P	58,000 ¥
Микротроника Ацтэка 200 (Microtrónica Azteca 200)	2	5 4 3 2	2	6P	110,250 ¥
Гермес Чэриот (Hermes Chariot)	2	5 4 4 2	2	6P	123,000 ¥
Новатэк Навигейтр (Novatech Navigator)	3	6 5 4 3	3	6P	205,750 ¥
Ренраку Цугури (Renraku Tsurugi)	3	6 5 5 3	3	9P	214,125 ¥
Сони СИУ-720 (Sony CIY-720)	4	7 6 5 4	4	12P	345,000 ¥
Сиавасэ Кибер-5 (Shiawase Cyber-5)	5	8 7 6 5	5	15P	549,375 ¥
Фейрлайт Эскалибур (Fairlight Excalibur)	6	9 8 7 6	6	18P	823,250 ¥

НАСТРОЙКА ДЕКИ

Загружая деку, распределите числовые значения из массива по Виртуальным Атрибутам. Это отражает то программное обеспечение, которое в данный момент загружено в память деки: сколько атакующих, обеспечивающих проникновение, защитных и обрабатывающих данные программ работает в данный момент. Допустим, у вас «Микротроника Ацтэка 200» с массивом атрибутов 5, 4, 3 и 2. В планах на вечер—легальный сёрфинг по Матрице: в игрушку поиграть, фильм посмотреть, или просто позависать на ДжекПоинте. Вы расставляете свои Виртуальные Атрибуты следующим образом: Атака 2, Проникновение 3, Обработка Данных 5, Фаервол 4.

ИЗМЕНЕНИЕ КОНФИГУРАЦИИ ДЕКИ (Reconfiguring Your Deck)

Вы можете изменить конфигурацию своей деки в любое время: поменять баланс загруженного программного обеспечения, назначить другие значения Виртуальных Атрибутов или заменить используемые программы. Это требует Свободного Действия,

которое вы можете совершить только в свою Фазу Действий; также это не является Виртуальной Операцией. При изменении конфигурации деки вы можете поменять местами значениями двух Виртуальных Атрибутов или заменить запущенную программу на программу, хранящуюся в памяти деки. Кроме того, вы можете запустить программу и занять таким образом одну ячейку, либо остановить программу и освободить одну ячейку.

Предположим, вы зависаете в ДжекПоинте, а тут какой-то мудила смеётся над вашей аватаркой. Он вас разозлил, поэтому вы решили ему вмазать. В планах на вечер у вас не было бузы, поэтому в текущий момент ваша Атака равна 2, а Обработка Данных— 5. Вы предпочли бы, чтобы было наоборот, поэтому используете Свободное Действие, чтобы поменять значения Атрибутов местами перед тем, как нанести удар. С Атакой 5 вы сможете врезать этому болтливому придурку в полную силу.

ВИРТУАЛЬНЫЙ УРОН (matrix damage)

У каждого устройства в матрице есть Счётчик Виртуального Урона. Он отражает способность техники переносить урон, который ей наносят вредоносные программы, заставляющие технику делать то, для чего она не предназначена. Атакованное таким образом, устройство перегревается, страдает от скачков напряжения, коротких замыканий, его компоненты отказывают один за другим, и, в конце концов, оно прекращает работать из-за полученных повреждений.

Счётчик Виртуального Урона не отличается от остальных Счётчиков Урона. У каждого устройства на счётчике есть $8 + (\text{Уровень Устройства}/2)$ ячеек. Для сопротивления Виртуальному урону используется Уровень Устройства + Фаервол. Когда персоне наносится урон, его получает устройство, на котором эта персона запущена. Исключение— техноманты, которые в таком случае получают Оглушающий урон.

В отличие от других видов урона, за Виртуальный вы не получаете никаких штрафов, пока ваш Счётчик не заполняется полностью. Исключение, опять же, техноманты: они получают штраф, поскольку полученный ими Виртуальный урон превращается в Оглушающий. Также вы будите получать Оглушающий или Физический урон от биоотдачи (biofeedback).

ПОДЖАРИВАНИЕ

Если Счётчик Виртуальных Повреждений полностью заполнен, устройство прекращает работать. Это называется— *поджарить* устройство. То, что устройство поджарили, сразу заметно. Дым, искры, треск, шум, шипение, мерзкий запах, а иногда даже небольшие языки пламени— всё это указывает на то, что ваше устройство стало хорошо прожаренным высокотехнологичным кирпичом. Если, когда вы пребываете в виртуальной реальности, кирпичом сделалась ваша дека, то вы вылетаете (dumped) из Матрицы и страдаете от нейрошока (dumpshock) (см. с. ____).

Поджаренное устройство прекращает работать: аккумулятор сел, механические части оплавлены или склеены той кашей, в которую превратились спалённые внутренности устройства, и так далее. Хотя, надо сказать, не все устройства, будучи поджаренными, становятся полностью бесполезны. Вибромеч не становится менее острым, закрытый замок остаётся закрытым. Боёк штурмовой винтовки может не работать, однако байонет сгодится, чтобы пришить одного-другого самодовольного хакера. И затруднительно поджарить таким образом катану, нэ? Также не надо паниковать, если кирпичом стал ваш навороченный боевой мотик; он снова поедет... если вы знаете хорошего механика.

Пример.

Тессеракт, декер, бредёт по своему любимому тёмному переулку, когда к нему начинает приставать здоровенный орк самого мерзкого вида. Тессеракт не в настроении шутить; он бросает взгляд на ствол оружия орка, и его ДР-дисплей показывает, что это смарган 2го Уровня. Отдав мысленную команду своей кибердеке «Гермес Чэриот» (конечно, у него есть инфоразъём и ПНИ), он запускает в виртуальный образ оружия Инфошипом, перед этим свободным действием поменяв между собой значения Фаервола 5 и Атаки 2. Он бросает Кибербой + Логику (12 кубов) против Интуиции + Фаевола орка (жалкие 4 дайса), и получает 5 успехов, а орк— только 1 (то есть у Тессеракта 4 чистых успеха). Базовое ЗУ атаки— 5 Виртуального урона (поскольку Атака деки равна 5), плюс четыре чистых успеха, всего ЗУ 9. Орк бросает Уровень Устройства пушки + Фаервол на сопротивление урону, и не получает ни одного успеха. Все ячейки Счётчика Виртуального Урона оружия заполнены— так что оно поджарено. Пушка искрит, трещит и дымит прямо в руках у орка; это отвлекает его на пару мгновений— и Тессеракт успевает выхватить из-под плаща внушительную пушку размерной категории «Пошёл ты на хер!».

ПОЧИНКА ВИРТУАЛЬНЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ (Repairing Matrix Damage)

Если у вас есть устройство, получившее виртуальные повреждения, вы можете починить его с помощью набора инструментов, потраченного на это дело часа и удачной проверки Техники + Логики [Ментальный]. Каждый полученный успех вы можете использовать либо на то, чтобы стереть одну ячейку виртуального урона, либо на то, чтобы сократить время на починку вдвое: то есть один куб понизит необходимый срок с часа до получаса, второй— до пятнадцати минут, и так далее, вплоть до одного Боевогохода (3 секунды). Поджаренное, нет ли, в ходе починки устройство не подключено к сети и не может использоваться, пока ремонт не закончится.

Если на проверке у вас случается критический глюк— смиритесь. Устройство стало кирпичом навечно. Можете использовать его в качестве пресса для бумаг, сохранить на память, или применить его в том же качестве, что и реальный кирпич— вдруг он вам нужен в данный момент. При обычном глюке устройство можно починить, однако оно становится малость глючным (ведущий сообщит вам, какие именно глюки возникают, в подходящий момент).

ВИРТУАЛЬНЫЙ УРОН И ДРУГИЕ ОБЪЕКТЫ МАТРИЦЫ (Non-Devices and Matrix Damage)

У ЛЕДяного программного обеспечения и спрайтов тоже есть Счётчик Виртуального Урона. Как и в случае устройств, виртуальный урон влияет на них только когда все ячейки на Панели заполнены. ЛЕД и спрайты невозможно починить, однако они излечиваются от всех повреждений, когда прекращают работать или возвращаются в Резонанс.

Хостам и файлам невозможно нанести виртуальный урон, а потому у них нет Панели Виртуального Урона. Нет её и у техномантов: вместо этого, весь виртуальный урон, который они получают, преобразуется в Оглушающий урон им самим, однако они могут сопротивляться ему с помощью Уровня Устройства своей живой персоны + Фаервола.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ БИООТДАЧИ (Biofeedback Damage)

Урон от биоотдачи наносят программы, заставляющие ваш симмодуль сильно нагреваться. В результате ваш организм идёт вразнос, точно как устройство, которое поджаривают через Матрицу. Это может повредить мозг и тело декера на время, а то даже и навсегда. Такие повреждения наносят чёрный ЛЕД, спец агенты ОКО, и неразборчивые в средствах хакеры с пауками. Далеко не обязательно, чтобы урон от биоотдачи наносился

намеренно: например, его получают при нейрошоке, его получают риггеры, когда их транспорт или дроны повреждены.

Биоотдача опасна, только когда вы в режиме ВР. Если только в описании атаки не сказано иначе, биоотдача наносит Оглушающий урон, если вы в холодном режиме, и Физический урон, если вы в горячем режиме. Вы можете сопротивляться биоотдаче с помощью Силы Воли + Фаервола.

НЕЙРОШОК И ЗАЛИПАНИЕ

Обычно, когда вы выходите из Матрицы, вас плавно переключает с ВР на АР; без этого переключения, будучи выброшенным из виртуального мира, вы страдаете от мерзкого ощущения, шока, вызванного резким отключением вашего сим-модуля. С хакерами подобное случается так часто, что они дали ему имя: **нейрошок**. Нейрошок наносит 6 Оглушающего урона, если вы в холодном режиме, или 6 Физического, если в горячем режиме. Урон от нейрошока— это биоотдача, а потому вы можете сопротивляться ему с помощью Силы Воли + Фаервола. Как будто этого мало, вы также дезориентированы на некоторое время, и получаете -2 к кубам на все проверки на (10 – Сила Воли) минут. Запомните также— если вы вылетели из-за того, что вашу кибердеку поджарили, то никакой фаервол вас не защищает, и на Проверке Сопротивления Урону вы можете использовать только Силу Воли.

Другая опасность, которая вас поджидает в Матрице— что ваше подключение **залипнет**. Это случается, если другая персона или устройство посылает на вашу деку (или другой прибор) сигналы о поддержке соединения, отменяя любые попытки выйти из Матрицы. Залипнув, вы не можете использовать операции Переключение Пользовательского Режимы (Switch Interface Mode), Вход на хост/выход с хоста (Enter/Exit Host), Перезагрузка (Reboot) на устройстве, где запущена ваша персона (обычно это дека). Вы всё ещё можете уйти, успешно совершив операцию Отключение (Jack Out) (с. ____). Обычно отключение приводит к нейрошоку, но вы хотя бы освобождаетесь. Любая персона, неважно, какая именно— агент, техномант, спайт— может залипнуть.

Обычно, если вы теряете сознание в ВР, ваш комmlink или дека автоматически переключает вас в ДР. Но если вы залипли, то остаётесь в сети и не покидаете ВР. ЛЕД редко обращает внимание, в сознании вы или нет, и продолжает атаковать вас. Пауки понимают больше, однако не менее жестоки— а какой простор для фантазии открывается перед ними, когда вы беспомощны и застряли в Матрице. В любом случае, мерзкое состояние, поскольку, будучи без сознания, вы не можете сопротивляться операциям.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ

Работать с Матрицей вы можете в одном из трёх режимов. В дополненной реальности, или режиме ДР, вы не теряете прямого контакта с реальным миром; ДР накладывается на него вторым слоем, и вы взаимодействуете с ней, используя ваше мясное тело. В виртуальной реальности, или режиме ВР, вы получаете сенсорные сигналы только из Матрицы, оставив обмякшее тело в материальном мире. Обычно в ВР используется холодный режим (с холодным симом)— это значит, что в Матрице вы воспринимаете только свет и звук. В горячем режиме (с горячим симом) вы испытываете весь спектр ощущений: Матрица воздействует на все ваши пять чувств и даже на эмоции. Вы можете использовать виртуальные операции во всех трёх режимах.

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (Augmented Reality)

Как мы уже объяснили, дополненная реальность— это обычная реальность физического мира, созерцаемая через бдительно реагирующий на ваши команды дисплей

ДР. Если того желаете, можете смотреть в Матрицу, создав виртуальное окно или экран монитора, как бы через объектив видеокамеры, или же использовав устройство, которое будет накладывать информацию на то, что вы видите обычным зрением. Находясь в этом режиме просмотра, вы можете передвигаться по Матрице, куда вашей душе угодно. Вы даже можете заходить на хосты, однако ваш образ будет медлительным и мерцающим по сравнению с образами тех, кто сидит на этом же ноде через ВР.

В режиме ДР вы используете обычную инициативу и Кубы Инициативы. Вы не получаете урон от биоотдачи, например, если вас атакует Чёрный ЛЕД. Если ваше внимание сконцентрировано на ДР-дисплее, а не на окружающей действительности, ведущий может наложить штраф -2 на все ваши Проверки Восприятия, когда вы пытаетесь вникнуть в происходящее в реальном мире.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: ХОЛОДНЫЙ СИМ (Cold-Sim Virtual Reality)

В холодной ВР вы пропускаете Матрицу через фильтры симсенса. Это значит, что ваш мозг защищён от опасных сигналов, однако замедляет соединение, поскольку все данные, прежде чем попасть вам в мозг, анализируются вашим сим-модулем. Ваше тело расслаблено, а те пять чувств, что работали у вас в мире мяса, заблокированы, как если бы вы спали. Вы видите Матрицу, как будто бы пребывая внутри неё, двигаясь между образами.

В холодной ВР в качестве Инициативы вы используете Обработку Данных + Интуицию, и получаете +3кб Куба Инициативы (напоминаем, что их количество, сколько бы бонусов или повышений у вас не было, не может превышать 5кб). От биоотдачи вы получаете Оглушающий урон.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: ГОРЯЧИЙ СИМ (Hot-Sim Virtual Reality)

Горячая виртуальная реальность аналогична холодной виртуальной реальности, с той лишь разницей, что фильтры отключены. На ваш мозг обрушивается поток симсенса, который воздействует даже на вашу лимбическую систему (совокупность частей мозга, которая, грубо говоря, отвечает за восприятие мира. *Прим. Nalia.*), так что вы не просто видите, слышите и осязаете Матрицу— вы *чувствуете* её. Горячие симы используют такие же сенсорные сигналы, как и чипы жизни-через-край, что делает их опасными и даже может вызвать привыкание (с. __), однако это же позволяет вам сблизиться с Матрицей, воспринимать её на уровне интуиции.

Когда вы в дейстуете в режиме горячей виртуальной реальности, используйте в качестве инициативы вашу Обработку Данных + Интуицию, и вы получаете +4кб Кубов Инициативы (напоминаем, что их количество, сколько бы бонусов или повышений у вас не было, не может превышать 5кб). Вы получаете +2 куба на все проверки виртуальных операций, и биоотдача наносит вам Физический урон.

ТАБЛИЦА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РЕЖИМОВ			
<i>Пользовательский режим</i>	<i>Инициатива</i>	<i>Кубы инициативы</i>	<i>Особое</i>
Дополненная реальность	Как в физическом мире	Как в физическом мире	Отвлекает внимание
Холодный режим	Обработка Данных + Интуиция	3кб	
Горячий режим	Обработка Данных + Интуиция	4кб	+2 куба на проверки виртуальных

			операций
--	--	--	----------

ПОДКЛЮЧЕНИЕ (Making Connections)

Матрица— иное измерение, которое, с одной стороны, существует параллельно материальному миру, с другой, тесно связано с ним. Когда вы летите сквозь виртуальную ночь, некоторые вещи работают немного иначе, нежели когда вы летите сквозь ночь в реальной жизни. И дело не только в гравитации.

ШУМ (Noise)

Шум— это помехи беспроводной Матрицы. Ваш сигнал могут исказить множество вещей: находящаяся неподалёку электроника, естественные и искусственные глушилки (dampening), и даже реликтовое излучение (cosmic background radiation). Может показаться, что данные перемещаются по Матрице мгновенно; однако спросите любого, кто играл в онлайн-игру с кем-то с другого континента— сигналы доходят с ощутимой задержкой, если сравнивать с игрой со своим соседом,. Когда же на принятия решения есть считанные мгновения, приобретает значение даже самая малая разница в скорости. Чем дальше вы от образа в реальном мире, тем сложнее вам осуществить свои намерения. Шум может быть уменьшен посредством **шумового фильтра** (noise reduction): его предоставляют как разные устройства, так и программное обеспечение (см. Street Gear, с. ____).

Обычно шум мешает вам, когда вы далеко от цели, однако есть и другие случаи, описанные в таблице ниже. Существуют также **зоны спама** и **зоны помех**, с которыми нужно как-то управляться. В зонах спама трафик— обычно рекламного характера— такой интенсивный, что все процессы работают медленнее. В зонах помех сигнал блокируется из-за большого количества электромагнитных волн (например, подземный тоннель, лабиринт канализационных каналов, или развалины стального офиса) или из-за удалённости от цивилизации (центр пустыни, северный полюс, или же вы дрейфуете посредине Тихого Океана и т.д.).

Чтобы понять, насколько вам мешает шум, вначале вычислите базовый уровень шума, обусловленный вашей удалённостью от цели; потом вычислите, насколько он повышается из-за сопутствующих обстоятельств; потом вычислите, насколько его понижают ваши шумовые фильтры. Если уровень шума выше нуля, вы получаете соответствующий штраф к кубам на все ваши операции. На проверки защиты и сопротивления шум не влияет.

ШУМ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТРИЦЫ	
<i>Расстояние до цели в реальном мире</i>	<i>Уровень шума</i>
Прямое соединение (любое расстояние)	0
До 100 метров	0
101-1000 метров (1 км)	1
1001-10000 метров (10 км)	3
10001-100000 (100 км)	5
Более 100 км	8
<i>Сопутствующие обстоятельства</i>	<i>Уровень шума</i>
Плотная листва (Dense foliage)	+1 за каждые 5 метров
Электростатический экран (Faraday cage)	Нет сигнала, операции невозможны
Чистая вода (Fresh water)	+1 за каждые 10 см
Глушение (Jamming)	+1 за каждый успех на действиях глушилки (Jam)

	Signals)
Покрытая металлом земля или стена	+1 за каждые 5 метров
Солёная вода	+1 за каждый сантиметр
Зона спама или зона помех	Равно её уровню
Блокировка беспроводной сети (Wireless negation) (например, обои или картина)	Равно её уровню

ЗОНЫ СПАМА И ЗОНЫ ПОМЕХ		
<i>Зона спама</i>	<i>Зона помех</i>	<i>Ур овень шума</i>
Трущобы города	Заброшенное строение	1
Трущобы муравейника	Заброшенный район, пустоши	2
Знаменательное событие или интенсивная рекламная компания (т.н. «блиц-компания»)	Сельская местность, заброшенный подземный тоннель, сильный дождь или снег	3
Торговая зона в городе	Дикая местность, сильный шторм	4
Торговая зона в муравейнике	Удалённое место с доступом только к спутникам	5
Масса народа или во время чрезвычайной ситуации	Удалённое, изолированное место (пещера, развалины в пустыне)	6

НЕЗАКОННЫЕ ОПЕРАЦИИ (illegal actions)

Некоторые операции в матрице незаконны, а потому их совершение сопряжено с большим риском, нежели разрешённых законом операций. Естественно, создавая Матрицу, металюди думали о том, как защитить информацию; естественно, когда хакеры начали проверять защиту на прочность, она не выдержала. Список незаконных операций короткий и простой для понимания: все операции Атаки и Проникновения— вне закона. Насколько вы рискуете, совершая такие операции, зависит от того, что именно вы пытаетесь сделать.

Если вы провалили операцию Атаки, то защитный софт цели отражает ваш вредоносный код, искажает его и посылает назад. Если бы это была обычная информация, ваша система проверила бы её на ошибки; однако подобные коварные программы специально создавались для того, чтобы обходить защиту. За каждый чистый успех, который цель получает на Проверке Защиты, вы получаете 1 ячейку Виртуального урона, которому не можете сопротивляться.

Если вы провалили операцию Проникновения, Фаервол цели замечает вторжение и ставит на вас метку. Устройство немедленно информирует владельца, и хост запускает ЛЕД. Более, чем три метки, цель не может на вас поставить, однако она всё равно проинформирует владельца и запустит защитный софт.

УРОВЕНЬ ТРЕВОГИ И КОНВЕРГЕНЦИЯ (Overwatch Score and Convergence)

Даже величайший ниндзя не сможет пойти по пустыне, не сдвинув ни песчинки; даже лучший хакер не сможет взломать Матрицу, не оставив следов. ОКО и малое ОКО постоянно ищут такие следы, но, к счастью хакеров, Матрица огромна, и всегда можно где-то спрятаться. ОКО, однако, мастера своего дела, и в конце концов они вас найдут. Чем больше хакерских штучек вы будите делать, тем скорее это произойдёт.

Когда вы заново входите в Матрицу, вы чисты и невинны, как недавно выпавший снег— ну или настолько, насколько малое ОКО вами интересуется. Когда вы делаете незаконную операцию (относящуюся к Атаке или Проникновению), вы повышаете Уровень Тревоги, или просто Тревогу; основываясь на этом числе, ведущий решает, как сильно вы наследили. Когда вы используете операцию Атаки или Проникновения, ваша Тревога увеличивается на количество успехов, которые цель получит на Проверке Защиты.

Уровень тревоги также растёт по прошествии времени. Если у малого ОКО есть время, чтобы проанализировать ваши операции, они нападают на след и начинают приближаться. По прошествии каждых 50 минут после того, как вы впервые повысили тревогу, оно повышается ещё на 2кб.

Когда Уровень Тревоги достигает 40, чаша переполняется, и начинается кромешный ад под названием **конвергенция** (convergence). Малое ОКО сети догоняет вас— и начинается веселье. Сначала они наносят вам 12 ЗУ Виртуального урона, которому вы сопротивляетесь, как обычно. Потом они заставляют вашу персону перезагрузиться, стирая все ваши метки и выкидывая вас из сети (вы получаете нейрошок, если находитесь в это время в ВР). Как будто этого мало, они сообщают ваше местонахождение в материальном мире владельцу сети, которую вы используете, и хоста, на котором вы были (если вы были на хосте), и вам приходится иметь дело с охраной, которая выследила вашу задницу, уже в реальном мире.

Ведущий держит ваш Уровень Тревоги в тайне от вас. Вы можете использовать операцию Проверка Уровня Тревоги или программу Радионяня, чтобы следить за своей тревогой. Конечно, вы и сами можете контролировать Уровень Тревоги, если к вас хорошая память (и если ведущий достаточно любезен, чтобы сообщать вам, сколько чистых успехов получили ваши цели. По правде говоря, ведущий редко так делает, но мы не можем держать под контролем всё).

Естественно, спецагенты, пауки из охраны, ЛЕД и другие пользователи, у которых есть официальное разрушение ОКО, никогда не повышают Уровень Тревоги, даже если реально нарушают законы. Такова жизнь в Матрице. Подумайте только— всё точно так же, как в мире мяса! Конвергенция на хостах работает немного иначе (см. **Конвергенция на хосте**, с. ____), однако если вы высунете оттуда нос, молот малого ОКО все равно обрушится на вас.

ХОСТ: НЕО-ТОКИЙСКАЯ КОНВЕНЦИЯ И БЮРО ПОСЕТИТЕЛЕЙ (Host: Neo-Tokyo Convention & Visitors Bureau)

Хотелось ли вам когда-нибудь побывать в Нео-Токио, но вы отказывались от этой идеи, по причине дороговизны суб-орбитального полёта? Отличная новость: вы можете познакомиться с Н-Т, не покидая уюта собственного дома! Нео-Токийская конвенция и Бюро посетителей запустили трёхмерную модель торгового квартала Нео-Токио в натуральную величину, на сенсорном и физическом движке «ФилРиал» (tm), с обновлениями в реальном времени погоды, магазинов, событий, и даже пешеходов.

За скромный вступительный взнос вы можете появиться в дополненной реальности рядом с людьми, которые присутствуют в этом же месте в реальном мире! Вы можете даже прогуливаться от магазина к магазину, разговаривая с реальными продавцами. Вы получите цифровую копию всех своих покупок, которую можете использовать в ДР, пока сама покупка на пути к вам.

Пример.

Тессеракту нужны данные, которые служащий Ренраку хранит на своём коммлинке, и хакер решается на грабительский налёт. Режим невидимки у цели не включён, и Тессеракт может видеть файл, который хочет, однако файл защищён. Хакеру нужно

сломать защиту, прежде чем приступить к копированию, и обе эти операции требуют, чтобы он оставил на файле свою метку. Вначале он обрушивает на файл Брутфорс (файл использует характеристики своего владельца), и получает четыре успеха против двух успехов файла. Он успешно поставил на файл метку, однако также повышает Уровень Тревоги на 2 из-за двух успехов владельца файла. Далее он пытается использовать операцию Взлом Файла, и снова получает четыре успеха. В этот раз служащий и его коммлинк получают три успеха. Тессеракт снова достиг успеха, взломав защиту, однако эти три успеха защищающейся стороны повысили Тревогу до 5. Сейчас всё, что ему осталось— скопировать файл; и, поскольку эта операция Обработки Данных, ему не стоит беспокоиться о том, что Уровень Тревоги опять повысится, прежде чем он улизнёт с инфотоваром.

ПРЯМЫЕ ПОДКЛЮЧЕНИЯ (Direct Connections)

Устройства снабжены универсальным инфоразъёмом (universal data connector), соответствующим всемирному стандарту и предназначенным для того, чтобы соединять между собой устройства для электропитания и обмена данными. Если у вас есть кабель, вы можете подключиться к устройству напрямую. Кибердеки и инфоразъёмы продаются в комплекте с метром микрофеламентарного (microfilament) кабеля, и вы всегда можете приобрести ещё кабеля по цене 5 нюен за метр (некоторые устройства, особенно те, что в зданиях, соединены между собой кабелями, чтобы снизить шум). Используя прямое подключение, вы не получаете модификаторов за шум и за пребывание в другой сети или публичной сети. Только вы и устройство.

К некоторым устройствам нельзя подключиться через беспроводную сеть. Обычно такое происходит, когда владелец не может позволить себе что-то новое и использует технику десятилетней давности, или когда он считает, что устройства будут лучше защищены без подключения к сети. Эти устройства называют атавизмами (throwbacks). Атавизмы недоступны через беспроводную сеть, ими нельзя управлять удалённо и они не получают бонус за беспроводное соединение с Матрицей. Однако у них есть универсальные инфоразъёмы, так что через них вы можете подключиться к таким устройствам напрямую (и взломать их).

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ И ГЛОБАЛЬНЫЕ СЕТИ (PANs and WANs)

Если вы хотите защитить ваши устройства, вы можете сделать их **слеями** вашего коммлинка или деки. Ваш коммлинк (или дека) могут иметь максимум (Уровень устройства*3) слеивов. Это делает их **мастерами**. Совокупность устройств-слеивов, плюс мастер, с которым они соединены, образуют **персональную сеть**, или PAN.

Положение слеива даёт слабому устройству дополнительную защиту. Когда устройству-слеиву приходится делать защитную проверку, оно может использовать как свои характеристики, так и характеристики устройства-мастера. Например, если ваш смартган— цель Брутфорса хакера, он может использовать для защиты либо вашу Силу Воли, либо свой Уровень Устройства, и либо свой Фаервол, либо Фаервол вашего коммлинка, смотря что выше. Однако если устройство-слеив атакуют через прямое соединение, то он не может использовать характеристики устройства-мастера.

Делать устройства слеями несёт определённый риск. Поскольку между устройствами в таком случае прочная связь, метка на слеиве— это метка на мастере. Положение дел не меняется, даже когда на слеиве поставили метку через прямое подключение; так думайте, кому даёте свои устройства-слеивы. В обратную сторону это не работает: если вы провалили операцию Проникновения против устройства, на вас появляется метка только владельца устройства; мастер в таком случае метку на вас не ставит.

Также существуют глобальные компьютерные сети, или ГКС: хост со множеством устройств-слейвов. Количество слейвов хоста не ограничено, однако из-за опасности прямого подключения вы редко увидите большее количество слейвов, чем можно защитить физически. Если вы на хосте, у которого есть глобальная сеть, считается, что у вас прямое подключение ко всем слейвам.

В составляющих PAN-а, её слейвами и мастерами могут быть только устройства. В ГКС мастером должен быть хост, а слейвы— всегда устройства.

Пример.

Тессеракт хочет защитить НК-227 Кранча от хакерских атак. Уровень этого устройства и его Фаервол оба равны 2, а сам Кранч далеко не семи пядей во лбу, а потому число кубов на защитных проверках оставляет желать лучшего. Столкновение с опытным хакером сулит Кранчу неприятности. Чтобы защитить Кранча, Тессеракт делает его ствол слейвом своей деки. Фаервол деки равен 4, Сила Воли самого хакера равна 5, и, таким образом, у оружия есть 9 кубов на защиту. Теперь вражеским хакерам будет затруднительно нанести оружию серьёзный удар, по крайней мере, до того, как Кранч скажет своё слово.

СЕТИ (Grids)

Для того, чтобы получить доступ к Матрице, вам нужна сеть. Сеть, в которой вы находитесь, немного меняет вид Матрицы, а также может влиять на ваше взаимодействие с образами. В Матрице есть три типа сетей: публичные сети, локальные сети и глобальные сети.

СЕТИ НА ЗАБЕГЕ (Grids on a Run)

На забеге вам обычно приходится иметь дело с только одной или парой сетей, не считая публичных. Как правило, одна из этих сетей— та, к которой вы подключены (чаще всего это ваша локальная или публичная сеть), а другая— та, к которой подключены ваши цели. Какую сеть используют ваши цели, в большинстве случаев понять несложно. Например, на заводе «Сиавасэ» все люди и устройства используют глобальную сеть «Сиавасэ», в то время как грозная уличная банда будет подключена к публичной сети, а местные стражи порядка— к локальной сети.

За каждой сетью приглядывает своё малое ОКО, которое следит за трафиком и соблюдением безопасности, что временами приводит к лагам в сети. Когда цель вашей виртуальной операции находится в другой сети, вы получаете -2 к кубам на проверки этой операции. Если вы хотите избежать штрафа, вам необходимо перейти в сеть цели. Если у вас есть доступ к сети, в которую вы хотите перейти, то нужно всего лишь использовать Переключение Сети (Grid-Hop); иначе вам нужно применить виртуальные операции Брутфорс (Brute Force) или Взлом на лету (Hack on the Fly) (с. ____). Заметьте, что вы не получаете штраф, когда находитесь внутри хоста; вы получаете его, только находясь в сети.

Пример.

На масштабном забеге против «НеоНЭТ» Тромбон и /dev/grrl используют публичную сеть. Прокладывая путь в офис корпорации бок о бок с остальной командой, они изучают устройства, какие есть в здании, и выясняют, что— как они подозревали— здание подключено к глобальной сети «НеоНЭТ». Хакеры могут остаться в публичной сети, однако в таком случае все операции против устройств сети «НеоНЭТ» они будут делать со штрафом -2 (это не считая штрафа -2 за публичную сеть), а потому решают переключить сеть. Уровень жизни /dev/grrl обеспечивает ей доступ к сети «НеоНЭТ», так

что она просто использует Переключение Сети и входит в сеть «НеоНЭТ». Тромбон не подписан на какие-либо сети, так что он использует Взлом на Лету, чтобы переключиться, со штрафом -2 за то, что находится в публичной сети.

ПУБЛИЧНАЯ СЕТЬ (The Public Grid)

Публичные сети— это трущобы Матрицы. Их наличие, и тот минимум возможностей, который они предоставляют, даёт возможность корпорациям утверждать, что Матрица всё ещё свободна, но немногим больше. Поскольку трафику платных публичных сетей либо локальных сетей всегда отдаётся предпочтение перед трафиком бесплатных публичных сетей, такое соединение— медленное и ненадёжное. В результате все виртуальные операции получают штраф -2, если вы используете публичную сеть. Этот штраф остаётся, даже когда вы находитесь на хосте.

ЛОКАЛЬНЫЕ СЕТИ (Local Grids)

Каждая локальная сеть доступна в определённой области материального мира: например, в конкретном муравейнике или стране. Доступ к локальной сети возможен только из той области, которую сеть обслуживает; обычно это местность, с которой сеть связана. Например, локальная сеть «Изумрудный город» доступна только в Сиэтле. За пределами муравейника локальной сетью будет уже «Салиш-Ши ЧинукНэт» (Salish-Shidhe ChinookNet). Вы по-прежнему можете подключаться к «Изумрудному городу», однако это уже будет считаться работой с другой сетью. Каждую локальную сеть обычно поддерживает AAA или AA мегакорп, поэтому вы обнаружите там чуть меньше рекламы, чем в глобальных сетях более коммерческого характера.

ГЛОБАЛЬНАЯ СЕТЬ (Global Grids)

Миру известно десять глобальных сетей, каждая из которых принадлежит одной из мегакорпораций Большой Десятки. Как вы могли догадаться по названию, глобальные сети доступны из любой точки планеты и даже с орбиты, вплоть до двух тысяч километров от земной поверхности. В этих сетях полно рекламы и предложений услуг. За каждой следит своё малое ОКО, однако информацией, касающейся защиты, они обмениваются между собой, и Уровень Тревоги у них один на всех. Мегакорпорации могут быть не согласны между собой по многим вопросам, однако хакеров все они ненавидят одинаково.

УСТРОЙСТВА И ПЕРСОНЫ (Devices and Personas)

Устройства и персоны— то, на чём стоит Матрица. Это всего лишь образы тех, кто (или что) взаимодействует с Матрицей из реального мира (исключая хосты, внутри которых свои законы, однако давайте не будем растекаться мыслью по древу). Разница между ними двумя в том, что устройства обычно воздействуют на реальный мир, тогда как персоны— на матрицу.

УСТРОЙСТВА (Devices)

Устройство в Матрице— это любое устройство в реальном мире, подключённое к беспроводной сети. Тостеры, электрические приборы, транспорт, огнестрельное оружие, пожарные насосы, уличные фонари, наушники, товарные и инвентарные ярлыки, двери и замки, коммлинки, ошейники, офисное оборудование, снегоочистители, термостаты, дроны... Если размеры вещи позволяют встроить в неё микрочип, то она может стать устройством. А если вещь стала устройством— она подключена к Матрице.

Образы устройств в Матрице всегда меньшего размера, чем персоны. У них есть три характеристики: Уровень Устройства и два виртуальных атрибута, Обработка Данных и Фаервол. У большинства устройств величина этих атрибутов равна Уровню Устройства.

<i>УРОВЕНЬ УСТРОЙСТВА</i>		
Тип устройства	Уровень устройства	Примеры
Простое	1	Бытовые приборы, общественные терминалы, развлекательные системы
Средней сложности	2	Обычная персональная электроника, простые киберимпланты, транспорт, дроны, оружие, домашние защитные системы
Сложное	3	Защищённый транспорт, альфаимпланты, корпоративные защитные системы
Высококласное	4	Высококласные устройства, бетаимпланты, военный транспорт и защитные системы
Ультрасовременное	5	Дельтаимпланты, кредитки, транспорт и защитные системы спецслужб
Новейшая разработка, ещё не получившая широкого распространение	6	Многომиллионная экспериментальная техника, космические разработки

А вот когда устройство устройством не является? Конечно, когда оно — персона!

ПЕРСОНА (Persona)

Персоны — это «люди» в Матрице. Некоторые персоны являются реальными людьми, пользователями либо хакерами, подключёнными к Матрице. Когда персона использует устройство для подключения к Матрице, образ персоны перекрывает образ устройства, так что образ устройства как бы прекращает существовать в Матрице, пока персона не отключится. Вы не можете использовать более одной персоны одновременно; переключение между персонами требует перезагрузки устройства, с которого вы сидите в Матрице в данный момент, и устройства, на которое вы хотите отправить свою персону.

Другие персоны являются агентами, выполняющими задания своих владельцев. Если на устройстве запущен только агент, то его образ также, как и в случае с персоной живого метачеловека, заменяет образ устройства. Если на устройстве запущена и ваша персона, и агент, то агент имеет собственную персону, даже если вы используете одно и то же устройство.

Каждый ЛЕД имеет свою собственную персону. ЛЕД не соединён с устройствами, поскольку существует только в пределах хоста (за что ему огромное спасибо).

Техноманты используют живую персону, которая тоже не соединена ни с одним устройством. Персона техноманта находится в Матрице всё время, пока он бодрствует, если только он намеренно не выйдет. Когда техномант вызывает спрайт, у спрайта также есть своя собственная персона.

ВИРТУАЛЬНАЯ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (Matrix Perception)

В матрице полно всякой всячины. Машины и блендеры, выключатели, рекламные радиотеги, хосты — всё, что подключено к беспроводной сети и/или является

электрическим устройством. Прежде чем сделать что-то с целью, вам нужно найти её среди мешанины образов. Такой поиск называется опознанием (spotting). К счастью для вас, Матрица всегда готова помочь в этом деле.

Вы можете автоматически опознавать образы устройств, в радиусе 100 метров от вашего местоположения в материальном мире, если у них не включён режим невидимки (running silent). В каком бы месте Матрицы вы не находились, ваш комmlink, дека (или живая персона) для ловли сигналов беспроводной сети будут использовать собственную антенну, а потому расстояние в реальном мире имеет значение. Если вы хотите найти образ за пределами этого радиуса, вам нужно сделать Проверку Анализа Матрицы (с. ____).

Расстояние в материальном мире не играет никакой роли в отношении хостов в Матрице. Вы всегда можете увидеть хост с любой точки планеты без всяких проверок, только если у него не включён режим невидимки.

Вы всегда можете ориентироваться по своим меткам, а потому замечаете образ, на котором оставили метку, безо всяких проверок, невзирая на расстояние.

<i>ТАБЛИЦА: АНАЛИЗ МАТРИЦЫ</i>		
Цель...	И она...	
	Не находится в режиме невидимки (not running silent)	Находится в режиме невидимки (running silent)
Находится в радиусе 100 метров	Автоматически	Встречная проверка Компьютерной грамотности + Интуиции (Обработка данных) против Проникновения
Находится дальше 100 метров	Простая проверка Компьютерной грамотности + Интуиции (Обработка Данных)	
На хосте	Автоматически	

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ОПОЗНАНИЯ (Spotting Duration)

Однажды опознав образ в Матрице, вы продолжаете его видеть, даже если он активирует режим невидимости. Потерять образ из виду можно в двух случаях: если он успешно использовал операцию Сокрытие (Hide action) против вас, либо если цель перезагрузилась или отключилась от Матрицы.

АНАЛИЗ МАТРИЦЫ

Когда вы используете операцию Анализа Матрицы (Matrix Perception action), каждый успех даёт вам возможность получить у ведущего одну частичку информации об образе. Ниже приведён список вещей, которые вы можете узнать с помощью Анализа Матрицы. Ваши возможности не исчерпываются этим списком, однако используйте его как источник идей, для чего можно использовать Анализ Матрицы.

Анализ Матрицы позволяет:

- Оpoznать образ цели, которую вы ищите
- Обнаружить наличие инфомины (data bomb) на файле.

А также с помощью неё вы можете узнать следующие вещи:

- Последний отредактированный файл или данные.

- Количество ячеек Виртуального урона на Панели Состояния цели.
- Программы, запущенные персоной.
- Уровень устройства цели.
- Коммкод цели.
- Уровень одного из Виртуальных атрибутов цели.
- Тип образа (хост, персона, устройство, файл), если он имеет нестандартный (или даже нелегальный) облик.
- Защищён ли файл, и если да, то уровень этой защиты.
- Какую сеть используют персона, устройство или хост.
- Есть ли в радиусе 100 метров образ в режиме невидимки (только когда вы не в сети).
- Есть ли образ в режиме невидимки на хосте (только когда вы на хосте).
- Опознать образ со включённым режимом невидимки (только если вы знаете хоть одно его свойство) (см. Режим невидимки, ниже).
- Последнюю Виртуальную операцию, которую совершал образ, и когда он это делал.
- Какие за метки оставлены на образе, но не их владельцев.

РЕЖИМ НЕВИДИМКИ (Running Silent)

Вы можете переключить свой комmlink, деку или любое другое устройство, а также персону (в том числе и живую персону, если вы техномант) в режим невидимки. Этот режим снижает интенсивность трафика между вами и Матрицей, хоть и не устраняет его совсем. Режим невидимки позволяет с большей вероятностью избежать обнаружения, однако в нём труднее взаимодействовать с Матрицей в целом.

Включение режима невидимки— Простое Действие. В режиме невидимки вы получаете штраф -2 на все на ваши Виртуальные операции, поскольку изрядная часть ресурсов уходит на то, чтобы скрывать ваш трафик.

Если вы пытаетесь найти невидимый образ (или если вы в режиме невидимки и кто-то пытается вас отыскать), то первое, что вам нужно для этого— знать, что где-то рядом есть спрятанный образ. Для этого вы можете потратить успех Проверки Анализа Матрицы: есть ли поблизости (то есть в радиусе 100 метров либо на хосте) невидимые образы— один из фактов, которые вы можете узнать с помощью этой проверки.

Убедившись, что поблизости есть образ в режиме невидимки, вы можете сделать следующий шаг: найти образ. Это делается с помощью Встречной Проверки Компьютерной грамотности + Интуиции [Обработки Данных] против Логике + Проникновения. Если вы получаете больше успехов, то вы видите образ, как обычно; в случае ничьей или победы защищающейся стороны, невидимый образ остаётся невидимым.

Заметьте, что если невидимых образов поблизости несколько, тот, который вы будите рассматривать посредством Встречной Проверки, выбирается случайным образом.

Метки не могут быть невидимками, поскольку они и так скрыты. Однако у всех остальных объектов Матрицы может быть включён режим невидимости, если их владельцы посчитают нужным это сделать.

ОБНАРУЖЕНИЕ ХАКЕРОВ (Noticing Hackers)

Образ или хост могут обнаружить вас, если вы используете против него операции, связанные с Атакой или Проникновением. Способ, каким они могут это сделать, зависит от того, что именно вы делаете.

Если вы успешно использовали операцию Атаки, ваша цель понимает, что её атакует другой образ, однако она не опознаёт вас автоматически. Скорее всего, уже в следующем действии она будет активно искать вас; а перед этим она почти всегда оповещает владельца о нападении и (если это хост) запускает ЛЕД. Какой именно это будет ЛЕД, зависит от предпочтений владельца и решения Ведущего. Его вы провалили операцию Атаки, то остались незамеченным, поскольку не оказали никакого воздействия на цель (однако не забывайте, что вредоносный код в случае промаха бьёт по вам, см. **Незаконные операции**, с. ____).

С другой стороны, если вы успешно совершили операцию Проникновения, вы внимания не привлекаете. Если же вы его провалили, ваша цель немедленно ставит на вас метку, не тратя на это действий (или, в случае устройства, метку на вас ставит его владелец). Это также означает, что вас заметили, за чем последует уже описанное выше оповещение хозяина и запуск ЛЕДяных сторожей.

КЛЮЧИ АУТЕНТИФИКАЦИИ (recognition keys)

Хотите попасть в клуб, за вход в который уже заплатили? Покажите парню у двери печать на руке. Хотите попасть в другую страну? Покажите таможенникам печать визы на вашем виртуальном паспорте.

Матрица работает примерно также. Если вы продемонстрируете устройству или хосту или чему там ещё правильную метку, то можете идти, куда хотите. На сетевом жаргоне слово «метка»-- сокращение от **«матричный электронный телекоммуникационный ключ аутентификации»**. Это часть протоколов, которые устройства, персоны, файлы, сети, хосты и прочие используют для идентификации допуска пользователей. Только персона может оставлять метки.

Когда вы взламываете что-либо, то ставите на эту вещь метку, которая заставляет её признать за вами право доступа. Эта тактика вовсе не гарантирует результат— как внимательный таможенник может распознать в вашей визе фальшивку, так хост далеко не всегда удастся обдурить взломанной меткой— однако чем больше меток вы ставите на что-то в Матрице, тем больше вероятность, что вас посчитают обычным пользователем и даже администратором. Однако операторы Матрицы, думающие о защите, зачастую используют агентов или даже пауков, которые постоянно используют Анализ Матрицы, чтобы отыскать метки неавторизованных пользователей на уязвимых образах (и, как и охранники в мире мяса, эти ребята обычно первыми попадают под удар, когда на огонёк заглядывают шедоураннеры).

Есть три способа поставить метку на образ. Первый— законный: образ сам приглашает вас оставить на нём метку. Например, если вы заплатили за вход в Преисподнюю Данте, хост пошлёт вам приглашение присоединиться к веселью, оставив на нём метку. Два других пути связаны со взломом: Брутфорс («громкий» способ) и Взлом на лету (скрытный способ).

В Матрице, не важно, ДР зор или ВР, в большинстве случаев вы ставите на метку на что-то в самом прямом смысле. Вы приближаетесь к образу цели и касаетесь его, отпечатывая на нём личную пометку. Большинство проходящих мимо эту метку не увидит; необходима проверка Анализа Матрицы, чтобы рассмотреть детали. Когда вы ставите свою метку на что-то, она появляется на образе цели. Для вас она всегда видна (вам не нужно делать описанную выше проверку Анализа Матрицы). Как будет выглядеть метка, определяете вы сами, однако она должна соответствовать вашему образу (таковы правила протоколов Матрицы). Например, если вы выбрали образ домашней кошки, ваша метка может иметь вид небольшого отпечатка кошачьей лапы. Если в Матрице вы выглядите как ниндзя, то вашей меткой может быть сюрикен, вонзившийся в цель.

Вы можете поставить несколько меток на один образ, вплоть до трёх (только если вы являетесь его владельцем, см. ниже). Каждая Виртуальная операция требует своё количество меток на цели.

Метки существуют только в течение одной сессии и удаляются, когда вы перезагружаетесь. Это не составляет проблемы для большинства устройств, поскольку у них почти никогда не возникает необходимости перезагружаться; когда им всё-таки приходится это делать, повторное проставление меток занимает секунды, поскольку хосты и другие сервисы обычно сохраняют эти данные. Хакеры же перезагружаются регулярно, чтобы их не обнаружило ОКО или малое ОКО; и большинство своих меток они проставляют, не имея на то разрешения. Когда малое ОКО настигает хакера (Боже упаси!), то сразу стирает все его метки.

Вид меток связан с обликом вашей персоны и с тем, на каком образе вы их оставляете, так что вы не можете подделать метку кого-то другого или передать свою кому-то другому. Но вы можете разрешить другой персоне оставлять метки на ваших устройствах, используя операцию Разрешение поставить метку (с. ____).

ВЛАДЕЛЬЦЫ (Owners)

У каждого устройства, персоны, хоста или файла есть **владелец**. Это особый статус, который даёт определённые привилегии. У каждого объекта в Матрице есть только один владелец, но вы можете владеть столькими объектами, сколькими хотите. Владелец устройства, хоста, персоны или файла всегда может опознать его в Матрице. Для каких бы целей вы не намеривались использовать образ, факт владения им аналогичен наличию на нём четырёх меток.

Тот, кто обладает устройством, далеко не обязательно является его владельцем, хоть так и оказывается чаще всего. Владение, по крайней мере в Матрице, регистрируется как на самом устройстве (или на каком-то другом образе), так и в сети: этот куда более сложный процесс, чем просто прикрепить бирку с надписью «Собственность [впишите имя]». Пока комmlink лежит на прилавке или на складе, его владелец — производитель (хотя иногда владельцем товара, до того, как он перейдёт во владение покупателей, становится магазин). Когда же этот комmlink приобретаете вы, то магазин или производитель передают статус владельца вам.

Корпорации и правительство используют эту систему регистрации, чтобы следить за своим снаряжением. Оружие охранницы может быть в её кобуре, однако его владельцем будет оставаться корпорация, нанявшая её. Благодаря этому выследить воров, дезертиров или мародёров довольно-таки легко — ну, по крайней мере, тех из них, кто не может взломать то, что стащил.

Владелец образа может передать право владения другому лицу: этот процесс занимает около минуты. Если вы стащили смартган, не получив статус его владельца, то оружие будет функционировать так, как будто его владельцем остаётся тот самый парень, у которого вы его стащили (что может вылиться в проблемы, если владелец будет его искать). Это значит, что, если вы украли подключённую к беспроводной сети вещь, её владельца необходимо изменить как можно скорее. Вы можете изменить владельца устройства с помощью Hardware toolkit и Длительной Проверки Техника + Логика [Ментальный] (24, 2 часа). Если вы получили на проверке глюк, то это значит, что вещь послала сведения властям.

Изменить владельца файла проще. Лучший вариант действий — использовать операцию Редактирование Файла, чтобы скопировать его (владельцем копии будите вы), а затем удалить оригинал, снова используя операцию Редактирование Файла.

Заметьте, что вы не можете изменить владельца персоны или хоста. Прости, чаммер — ты не можешь спереть весь «Стаффер Шек», просто хакнув его.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ОПЕРАЦИИ (Matrix Actions)

Как вы, без сомнения, догадались по названию, Виртуальные операции можно совершать только в Матрице. Однако это отнюдь не значит, что вся ваша деятельность в Матрице должна быть ограничена ими. Мы говорим о Виртуальных операциях особо, поскольку с ними связаны определённые правила-- например, они получают штрафы за шум и повышают Уровень Тревоги.

Список Виртуальных операций занимает большую часть этого раздела, вы найдёте там правила для разрешения большинства ситуаций, в которых вы можете оказаться, будучи в цифровом мире. Однако круг вещей, которые вы можете делать в Матрице, ими не исчерпывается. Если вы хотите попытаться сделать что-то, выходящее за рамки этих правил-- например, подредактировать свой образ так, чтобы он соответствовал последним тенденциям моды, или сплести из инфопотоков виртуальной реальности отвлекающее внимание табло-- то ведущий объяснит, какие проверки вам предстоит делать.

Когда защитная проверка требует использования Ментального атрибута, используйте атрибут владельца. Даже если в данный момент он не защищает устройство, даже если не использует его, для проверки имеет значение, что он делал с устройством раньше и как его настроил. Если же устройство вообще никто не обслуживает, вместо Ментальных атрибутов, которых у образа нет, используется Уровень его Устройства. Например, устройство, которое владелец установил и больше к нему не притрагивался— скажем, замок на дверь— будет использовать Уровень Устройства, а не Интуицию, на проверках сопротивления Управлению Устройством (Control Device).

БРУТФОРС (Brute Force)

(Сложное действие)

Меток требуется: не требуются

Проверка: Кибербой + Логика [Атака] против Силы Воли + Фаервол

Вы можете использовать эту операцию, чтобы поставить на цели метку, не имея на это необходимого разрешения. Прибегать к Брутфорсу любят хакеры, предпочитающие бросать большинство своих ресурсов на Атаку, а не на Проникновение, что сближает эту операцию со Взломом на лету.

В случае успеха вы ставите на цель одну метку. Максимум вы можете поставить на образ три метки. Также вы можете нанести цели 1 Виртуального Урона за каждые два чистых успеха-- если цель вообще может получать виртуальный урон. Сопrotивляться ему она станет с помощью Уровня Устройства + Фаервол.

До того, как сделать бросок, вы можете объявить, что пытаетесь поставить на цель более одной метки. Пытаясь поставить две метки за раз, вы получаете штраф -4 к кубам на эту проверку; если же вы хотите сразу поставить все три, то штраф увеличивается до -10.

Вы также можете использовать эту операцию, чтобы перейти в сеть, к которой у вас нет доступа. В таком случае у сети есть 4 куба на защитную проверку, если это локальная сеть, и 6 кубов, если это глобальная сеть. В случае успеха вы не ставите на сети метку, а просто немедленно входите в эту сеть. Использование Брутфорса для перехода в другую сеть, если оно успешно, в отличие от других успешных операций Атаки, не приводит к оповещению сети или её малого ОКО.

ИЗМЕНЕНИЕ ОБРАЗА (CHANGE ICON)

(Простое действие)

Меток требуется: Владелец

Проверка: нет (операция Обработки Данных)

Вы можете заменить текущий образ цели на тот, копия которого у вас есть или который вы создали собственноручно. Изменение образа не меняет результат проверки Анализа Матрицы, однако может обмануть персону, у которой нет времени изучать ваш новый облик. Вы можете изменить и собственный образ, если того желаете.

ПРОВЕРКА УРОВНЯ ТРЕВОГИ (CHECK OVERWATCH SCORE)

(Простое действие)

Меток требуется: нет

Проверка: РЭБ + Логика [Проникновение] против 6 кубов

Вы проверяете, насколько близко к вам подобралась система. Проверка Тревоги— операция Проникновения, а потому повысит ваш Уровень Тревоги на столько, сколько успехов получит защищаемая сторона. Если проверка удалась, ведущий сообщит Уровень вашей Тревоги, каким он был к началу операции, а потом добавит к нему успехи, которые выпали на этой проверке у защищаемой стороны.

УПРАВЛЕНИЕ УСТРОЙСТВОМ (CONTROL DEVICE)

(Разное)

Меток требуется: Разное

Проверка: (как действие) [Обработка Данных (или особое)] против (как действие) или Электровойна + Интуиция [Проникновение] против Интуиции + Фаервол

Вы делаете определённую вещь посредством устройства, управляя им (или хотя бы контролируя его в достаточной мере) с помощью коммлинка или деки, примерно как в видеоигре управляете персонажем с помощью контроллера. Вы кидаете те же кубы и в том количестве, как кидали бы, используя это устройство обычным образом: соответствующие атрибут и навык. Например, выстрел в цель из оружия, укреплённого на дроне, требует проверки Gunnery + Ловкости, а удалённое использование подводного сварочного аппарата— проверки Nautical Mechanic + Логики. Все операции, которые вы совершаете, управляя устройством, ограничены обычным пределом операции либо вашей Обработкой Данных, смотря какая из этих величин ниже. Если в обычных условиях для того, что вы хотите сделать, проверки не требуется (например, открыть магнитный замок, или извлечь обойму из пистолета), вам для достижения задачи нужно сделать успешную проверку Волновой Войны + Интуиции [Скрытность] против Интуиции + Фаервола.

С помощью этой операции вы можете управлять несколькими устройствами одновременно. Если вы— владелец всех устройств, которыми управляете, и отдаёте им всем одинаковые команды, то вам не приходится тратить дополнительные действия. Иначе вы должны распределить кубы проверки между всеми устройствами, которыми вы хотите управлять за одно действие.

Тип этого действия (то есть Свободное, Простое, Стандартное или Сложное) аналогичен типу действия, которое вы собираетесь совершить с помощью этого устройства. Вам требуется 1 метка для Свободных Действий, 2 метки для Простых Действий, и 3 метки для Стандартных и Сложных Действий.

Каждый раз, когда вы используете Проникновение в качестве предела проверки, эта операция считается относящимся к Проникновению, а потому к ней применяются все правила, которые касаются роста Уровня Тревоги и провала операции Проникновения.

ВЗЛОМ ФАЙЛА (CRACK FILE)

(Сложное действие)

Меток требуется: 1

Проверка: Хакинг + Логика [Атака] против Уровень Защиты * 2

Вы снимаете защиту с файла, так что его становится возможно прочитать. Конечно, целью этой операции может быть только защищённый файл.

СБОЙ ПРОГРАММЫ (CRASH PROGRAM)

(Сложное действие)

Меток требуется: 1

Проверка: Кибербой + Логика [Атака] против Интуиции + Фаервол

Вы перегружаете часть памяти вашей цели и заставляете одну из работающих программ зависнуть. Вам нужно указать, сбой какой именно программы вы хотите вызвать; какие программы запущены у вашей цели, вы можете узнать, используя Анализ Матрицы, либо увидев программу в действии. В случае успеха программа зависает: она прекращает работать и не заработает вновь, пока устройство, на котором она была запущена, не перезагрузит.

ИНФОШИП (DATA SPIKE)

(Сложное действие)

Меток требуется: не требуются

Проверка: Кибербой + Логика [Атака] против Интуиции + Фаервола

Вы внедряете в персону или устройство вредоносный код, нанося цели Виртуальный урон. Значение Урона вашей атаки равно характеристике Атака вашей программы, плюс одна ячейка урона за каждый чистый успех, и две— за каждую вашу метку, поставленную на цели. Вы наносите Виртуальный Урон (см. с. ____), которому цель сопротивляется с помощью Уровня Устройства + Фаервола.

ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ИНФОМИНЫ (DISARM DATA BOMB)

(Сложное действие)

Меток требуется: не требуются

Проверка: Программирование + Интуиция [Фаервол] против Уровня Инфобомбы

Вы пытаетесь обезвредить найденную (обычно с помощью Анализа Матрицы) Инфомину. Если у вас есть хоть один чистый успех, то Инфбомба убрана и удалена. Иначе Инфомина активируется, нанося урон, и, возможно, уничтожая файл, к которому она была прикреплена (конечно, если она была запрограммирована на уничтожение файла).

РЕДАКТИРОВАНИЕ ФАЙЛА (EDIT FILE)

(Сложное действие)

Меток требуется: 1

Проверка: Компьютерная грамотность + Логика [Обработка Информации] против Интуиции + Фаервола

Редактирование Файла позволяет вам создавать, изменять, копировать, удалять или ставить защиту на файлы любого типа. Защищающейся стороной на этой проверке выступает либо хост, на котором хранится файл, либо владелец (если файл не на хосте). Каждое Редактирование меняет одну деталь в файле— небольшой параграф текста, часть изображения, две-три секунды аудио- или видео файла (обсудите с ведущим, что считать «деталью» в данном случае). Ведущий может наложить штраф на проверку, если решит, что правки, которые вы хотите внести, слишком сложные. Если редактирование файла занимает продолжительное время, например, вы хотите вырезать себя и свою команду из видеозаписи, то вам нужно делать повторную проверку операции каждый Боевой Ход, пока вы редактируете его.

Если вы используете эту операцию для копирования файла, то владельцем копии будете являться вы. Если файл, который вы хотите скопировать, имеет защиту от копирования, то операция автоматически проваливается. Если на файле стоит Инфомина, то её мощь обрушивается на вас (поэтому не забывайте сканировать файлы, прежде чем открыть их).

Также вы можете использовать эту операцию, чтобы защитить файл, владельцем которого являетесь. Для установки защиты сделайте Простую Проверку Компьютерной грамотности + Логика [Обработка Данных]. Количество успехов, которое вы получите, станет уровнем защиты файла. Защищённый файл не может быть прочитан, изменён, удалён или скопирован, пока защита не будет взломана.

ВХОД НА ХОСТ/ВЫХОД С ХОСТА (ENTER/EXIT HOST)

(Сложное действие)

Меток требуется: 1

Проверка: нет

Вы входите на хост, на котором поставили метку, и ваш образ перемещается внутрь него; или же вы покидаете хост, на котором находились. Для этой операции не требуется проверок: хост впускает всех, кто поставит на нём метку, и выпускает всех, кто внутри него. Конечно, хост отнюдь не обязательно примет вас с распростертыми объятиями, а некоторый ЛЕД может удерживать вас на хосте, как в ловушке, пока вы не сможете вырваться из его щупалец.

Когда вы покидаете хост, вы оказываетесь в сети, из которой туда зашли.

УДАЛЕНИЕ МЕТКИ (ERASE MARK)

(Сложное действие)

Меток требуется: особое

Проверка: Компьютерная грамотность + Логика [Атака] против Силы Воли + Фаервол

Вы стираете со своей персоны или с другого образа поставленную на него метку. Чтобы совершить эту операцию, вы должны поставить на образ, с которого собираетесь стирать метку, три своих метки. Однако вам не нужно ставить свою метку на образ, который поставил те метки, что вы желаете удалить. Вы можете попытаться стереть две метки за одно действие, получив штраф -4 к проверке, или попробовать стереть все три за один присест, но со штрафом -10. Кроме того, если вы стираете несколько меток, все они должны быть на одном образе и оставлены одним образом. Эту операцию нельзя использовать для изменения владельца цели.

Например, ЛЕД поставил метку на вас и вашего друга. Вы делаете проверку Компьютерной грамотности + Логика (пределом проверки будет Атака твоей программы) против уровня ЛЕДяной программы (используется вместо Силы Воли) + Фаервол, пытаюсь стереть метку со своего образа. Чтобы стереть ЛЕДяную метку с приятеля, вам нужно поставить на его образ три своих метки... Хотя, он вечно думает только о себе, так что пусть сам и разбирается.

УДАЛЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО СЛЕДА (ERASE MATRIX SIGNATURE)

(Сложное действие)

Меток требуется: нет

Проверка: Компьютерная грамотность + Резонанс [Атака] против (Уровень Следа)*2

Вы удаляете Виртуальный след, оставленный созданием Резонанса, например, техномантом или спрайтом. В случае успеха след рассеивается. Вы не можете совершить эту операцию, не имея атрибута Резонанса; в отличие от остальных операций, для которых требуется Резонанс, это Виртуальная операция, а не операция с Резонансом, и, осуществляя её, вы делаете Атаку, а потому рискуете получить Виртуальный урон и повысить Уровень Тревоги.

ФОРМАТИРОВАНИЕ УСТРОЙСТВА (FORMAT DEVICE)

(Сложное действие)

Меток требуется: 3

Проверка: Компьютерная грамотность + Логика [Проникновение] против Силы Воли + Фаервола

Вы переписываете загрузочный сектор устройства. Во время следующей перезагрузки, оно, вместо того, чтобы спокойно загрузиться вновь, вырубится навсегда— то есть пока не будет переустановлено всё программное обеспечение (Extended проверка Программирования + Логика [Ментальный] (12, 1 час)). Устройство, которое вывели из строя таким образом, теряет все свои Виртуальные модификаторы и становится недоступным через Матрицу, однако им можно продолжать пользоваться, как обычным механизмом (дверь будет открываться, если у неё есть ручка, огнестрельное оружие с курком будет стрелять и т.п.).

ПОЛНАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ ЗАЩИТА (FULL MATRIX DEFENSE)

(Прерывающее действие)

Меток требуется: Владелец

Проверка: Нет (операция Фаервола)

Полная защита позволяет вам защищаться от операции Атаки, и её можно использовать в любое время. Когда вы делаете защитную проверку против Виртуальной операции, добавьте к кубам, которые вы кидаете, свою Силу Воли (если Сила Воли уже является компонентом Проверки, просто прибавьте её ещё раз). Когда вы используете эту операцию, ваше Значение Инициативы понижается на 10, однако эффект операции остаётся до конца Боевогохода.

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ СЕТИ (GRID HOP)

(Сложное действие)

Меток требуется: не требуются

Проверка: нет (операция Обработки данных)

Вы переходите в другую сеть: например, вы можете перепрыгнуть из публичной сети в «Изумрудный город», локальную сеть Сиэтла. Для этого вам необходимо иметь доступ к сети, куда желаете перейти; если же у вас этого доступа нет, вы можете использовать Брутфорс или Взлом на Лету, чтобы перейти в другую сеть нелегально. Если вы внутри хоста, то, прежде чем менять сеть, вам необходимо его покинуть.

ВЗЛОМ НА ЛЕТУ (HACK ON THE FLY)

(Сложное действие)

Меток требуется: не требуются

Проверка: Хакинг + Логика [Проникновение] против Интуиции + Фаервол

Вы можете использовать эту операцию, чтобы поставить метку на цели, не имея на то разрешения. Взлом на лету— аналог Брутфорса для тех хакеров, кто предпочитает полагаться на Проникновение, а не на Атаку.

Если ваша цель— образ, то вы ставите на него одну метку; максимум вы можете поставить три метки. В дополнение к этому, каждые два чистых успеха считаются аналогом одного успеха Анализа Матрицы, так что вы можете не только метку поставить, но и узнать кое-какую информацию.

До того, как сделать бросок, вы можете объявить, что пытаетесь поставить сразу несколько меток. Если вы пытаетесь поставить две метки за раз, то проверка получает штраф -4 к кубам. Если вы хотите попробовать поставить сразу три метки, то штраф вырастает до -10.

Вы также можете использовать эту операцию, чтобы перейти в сеть, в которую у вас нет зарегистрированного доступа. В таком случае у сети есть 4 куба на проверку защиты, если это локальная сеть, и 6 кубов, если это глобальная сеть. В случае успеха вы не ставите на сети метку, а просто немедленно входите в эту сеть. Использование Взлома на

Лету для перехода в другую сеть, если оно провалилось, в отличие от других неудачных операций Проникновения, не оповещает сеть или Малое ОКО о вторжении.

СОКРЫТИЕ (HIDE)

(Сложное действие)

Меток требуется: 0

Проверка: РЭБ + Интуиция [Проникновение] против Интуиции + Обработка Данных

Даже если у вас включён режим невидимки, другой образ может вас заметить. В таком случае вы можете использовать Сокрытие, чтобы цель потеряла вас из вида. В случае успеха цель прекращает опознавать вас и должна использовать Анализ Матрицы, если хочет найти вас снова. Вы не можете спрятаться от образа, который поставил на вас метку, поэтому, прежде чем применять Сокрытие, вы должны эти метки с себя стереть.

РАЗРЕШЕНИЕ ОСТАВИТЬ МЕТКУ (INVITE MARK)

(Простое действие)

Меток требуется: Владелец

Проверка: Нет (операция Обработки Данных)

Если вы—владелец устройства, файла, персоны, хоста или ЛЕДяной программы, то можете дать другим образам разрешение на то, чтобы они поставили метку на ваше устройство, файл и пр. Когда вы даёте разрешение, то определяете, сколько меток может быть поставлено, сколько времени они будут существовать, и как долго разрешение будет продолжать действовать. После этого приглашённый может, используя Свободное Действие, поставить на вашем образе метку. До того момента, как на образ будет поставлена метка, вы можете отозвать разрешение в любое мгновение; однако если метка поставлена, то вам вначале нужно будет использовать действие Удаления Метки, или перезагрузить устройство, чтобы убрать метку до того, как выбранный вами срок разрешения закончится.

ОТКЛЮЧЕНИЕ (jack out)

(Простое действие)

Меток требуется: Владелец

Проверка: Техника + Сила Воли [Фаервол] против Логике + Атака

Эта операция отключает вас от Матрицы и перезагружает устройство, которое вы используете. Вы получаете урон от нейрошока, если были в ВР. Защитная проверка используется только когда вы залипли (с. __); это встречная проверка против образа, который заблокировал ваше соединение. Если от выхода из Матрицы вас удерживает сразу несколько персон, то с каждой из них вы должны сражаться по отдельности; сделайте одну проверку, и по очереди сравните ваши успехи с количеством успехов каждого вашего противника, который блокирует ваше соединение.

Вы можете отключить от Матрицы только самого себя. Вы не можете выкидывать из Матрицы других людей; этого вы можете добиться, только хорошенько избив их—нанеся им столько Виртуального Урона, что они отключаются.

ГЛУШИЛКА (jam signals)

(Сложное действие)

Меток требуется: Владелец

Проверка: РЭБ + Логика [Атака]

Эта операция позволяет вам превратить устройство, с помощью которого вы входите в беспроводную сеть, в глушилку. Пока вы не совершаете посредством устройства другие Виртуальные операции, все успехи, которые вы получили на этом броске, добавляются уровню шума при расчёте успеха всех Виртуальных операций, которые делаются с

помощью устройств в радиусе 100 метров от вас. Если вы хотите глушить сигналы определённой цели или в определённом направлении, купите глушилку-- они специально создаются для таких целей.

ЗАПРЫГНУТЬ В РИГНУТОЕ УСТРОЙСТВО (jump into Rigged device)

(Сложное действие)

Меток требуется: 3

Проверка: РЭБ + Логика [Обработка Данных] против Силы Воли + Фаервол

Вы подключаетесь к устройству, которое адаптировано для риггинга: обычно это транспорт или дрон. Для того, чтобы вы могли подключиться к устройству, необходимо, чтобы выполнялось несколько условий: во-первых, вы должны быть подключены к ВР; во-вторых, устройство, к которому вы хотите подключиться, должно быть адаптировано для риггинга; в-третьих, у вас должен быть риг-модуль. Если вы-- владелец устройства, или владелец устройства дал вам разрешение подключиться к своему устройству, никаких проверок делать не нужно. В Матрице образ устройства, к которому вы подключились, становится частью вашей персоны.

Если к устройству уже подключился кто-то другой, вы не можете использовать эту операцию, пока устройство снова не станет свободно.

АНАЛИЗ МАТРИЦЫ (matrix perception)

(Сложное действие)

Меток требуется: не требуются

Проверка: Компьютерная грамотность + Интуиция [Обработка Данных] (против Логики + Проникновения)

Эта важная операция, гибкая по своей природе: она используется как для того, чтобы находить образы в Матрице, так и для того, чтобы анализировать объекты Матрицы. Когда вы используете эту операцию либо для первого, либо для второго, вы делаете Простую Проверку, и количество полученных успехов определяет, сколько информации вы получили. За каждый чистый успех вы можете знать у ведущего один факт об объекте-- это может быть тип, уровень, количество меток, расположенные на нём файлы, используемая сеть, наличие невидимых образов поблизости, или какую-то другую информацию о Матрице. За каждый чистый успех вы можете узнать только один факт. В том случае, если вашим выбором было получить информацию о метках, вы можете узнать только те метки, которые уже видели до этого момента, или метки персон, на которых вы сами оставляли метки. Иначе вы лишь узнаете количество меток.

Если вы пытаетесь увидеть образ, который находится от вас дальше, чем в 100 метрах, вы делаете Простую Проверку: первый успех позволяет вам опознать цель, а все успехи после первого могут быть потрачены на то, чтобы получить больше информации, как описано выше. Если вы ищите образ, у которого включён режим невидимки (после того, как узнали, что поблизости есть невидимый образ), то делаете Встречную Проверку; цель использует свои Логика + Проникновение для защиты. Чистые успехи используются точно таким же образом, как и для опознания отдалённых целей: первый успех означает, что вы опознали цель, а остальные позволяют проанализировать её состояние.

ПОИСК В МАТРИЦЕ (matrix search)

(Особое)

Меток требуется: особое

Проверка: Простая, Компьютерная грамотность + Интуиция [Обработка Данных]

Вы ищите в Матрице информацию по какой-то теме. Сколько времени это займёт, зависит от того, насколько распространённую информацию вы ищите, и, соответственно, от того, где именно вы её ищите. Все успехи сверх тех, что нужны для покрытия порога, могут использоваться, чтобы снизить время поиска. Поделите базовое время (см. таблицу)

на количество успехов, чтобы определить, насколько оно снизилось. Если вы провалили проверку, то всё равно потратили полное время на поиск.

Некоторая информация засекречена и содержится на защищённых хостах, к которым нет публичного доступа. Поиск информации часто оборачивается поиском хоста, на котором эта информация спрятана, и попытками залезть в него. После чего вы можете заняться Поиском в Матрице уже внутри хоста; базовым временем поиска считайте 1 минуту (безотносительно типа информации, которую вы ищите). Таким образом можно отыскать информацию, к которой зарегистрированные пользователи хоста хоть раз получали доступ. Если информация заархивирована, то вам придётся нырнуть в хост поглубже, чтобы извлечь её: этот опасный процесс будет описан в дальнейших книгах о Матрице.

<i>ТАБЛИЦА ПОИСКА В МАТРИЦЕ</i>		
<i>Информация, которую вы ищите:</i>	<i>Порог</i>	<i>Время</i>
Общеизвестная или широко распространённая	1	1 минута
Известная узкому кругу людей или не распространяемая широко	3	30 минут
Скрываемая, или та, которую активно разыскивают и удаляют из публичного доступа	6	12 часов
Защищённая или секретная	не доступна через поиск	
<i>Информация, которую вы ищите:</i>	<i>Штраф на проверку</i>	
Сложная для понимания или узкоспециальная	-1	
Неясная	-2	
В другой сети	-2	

ПЕРЕЗАГРУЗКА УСТРОЙСТВА (reboot device)

(Сложное действие)

Меток требуется: 3

Проверка: Компьютерная грамотность + Логика [Обработка данных] против Силы Воли + Фаервола

Устройство, на котором осуществляется эта операция, выключается и немедленно перезагружается. В конце текущего Боевогохода устройство снова подключается в сети. Пока перезагрузка не завершится, устройство не функционирует и отсутствует в Матрице.

Когда вы перезагружаете устройство, на котором запущена ваша персона, то ваша Тревога снижается до нуля, а метки, которые вы поставили на другие образы, равно как и метки, которые есть на вашем образе, стираются. Если вы в ВР во время перезагрузки, вы получаете урон от нейрошока (см. с. ____). Когда вы снова онлайн, ваш образ может вернуться только в ту сеть, в которую у вас есть зарегистрированный доступ, или в публичную сеть, если у вас нет доступа к другим сетям.

Когда вы совершаете эту операцию, то выбираете, сколько времени пройдёт с того момента, как ваше устройство выключится, до того момента, как оно вернётся в сеть. Устройство можно загрузить и раньше обозначенного срока— это может сделать всякий, нажав кнопку включения устройства в материальном мире. В таком случае устройство вернётся в сеть в конце Боевогохода, когда кнопка была нажата.

Целью этой операции могут быть только устройства. Это не сработает с хостами, с живыми существами (например, техномантами, хотя они и могут «перезагрузить» себя), или созданиями Резонанса (такими, как спрайты), а в случае персоны— только с вашей собственной персоной. Если вы— владелец устройства, которое перезагружаете, то никакой проверки делать не нужно. Вы не можете использовать это действие на залипшем устройстве (см. с. ____).

ОТПРАВКА СООБЩЕНИЯ (send message)

(Простое действие)

Меток требуется: не требуется (либо 1)

Проверка: Нет (операция Обработки Данных)

Вы посылаете через Матрицу текстовое или звуковое сообщение длиной с небольшое предложение, изображение, или файл, пользователю, коммкод которого вы знаете. Если вы используете ПНИ Матрицы, или если вы в ДР, вы можете посылать более длинные и сложные сообщения, по размеру аналогичные параграфу текста. Также вы можете использовать это действие, чтобы в прямом эфире связаться с одним или несколькими адресатами; использоваться для связи могут любые цифровые записывающие устройства, которые у вас есть.

УСТАНОВКА ИНФОМИНЫ (set data bomb)

(Сложное действие)

Меток требуется: 1

Проверка: Программирование + Логика [Проникновение] против (Уровень устройства*2)

Вы устанавливаете на файл Инфомину. Совершая эту операцию, выберите уровень Инфомины; максимальная его величина равна вашим чистым успехам. Также вам нужно решить, будет Инфомина после срабатывания удалять файл, к которому прикреплена, или не будет, после чего вы должны создать код-пароль, позволяющий отключить бомбу. На файле может стоять только одна Инфомина.

Инфомина активируется, когда кто-то пытается прочитать, отредактировать, защитить, удалить или поставить ещё одну Инфомину на файл, не имея кода-пароля, отключающего данную мину. Инфомина, когда срабатывает, наносит кб * уровень Инфомины Виртуального Урона образу, который её потревожил (образ сопротивляется этому урону, как обычно), удаляет файл (если была на это запрограммирована), а затем удаляет сама себя. Если использован код-пароль, то Инфомина не активируется. Однако она остаётся на файле, приберегая себя для следующего незваного гостя.

Инфомину можно увидеть, используя Анализ Матрицы. Обнаруженная Инфомина может быть деактивирована операцией Обезвреживание Инфомины; обезвреженная Инфомина удаляется. К чёрту.

ПРОСЛУШКА (snoop)

(Сложное действие)

Меток требуется: 1

Проверка: РЭБ + Интуиция [Проникновение] против Логики + Фаервола

Эта операция позволяет вам перехватывать все данные, которые цель отправляет через Матрицу или получает из неё, пока на цели сохраняется ваша метка. Вы можете слышать, видеть или читать эту информацию в режиме онлайн, а можете сохранить её для дальнейшей продажи и/или изучения, если есть куда сохранять (например, на вашу деку).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОСЛУШКИ

Прослушка используется не только для того, чтобы подслушивать разговоры. Если ваша цель вызывает кого-то с помощью коммлинка, вы можете отметить, кому она звонила, и попытаться найти его онлайн с помощью Анализа Матрицы; если этот метачеловек находится в радиусе 100 метров от вас, вы находите его автоматически (если у него не включён режим невидимки; в таком случае вы всё равно должны делать проверку Анализа Матрицы).

ПОДМЕНА КОМАНДЫ (spoof command)

(Сложное действие)

Меток требуется: 1 (см. описание)

Проверка: Хакинг + Интуиция [Проникновение] против Логика + Фаервола

Вы обманываете устройство, выдавая себя за его владельца, так что оно начинает думать, что вы имеете право отдавать ему команды. Вам нужна только одна метка на образе, который вы собираетесь имитировать; ставить метки на цель не требуется. На встречной проверке, однако, используются характеристики цели. Этот трюк работает только с устройствами и агентами; он не обманет ЛЕД, спрайтов, хосты, персоны и все прочие образы.

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА (switch interface mode)

(Простое действие)

Меток требуется: Владелец

Проверка: нет (действие Обработки Данных)

Вы переключаетесь из ДР в ВР, или наоборот. После переключения в ВР ваше тело оседает на землю, а потому это не рекомендуется делать там, где небезопасно. Если вы переключаетесь из ВР в ДР, то теряете все бонусные Кубы Инициативы, которые имели в ВР (см. Changing Initiative, с. ____). Если вы залипли, то не можете переключать пользовательские режимы.

Вы можете переключить только свой пользовательский режим; вы не можете переключать пользовательские режимы других людей.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ ОБРАЗА (trace icon)

(Сложное действие)

Меток требуется: 2

Проверка: Компьютерная грамотность + Интуиция [Обработка Данных] против Силы Воли + Проникновения

Вы отслеживаете местоположение образа устройства или персоны, пребывающей в Матрице, в реальном мире. После успешного завершения этой операции, вы получаете сведения о местоположении цели всё время, пока у вас на ней есть хоть одна метка. Это не работает с хостами, поскольку у них нет местоположения в физическом мире, или ЛЕДяными программами, поскольку они существуют в пределах хоста.

СПИСОК ВИРТУАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ (matrix action indices)

Алфавитный список виртуальных операций хорош, когда вы уже знаете, что хотите сделать; однако иногда вам будет необходим чуть более систематизированный подход. Ниже вы найдёте два списка виртуальных операций: в первом операции разделены на категории в зависимости от того, какие задачи они выполняют, во втором — в зависимости от того, с каким Виртуальным атрибутом связаны. Для вашего удобства рядом с каждой операцией указан тип действия.

<i>ФУНКЦИИ ВИРТУАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ</i>	
<i>Операции с устройствами</i>	<i>Тип действия</i>
Управление устройством	Разное
Форматирование устройства	Сложное
Перезагрузка устройства	Сложное
Подмена команды	Сложное
<i>Операции с файлами</i>	<i>Тип действия</i>
Взлом файла	Сложное
Обезвреживание инфомины	Сложное

Редактирование файла	Сложное
Установка инфомины	Сложное
Сбор информации	Тип действия
Проверка уровня тревоги	Простое
Анализ Матрицы	Сложное
Поиск в Матрице	Особое
Прослушка	Сложное
Выслеживание образа	Сложное
Операции с метками	Тип действия
Брутфорс	Сложное
Удаление метки	Сложное
Удаление виртуального следа	Сложное
Взлом на лету	Сложное
Разрешение поставить метку	Простое
Бой в Матрице	Тип действия
Сбой программы	Простое
Инфошип	Простое
Полная виртуальная защита	Прерывающее
Прочее	Тип действия
Изменение образа	Простое
Вход на хост/ Выход с хоста	Сложное
Удаление виртуального следа	Сложное
Переключение сети	Сложное
Сокрытие	Сложное
Отключение	Простое
Глушилка	Сложное
Запрыгнуть в ригнутое устройство	Сложное
Отправка сообщения	Простое
Переключение пользовательского режима	Простое

ПРЕДЕЛ ВИРТУАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ	
Атака	Тип действия
Брутфорс	Сложное
Взлом файла	Сложное
Сбой программы	Сложное
Инфошип	Сложное
Удаление метки	Сложное
Удаление виртуального следа	Сложное
Глушилка	Сложное
Проникновение	Тип действия
Проверка уровня тревоги	Простое
Взлом файла	Сложное
Форматирование устройства	Сложное
Взлом на лету	Сложное
Сокрытие	Сложное
Установка инфомины	Сложное
Прослушка	Сложное
Подмена команды	Сложное

Обработка данных	Тип действия
Изменение образа	Простое
Управление устройством*	Разное
Редактирование файла	Сложное
Вход на хост / Выход с хоста	Сложное
Переключение сети	Сложное
Разрешение поставить метку	Простое
Запрыгнуть в ригнутое устройство	Сложное
Виртуальная проницательность	Сложное
Поиск в Матрице	Простое
Перезагрузка устройства	Сложное
Отправка сообщения	Простое
Переключение пользовательского режима	Простое
Выслеживание образа	Сложное
Фаервол	Тип действия
Обезвреживание инфомины	Сложное
Удаление виртуального следа	Сложное
Полная виртуальная защита	Прерывающее
Отключение	Простое

* Управление устройством может использовать обработку данных в качестве предела, а может и не использовать.

ХОСТ: «СТАФФЕР ШЭК»™

Эта сеть магазинчиков, где можно купить товары первой необходимости, любима народом во всём мире— и в Матрице она тоже есть! У каждой торговой точки «Стаффер Шэк» имеется собственный хост, управляемый из реального магазина, виртуальной проекцией которого он и является. Ноды «Стаффер Шэк» в Матрице твёрдо стоят на виртуальной земле, окружёнными устройствами. Вместо того, чтобы свободно парить «в воздухе» вместе с большинством хостов Матрицы, они привязаны к своему местоположению в материальном мире, благодаря чему их всегда можно найти недалеко от дома («Самое необходимое должно быть рядом»™). Если верить справочнику франшизы «Стаффер Шэк», внутри хост выглядит абсолютно так же, как и его аналог в реальной жизни, однако на практике менеджеры магазина в большинстве случаев не разбираются ни в оформлении, ни в администрировании хоста. Как результат, торговые площади этих хостов больше напоминают свалку металлолома, служат местом встреч для местного народа, и клубом для амбициозных хакеров, обитающих поблизости. Правила, касающиеся вида, ощущений, физики и взаимодействия с объектами в каждом «Стаффер Шэк» немного разные; это зависит от того, кто управляет конкретным магазинчиком, и сколько денег он не пожалел на фаервол. Несмотря бардак, на хосте «Стаффер Шэк» можно купить реальные предметы; они отберут то, что вы заказали, и сохранят до вашего прибытия в магазинчик в реальном мире, либо, если вы находитесь в зоне доставки, доставят к вашим дверям.

ПРОГРАММЫ (Programs)

Программы (технически, киберпрограммы, поскольку они созданы для работы в Матрице)— файлы, которые вы можете запустить на своей деке. Одни программы, когда работают, улучшают характеристики вашей деки, другие— дают дополнительные возможности. Вы не можете запустить на деке две одинаковых программы одновременно

(и, нет, просто поменять название одной из программ не сработает, чаммер). Преимущества от программы вы получаете, только когда она работает на вашей деке; как только она завершает работу, или вы включаете вместо неё другую программу, вы теряете вся связанные с ней преимущества.

Все программы отражаются в виде образов, соединённых с вашей персоной. Как и все остальные образы в Матрице, облик образов ваших программ можно настроить, однако он должен указывать на функции программы. Например, программа Молот может выглядеть как молот, как пистолет-пулемёт, или как шипастая бейсбольная бита, но не как карманные часы или треножник. Образы программ обычно небольшого размера, однако форма может быть практически любой, если она отражает функции программы (и если это разрешает ведущий игры).

СПИСОК ПРОГРАММ (Program Listing)

Программы делятся на два типа. Общедоступные (Common) программы не могут нанести большого вреда, и доступны для всех— как для тех, кто профессионально работает с Матрицей, так и для тех, для кого это лишь хобби. Хакерские (Hacking) программы куда более опасны. Их покупка, владение ими или использование без лицензии карается по закону.

Ниже вы найдёте список самых распространённых программ.

ОБЩЕДОСТУПНЫЕ ПРОГРАММЫ (Common Programs)

Браузер (Browse): Это удобная программа для поиска и загрузки позволяет снизить время Поиска в Матрице в два раза.

Менеджер конфигураций (Configurator): Когда вы запускаете эту программу, выберите конфигурацию деки, отличающуюся от текущей. Сохраните эту конфигурацию в Менеджере конфигураций. В следующий раз, когда вы захотите изменить настройки вашей деки, вы можете просто загрузить сохранённую конфигурацию, вместо того чтобы ограничиться переменной мест значений двух атрибутов. Заметьте, что в новой конфигурации Менеджер конфигураций может быть и выключен. Сохранённая в менеджере конфигурация не меняется после того, как вы загрузите её, а потому вы снова можете использовать эту программу, если измените что-то в настройках деки (конечно, информацию из Менеджера конфигурации можно загрузить только тогда, когда он запущен).

Редактор (Edit): Эта программа делает редактирование файлов проще благодаря удобному интерфейсу, который меняется в зависимости от вашей манеры работы и даже даёт советы. Пока эта программа работает, увеличьте предел Обработки Данных на 2, когда делаете любую проверку Редактирования.

Шифрование (Encryption): Активация утилиты Шифрования даёт вам +1 к атрибуту Фаервола.

Очистка сигнала (Signal Scrub): Эта программа анализирует фоновый шум и входящие сигналы, что даёт вам Фильтр шума уровня 2.

Инструментарий (Toolbox): Эти утилиты, оптимизирующие работу памяти, дают вам +1 к Обработке Данных.

Виртуальная память (Virtual Machine): Эта программа создаёт на вашей деке область виртуальной памяти, давая вам возможность использовать большее количество программ ценой снижения стабильности работы системы. Ваша дека может запускать две дополнительные программы, однако когда ваша персона получает Виртуальный урон, она всегда получает одну дополнительную ячейку виртуального урона, которой не может сопротивляться.

ХАКЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ (Hacking Programs)

Броня (Armor): Эта программа работает, как второй фаервол, давая вам +2 к кубам на проверках сопротивления Виртуальному урону.

Радионяня (Baby Monitor): Программа «Радионяня» использует алгоритмы, украденные у Общесетевого Комитета Охраны и следит за вашими передвижениями в Матрице, благодаря чему вы всегда можете узнать ваш текущий Уровень Тревоги.

Биоотдача (Biofeedback): Когда вы атакуете другой образ, эта программа вплетает в ваш атакующий код опасные сигналы биоотдачи; подобный дрек используют Чёрный ЛЕД и спец агенты. Эта программа работает, только если цель именно биологическую природу (например, паук охраны). Когда ваша атака наносит Виртуальный урон, цель получает такое же количество Оглушающего (если цель использует холодный сим) или Физического (если цель использует горячий сим) урона от биоотдачи. Эта программа также увеличивает урон, который вы получаете от своих же операций Атаки, если они провалятся. Урону от биоотдачи можно сопротивляться с помощью Силы Воли + Фаервола.

Пример.

Паук бьёт Slamm-0! (который, конечно же, использует горячий сим), нанося 8 Виртуального Урона. Slamm-0! (или, точнее, его дека) сопротивляется урону, используя Уровень Устройства + Фаервол, и получает 4 успеха. Это значит, что его дека получает 4 ячейки урона. У паука работает Биоотдача, а потому Slamm-0! (не его дека!) должен использовать свои Силу Воли + Фаервол, чтобы сопротивляться 4 Физическому урону. Урон, которому Slamm-0! не удалось воспротивиться, обжигает его мозг, и он отмечает его на Панели Состояния.

Фильтр биоотдачи (Biofeedback Filter): Эта программа выполняет роль фаервола для вашего сим модуля, и даёт вам +2 к кубам на проверки сопротивления урону от биоотдачи.

Ошеломление (Blackout): Это более гуманная версия биоотдачи. Работает точно таким же образом, однако наносит только Оглушающий урон, даже если цель использует горячий сим.

Расшифровка (Decryption): Разрушающие код алгоритмы этой программы дают вам +1 к атрибуту Атаки.

Разминирование (Defuse): Эта программа создаёт защитное поле между вами и Инфоминей, что даёт вам +4 куба к проверке сопротивления урону от неё.

Взрывное дело (Demolition): Взрывное дело использует новейшие технологии кодирования Инфомин, благодаря чему вы можете повысить на 1 уровень любой Инфомины, которую ставите, пока эта программа запущена.

Поиск уязвимостей (Exploit): Эта программа анализирует фаервол цели, выискивая уязвимые места. Вы получаете +2 к атрибуту Проникновения, когда используете операцию Взлом на лету.

Разделитель (Fork): С помощью этой программы вы можете использовать Виртуальную операцию на две цели сразу. Вы делаете одну проверку с модификатором, равным сумме модификаторов обеих целей. Каждая цель делает свою защитную проверку. Результат операции для каждой цели вычисляется отдельно.

Страж (Guard): Эта программа следит за слабыми местами в вашей защите, точно также, как следил бы атакующий, что позволяет снизить дополнительный урон, который вы получаете от меток, на 1 ЗУ за метку.

Молот (Hammer): Когда вы используете операцию, наносящую урон, эта атакующая программа даёт вам +2 к ЗУ Виртуального Урона. На урон, который вы получаете, провалив операцию Атаки, это действие не распространяется.

Оковы (Lockdown): Когда вы наносите урон персоне, он или она залипают до тех пор, пока вы не выключите эту программу, или пока цель успешно не отключится.

Репейник (Mugger): Эта программа активно отслеживает ваши метки, что поднимает бонусный урон от них на 1 ЗУ за каждую метку.

Панцирь (Shell): Эта программа использует алгоритмы-фильтраторы, дающие вам +1 к кубам на проверки сопротивления Виртуальному урону и урону от биоотдачи. Этот модификатор складывается с модификаторами других программ того же типа.

Ускользание (Sneak): Эта утилита перенаправляет потоки вашего трафика в Матрице по неожиданному руслу, что даёт вам +2 к кубам на проверках защиты от операции Выслеживание Образа. К тому же, если малое ОКО настигает вас, то оно не может увидеть ваше местоположение в материальном мире, хотя эта программа и не мешает ему обрушить на вас вся те мерзкие штучки, что оно обычно в таких случаях обрушивает.

Скрытность (Stealth): Эта умная программа даёт вам +1 к атрибуту Проникновения.

Поиск следа (Track): Эта программа помогает вам следить за целями, благодаря чему найти то, к чему они привязаны в мире мяса, куда легче. Пока эта программа работает, вы добавляете 2 к вашей Обработке Данных, когда делаете проверки Выслеживания Образа (*в оригинале Trace User. Oneчатка? – прим. Nalia*). Возможно и альтернативное использование программы: если у цели работает Ускользание, Поиск Следа лишает её бонуса, который даёт ей эта программа (+2 к кубам). Заметьте, что программа даёт только одно из указанных преимуществ, но не оба сразу.

Пелена (Wrapper): Эта программа позволяет игнорировать протоколы Матрицы, касающиеся образов. Пока эта программа работает, вы с помощью операции Изменение Образа можете заставить свои образы иметь тот облик, который только пожелаете. Ваша программа Молот в Матрице может выглядеть как музыкальный файл, образ «Арес Предатор»-- как кредитик, а своей персоне вы можете придать облик «Мицубиси Найтскай». Другая персона может разглядеть истинный вид вашего образа, сделав проверку Анализа Матрицы, однако для этого необходимо, чтобы у неё возникли хоть какие-то подозрения (см. **Анализ Матрицы**, с. ____).

АГЕНТЫ (Agents)

Агенты— автономные программы, уровень которых может колебаться от 1 до 6. Каждый агент занимает один слот для программ в вашей деке. Агенты используют Виртуальные атрибуты устройства, на котором они запущены, и свой рейтинг для атрибутов (максимум 6) (*and their rating (up to 6) for attributes. Неясно, что имеется в виду: атрибуты ж берутся от устройства. Прим. Nalia*). У агентов также есть навыки Компьютерная грамотность, Хакинг, и Кибербой, величина которых равна уровню агента. Агент работает, как программа, однако может использовать программы, запущенные на том же устройстве, что и он.

Вы можете использовать агентов, чтобы они совершали Виртуальные операции за вас. Когда агент работает, у него есть собственная персона (и образ). Интеллект агента почти не уступает интеллекту программы-пилота того же уровня (см. **Программы-пилоты**, с. ____).

Направленные в агента атаки повреждают устройство, на котором агент был запущен, а не самого агента (который, несмотря ни на что, обычная программа). Это значит, что если у вас на деке запущен агент, Счётчик Виртуального Урона у вас общий.

ТАБЛИЦА ПРОГРАММ		
Программы	Доступность	Цена
Обычная программа	--	80 ¥
Хакерская программа	4R	250 ¥

Агент (Уровень 1-3)	Уровень*3	Уровень * 1000 ¥
Агент (Уровень 4-6)	Уровень*3	Уровень * 2000 ¥

ХОСТЫ (Hosts)

Хосты подобны Матрице в миниатюре. Снаружи хост выглядит как огромный образ, нередко оформленный в виде здания или какого-то другого сооружения, в которое вы можете войти. Большинство хостов парит в виртуальных небесах Матрицы, однако некоторые привязаны к определённой точке реального пространства: как правило, это магазины или примечательные места— то, что ассоциируются с определённым адресом в мире мяса.

Входя из сети в хост, вы попадаете в отдельное пространство. Когда вы снаружи хоста, то не можете взаимодействовать с теми образами, что внутри него, напрямую, хотя можете посылать сообщения, делать звонки и прочие вещи. Когда вы внутри хоста, то всё наоборот— вы можете видеть образы внутри хоста и взаимодействовать с ними, однако не можете взаимодействовать с образами снаружи. Правило насчёт звонков, отправки сообщений и прочих вещей не меняется.

Когда вы входите в хост, это выглядит, как будто ваша персона действительно входит внутрь него: она может войти через дверь или какой-то другой проход, однако некоторые хосты позволяют просто пройти сквозь внешнюю оболочку своего образа. Размер внутреннего пространства хоста может превышать их размер снаружи, и колеблется от величины большого дома до размеров огромного метроплекса. Обычно чем выше уровень хоста, тем он больше, однако это не всегда выполняется.

Каждый хост принадлежит конкретной сети. Как и вся остальная Матрица, хост может быть доступен из любой точки сети. Хосты— часть Матрицы, так что когда вы внутри хоста, ваша сеть не имеет особого значения. ОКО отслеживает трафик в хост и трафик из хоста, и, таким образом, оно будет видеть, как вы входите в хост, но не будет внимательно следить за тем, чем вы занимаетесь внутри.

Хосты не зависят от защиты, которую предоставляет ОКО. Хост может запускать Локальные Единицы Деактивации, или ЛЕД, чтобы защититься. Эти программы— персоны, которые отражают атаки хакеров или наказывают их. ЛЕД безжалостен и эффективен, как сердечный приступ, и милосерден примерно как пустая обойма во время перестрелки. Вы можете сражаться с ЛЕДяными программами, однако хост всегда может запустить новые, а потому вы, по сути дела, не можете победить ЛЕД. Вы можете лишь продержаться достаточное количество времени, чтобы выполнить поставленные цели.

АРХИВЫ НА ХОСТЕ (Host Archives)

На хосте есть области, называемые **архивами**, где хранятся файлы, которые не используются активно. Заархивированные файлы запряты глубоко в коде хоста, и недоступны для среднестатистического хакера. Если вы хотите сделать что-то с заархивированным файлом, то вам вначале нужно уговорить кого-то, у кого уже есть метка на файле, извлечь его из архива.

АТРИБУТЫ ХОСТА (Host Attributes)

У каждого хоста есть Уровень. В отличие от Уровня устройства, Уровень хоста может колебаться от 1 до 12. Также хост обладает всеми четырьмя виртуальными атрибутами: Атакой, Проникновением, Обработкой Данных и Фаерволом. Величины этих атрибутов обычно равны <Уровню хоста>, <Уровню хоста +1>, <Уровню хоста+2> и

<Уровню хоста +3>, в любых комбинациях. Например, у хоста Уровня 4 могут быть Атака 5, Проникновение 4, Обработка Данных 7, и Фаервол 6.

Атрибуты хоста использует не только он сам, но и его ЛЕД.

ПРИМЕРЫ ХОСТОВ РАЗНОГО УРОВНЯ	
<i>Пример</i>	<i>Уровень хоста</i>
Персональные сайты, архивы пиратских файлов, общественные образовательные ресурсы	1-2
Мелкая коммерция, частные бизнес-предприятия, общественные библиотеки, небольшие поликлубы	3-4
Социальное медиа, небольшие колледжи и университеты, региональная полиция, интернациональные поликлубы	5-6
Игры в Матрице, локальные корпоративные хосты, большие университеты, правительственные учреждения низкого уровня	7-8
Огромные сообщества, корпоративные хосты регионального масштаба, правительственные учреждения высокого уровня, защищённые сайты	9-10
Штаб-квартиры мегакорпораций, командование военных сил, главный штаб подпольной организации	11-12

КОНВЕРГЕНЦИЯ НА ХОСТЕ (Host Convergence)

ОКО не преследует персон внутри хоста, хотя и присматривает за трафиком, который идёт внутрь хоста и из него. Это означает, что ваш Уровень Тревоги не поменяется, когда вы войдёте на хост, и продолжит повышаться, пока вы будите пребывать внутри хоста. Если вы на хосте, когда случится конвергенция, ваш мозг не обжигает нейрошоком и не выкидывает вас из Матрицы, как когда вы находитесь просто в сети (см. **Уровень Тревоги и Конвергенция**). Вместо этого, хост ставит на вас три метки и запускает ЛЕД.

Если вы покидаете хост после конвергенции, на вас немедленно обрушивает свой гнев малое ОКО. Отключиться от сети, не выходя с хоста— лучший выбор, какой вы можете сделать.

ЛОКАЛЬНЫЕ ЕДИНИЦЫ ДЕАКТИВАЦИИ (Intrusion Countermeasures)

Локальные единицы деактивации, или ЛЕД (произносится как «лёд») — тип программ, запускаемых на хостах. ЛЕДяные программы предназначены для того, чтобы защищать хосты от атак, и они выполняет свои задачи с воистину ледяной безжалостностью.

У каждой ЛЕДяной программы есть персона со своей Панелью Состояния и Инициативой. Считайте также, что они работают в горячем режиме, а потому получают 4к6 Куба Инициативы во время боя в Матрице. ЛЕД использует виртуальные атрибуты своего хоста. Метки у хоста и его ЛЕДяных сторожей общие, а потому если вы поставили метку на один ЛЕД, то весь остальной ЛЕД тоже получает одну метку, также как и сам хост. Также хост и ЛЕД делятся друг с другом информацией о том, что обнаружили; так что, если хост вас обнаружил, считайте, что вас обнаружил и весь ЛЕД. Обычно это ничем хорошим для вас не оборачивается.

Отдельные ЛЕДяные программы могут быть угрозой, однако несколько ЛЕДяных сторожей, действующих согласованно — угроза смертельная. Когда хост начинает запускать ЛЕД, самое время быстрее заканчивать свои дела и сваливать оттуда.

ОТВЕТНЫЙ УДАР (Security Response)

Когда хост замечает, что вы делаете что-то недозволенное, на что не имеете права, или просто что-то, что ему не нравится, он информирует своего владельца (или того, кто его заменяет, например, паука из охраны), и запускает ЛЕД, чтобы тот сразился со вторгшимся. Хост может запустить один ЛЕД в Боевой Ход, в начале каждого Боевогохода. Максимальное количество ЛЕДяных программ, которое может работать на хосте, равно его уровню, и он не может запустить более одной программы одного типа. Когда ЛЕД получает достаточно урона, чтобы поджариться, программа прекращает работать и исчезает с хоста. Однако хост может запустить другую копию этой ЛЕДяной программы на следующий Боевой Ход.

На редком хосте Локальные Единицы Деактивации работают постоянно. ЛЕД смертоносен и эффективен, но не очень-то сообразителен. Преимущества защиты, которые даёт постоянно работающий ЛЕД, в финансовом плане куда меньше того ущерба (в крайнем случае полстью покрывают его), что ЛЕД может нанести законопослушным пользователям— начиная от тяжёлых травм и заканчивая смертями— особенно учитывая, что хост запускает эти программы мгновенно при первом намёке на проблемы. Обычно постоянно работает единственный вид ЛЕДяных сторожей— ЛЕД-дозорный, который не может причинить невинным особого вреда.

ЛЕД: ТИПЫ (Types of IC)

ЛЕД создан для того, чтобы находить, выводить из строя, уничтожать и/или отражать тех, кто вторгся на хост. ЛЕД бросает Уровень хоста*2 кубов на все атаки, с пределом, равным Атаке хоста. Атака— Сложное Действие; какие кубы используются для защитных проверок, указано в описании каждой ЛЕДяной программы отдельно. Как и в случае со всеми операциями Атаки, проваленная Атака наносит урон самой ЛЕДяной программе. Поскольку ЛЕД действует в рамках закона, его атаки не повышают Уровень Тревоги.

Кислота (Acid)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Силы Воли + Фаервол

Кислотный ЛЕД избирает целью ваш защитный софт; он внедряется в код и переписывает его. Если он получает на проверке атаки хотя бы 1 чистый успех, то ваш Фаервол уменьшается на 1. Если ваш Фаервол уже опустился до 0, то Кислотный ЛЕД наносит 1 ЗУ Виртуального урона за каждый чистый успех атаки. Эти штрафы к Фаерволу накапливаются, и до прежней величины атрибут восстанавливается лишь после перезагрузки устройства.

Сковывающий ЛЕД (Binder)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Силы Воли + Обработка Данных

Сковывающий ЛЕД атакует базовые процессы вашей операционной системы. Если на проверке атаки он получает хотя бы 1 чистый успех, ваша Обработка Данных снижается на 1. Если Обработка Данных уже равна 0, то ЛЕД наносит 1 ЗУ виртуального урона за каждый чистый успех атаки. Эти штрафы к Обработке Данных накапливаются, и до прежней величины атрибут восстанавливается лишь после перезагрузки устройства.

Чёрный ЛЕД (Black IC)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Интуиции + Фаервол

Чёрный ЛЕД— наиболее устрашающий из всех ЛЕДяных программ, что имеются на рынке. Хосты, которые запускают Чёрный ЛЕД, не просто хотят отразить ваше нападение— они хотят вас убить. Когда Чёрный ЛЕД бьёт вас, вы заливаете. Также он

наносит количество Виртуального Урона, равное Атаке (+1 ЗУ за каждый чистый успех и +2 за каждую метку на цели), и такое же количество урона от биоотдачи.

Огненный ЛЕД (Blaster)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Логики + Фаервол

Также известен как Серый ЛЕД. Когда Огненный ЛЕД атакует, он наносит количество Виртуального Урона, равное Атаке, +1 ЗУ за каждый чистый успех и +2 за каждую метку на цели, и такое же количество урона от биоотдачи. Биоотдача от Огненной программы наносит только Оглушающий урон. Также удачная атака заставляет цель залипнуть.

Саботажник (Crash)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Интуиции + Фаервол

Когда на вас есть метка ЛЕДяного Саботажника (то есть поставленная его хостом), и он нанёс вам успешный удар, одна из ваших программ, выбираемая случайным образом, прекращает работать. Повреждённые таким образом, программы не могут быть запущены даже после перезагрузки.

Глушитель (Jammer)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Силы Воли + Атака

ЛЕДяной Глушитель использует ваш собственный Фаервол, чтобы ослаблять ваши же атаки. Если на проверке атаки он получает хотя бы 1 успех, то ваша Атака снижается на 1. Если ваша Атака уже равна 0, то ЛЕД наносит 1 ЗУ виртуального урона за каждый чистый успех атаки. Эти штрафы к Атаке накапливаются, и до прежней величины атрибут восстанавливается лишь после перезагрузки устройства.

Убийца (Killer)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Интуиции + Фаервола

Этот ЛЕД— простая, но эффективная боевая программа, которая наносит количество Виртуального Урона, равное Атаке, +1 ЗУ за каждый чистый успех и +2 за каждую метку на цели.

Проявитель (Marker)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Интуиции + Фаервол

ЛЕДяной Проявитель внедряет крошечный вирус, который путает ваши потоки данных. Если на проверке атаки он получает хотя бы 1 чистый успех, то ваше Проникновение снижается на 1. Если ваше Проникновение уже равно 0, то ЛЕД наносит 1 ЗУ виртуального урона за каждый чистый успех атаки. Эти штрафы к Проникновению накапливаются, и до прежней величины атрибут восстанавливается лишь после перезагрузки устройства.

Дозорный (Patrol)

Атака: нет

ЛЕДяной Дозорный по поведению скорее похож на агента, чем на локальную единицу деактивации. Его задача состоит в том, чтобы патрулировать хост, сканировать метки пользователей и выискивать признаки незаконных операций, для чего он использует Анализ Матрицы на все объекты хоста. Ставить на что-то метку, не имея на это права— незаконная операция, тогда как просто иметь на себе метку— нет. Если на вас есть метка, вы расцениваетесь, как зарегистрированный пользователь. ЛЕДяной Дозорный не может атаковать, однако всю полученную информацию он отправляет хосту. Поскольку у ЛЕДяного дозорного нет атак, он не получает Виртуального урона, если провалит операцию. На большинстве хостов ЛЕДяные Дозорные работают постоянно.

Зонд (Probe)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Интуиции + Фаервола

Задача ЛЕДяного Зонда— ставить на метки на тех, кто вторгся на хост, помогая этим другим ЛЕДяным программам. Каждая успешная «атака» означает, что на вас появляется ещё одна метка хоста и его ЛЕДяных сторожей. Максимум на вас может быть три метки.

Вышибала (Scramble)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Силы Воли + Фаервола

ЛЕДяной Вышибала обрывает ваше соединение с Матрицей, заставляя вас перезагрузиться. Если, когда этот ЛЕД наносит вам успешный удар, на вас есть три метки хоста, вы немедленно перезагружаетесь, и страдаете от нейрошока в случае пребывания в ВР.

ЭлектроЛЕД (Sparky)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Интуиции + Фаервол

ЭлектроЛЕД, известный также как «Психо-киллер», улучшенная версия распространённого ЛЕДяного Убийцы. ЭлектроЛЕД наносит количество Виртуального Урона, равное Атаке, +1 ЗУ за каждый чистый успех и +2 за каждую метку на цели, и столько же урона от биоотдачи.

Липун (Tar Baby)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Логики + Фаервол

Когда вам наносит удар ЛЕДяной Липун, вы залипаете. Если вы уже залипли, он ставит на вас метку. Максимально на вас может быть три метки.

Ищейка (Track)

Атака: Уровень Хоста * 2 [Атака] против Силы Воли + Проникновение

ЛЕДяная Ищейка отслеживает инфопотоки между вами и вашей декой. Если этот ЛЕД наносит вам удар, и на вас уже есть две или более меток хоста, хост (и его владельцы) узнают ваше местонахождение в материальном мире. За этим обычно следует немедленное оповещение властей в реальности.

ТЕХНОМАНТЫ (Technomancers)

Техноманты— это металюди с таинственной (если не сказать— мистической) способностью подключаться к Матрице и управляться с ней без помощи какой-либо аппаратуры. Более того: помимо этой, похоже, сверхъестественной способности, они могут делать такие вещи, на какие ни один компьютер не способен— или, по крайней мере, *не должен* быть способен. Источник сил техномантов до сих пор остаётся загадкой и для магов, и для учёных; однако в одном они сходятся— он не связан ни с магией, ни с наукой. В результате, как вы можете догадаться, многие люди начинают нервничать, оказавшись рядом с техномантом. А тот факт, что многие люди считают, что было бы очень интересно вскрыть техноманту череп, чтобы изучить, как работает его мозг, заставляет нервничать уже техномантов, когда они оказываются рядом с другими людьми. Особенно если эти другие люди— инженеры Матрицы, работающие на мегакорп.

Техноманты живут в океане информации, уровень которого постоянно меняется, подобно приливам и отливам. Они чувствуют инфопотоки и заглядывают в душу образов. Матрица— часть их жизни, и контактировать с ней для них такое же обыденное занятие, как для обычного человека— ходить. Как они это делают, не знают даже сами техноманты: они просто делают это, и всё.

Поскольку техноманты ощущают Матрицу и компьютеры на уровне интуиции, все они—

виртуозные программисты. Большинство работодателей, однако, не станет их нанимать, потому что они не доверяют техномантам. Общество видит в техномантах металюдей со способностями противоестественными и пугающими. Они поддерживают связь с Матрицей (*искажают* (subverting) её, как они выражаются) одной только силой мысли, а потому им частенько приписывают участие в каких-нибудь мировых заговорах. Когда в Матрице происходит какой-нибудь сбой, особенно катастрофический, выпуски новостей и медиа снова начинают пугать народ страшными и злобными техномантами. ОКО, в свою очередь, отслеживает техномантов с куда большим трудом, чем декеров, а потому, если в деле замешан техномант, оно будет действовать быстро и безжалостно. В некоторых регионах за поимку техноманта до сих пор назначается вознаграждение, а в паре мест их даже казнят. Как следствие, техноманты скрывают свои способности и личность, а иногда даже и талант программиста, чтобы избежать оскорблений и угроз.

Так что не будем объявлять всех техномантов плохими парнями или обвинять их в том, что они химичат с Матрицей, чтобы получить выгоду для себя любимого. Большинство просто хотят жить обычной, мирной жизнью. Единицы действительно являются хакеры, а из них лишь горстка достаточно талантливы, чтобы стать шедоураннерами.

ЖИЗНЬ ТЕХНОМАНТА (Technomancer Life)

Если декеров можно сравнить с аквалангистами, которые используют разнообразные устройства, чтобы погружаться глубоко в Матрицу и ориентироваться в ней, то техноманты больше похожи на кальмаров, для которых Матрица-- естественная среда обитания и которые инстинктивно понимают, как её использовать. Им не нужно заботиться ни о приобретении соответствующего оборудования, ни о подключении к сети, ни об оптимальной настройке. Когда они хотят чего-то сделать, они просто ныряют в волны информационного моря-- и делают это.

Техноманты быстро обучаются жить на грани двух миров: материального мира и мира данных, потоки которых постоянно пронизывают окружающее пространство. Они учатся заплывать в зонах с интенсивным трафиком. Они учатся справляться с чувством одиночества и слабости, которые накатывают на них в зонах помех или местах со слабым сигналом. Они учатся использовать свой мозг и вместо операционной системы, и вместо браузера, и вместо точки доступа; учатся находить с его помощью то, чего желают, а в процессе не давать остальным замусорить техномантский разум текстами песенок, информацией о котировках акций и светскими сплетнями. И, конечно, миллионами видеороликов с котиками.

То есть их мозг обучается применять основные протоколы Матрицы (множество исследователей очень хотели б узнать, КАК он это делает!), благодаря чему техномант видит образы Матрицы точно так же, как их видят пользователи, использующие для доступа к сети технические устройства. Техноманты постигают эту науку, как иностранный язык; и, постигнув, уже с трудом могут представить мир без этой виртуальной панели управления. Их способности позволяют им видеть образы и ДРОТЫ, которые вторым слоем накладываются поверх реального мира, и даже выходить в ВР особым техномантским способом-- впадая в транс.

Большинство техномантов говорят, что им комфортнее в ВР, она для них более "реальна". Говорят, что твёрдая, неподатливая реальность метапространства для них-- чуждая среда. Они предпочитают быть окружёнными вещами, реагирующими на их желания и команды, вещами, в которых чувствуется дыхание и пульс живой информации, и которые столь разительно отличаются от мёртвых и неподвижных объектов материального мира.

Среди техномантов много людей с быстрым и гибким мышлением, талантливых аналитиков, или виртуозных программистов. Тогда как декеры работают с оборудованием-- сначала берут в руки инструмент, а потом с помощью него добиваются результата-- техноманты начинают с желания сделать что-то, поле чего создают или вызывают инструменты, позволяющие им сделать это что-то. Они могут быть очень быстры, изобретательны и непредсказуемы. Большинство тех, кто техномантом не является, считают, что этих парней нужно либо иметь на своей стороне, либо вообще с ними не сталкиваться.

РЕЗОНАНС (Resonance)

Словом «резонанс» техноманты называют энергию, которую они чувствуют и которой управляют в Матрице. Резонанс состоит из информации, взаимодействия между инфопотоками, намерений, мыслей... Ладно, ладно, на деле никто не знает, из чего он состоит, однако для техномантов Резонанс— абсолютно реальная субстанция, которую они чувствуют и осязают.

Если вы— техномант, то у вас имеется такой атрибут, как Резонанс. Он отражает, насколько сильна ваша связь с Резонансом. Значение Резонанса влияет на все навыки Резонанса и на живую персону. Уровень вашего врождённого Резонанса равен вашей Сущности, округлённой в меньшую сторону. Когда Сущность уменьшается (имеется в виду, уже после создания персонажа), Резонанс снижается на такое же число, округлённое в большую сторону. Если Резонанс упал до нуля, то вы теряете качество Техномант и все навыки Резонанса.

СЛЕД РЕЗОНАНСА (Resonance Signatures)

Когда вы используете навык Резонанса, вы оставляете на материи Резонанса уникальный след. Этот след Резонанса остаётся на цели. Если вы на хосте, то след и остаётся и на нём тоже. Уровень следа равен значению Резонанса той сущности, что его оставила, и растворяется через число часов, равное его уровню.

Другие сущности, связанные с Резонансом (техноманты, спрайты, и... прочие) могут обнаружить след Резонанса, если получают минимум 3 успеха на Проверке Анализа Матрицы; в таком случае вдобавок к обычным вопросам, которые вы можете задать Ведущему, прибавляется вопрос, заметили ли вы след Резонанса. Если вы уже видели след, вы можете его узнать (Ведущий может потребовать от вас Memory Test, с. ____). Вы можете стереть след, использовав операцию Удаление Следа.

На созданиях Резонанса постоянно присутствует след их собственного Резонанса (уровень этого следа будет равен значению Резонанса создания). На спрайте присутствует след Резонанса того техноманта, что скомпилировал спрайт, и этот же след он оставляет на всех объектах, с которыми взаимодействовал. Вы можете на время скрыть собственный след на себе самом (или на ком-то другом), однако он будет оставаться невидимым только в течение 1 Боевогохода за каждый полученный на вашей Проверке Удаления Следа успех.

ОПЕРАЦИИ С РЕЗОНАНСОМ (Resonance Actions)

Некоторые операции, которые может совершать техномант, относятся к операциям с Резонансом. Эти операции можно совершать только в Матрице, однако они не являются Виртуальными Операциями и на них не распространяются правила для Виртуальных Операций. Плохая новость: вы не получаете бонусные кубы за пребывание в ВР (этот бонус получают только Виртуальные Операции). Хорошая новость: Уровень Тревоги они тоже не повышают. Операции с Резонансом не требуют наличия меток. И вы не лишаетесь

возможности использовать обычные Виртуальные Операции, которым применяются обычные правила (включая повышение Уровня Тревоги).

Почти все Операции с Резонансом вызывают Замирание, ментальное истощение, от которого страдают техноманты (см. с. ____).

ВЫЗОВ/ОТЗЫВ СПРАЙТА (call/dismiss sprite)

(простое действие)

Проверка: нет

Вы можете вызвать зарегистрированный спрайт, который вы оставили ждать команды где-то в резонансе. Спрайт появляется в начале следующего Боевогохода. Вы также можете использовать это действие для того, чтобы отослать спрайт обратно в резонанс, освободив его от всех заданий, которые ему дали. Спрайт уйдёт на своё следующее действие.

УПРАВЛЕНИЕ СПРАЙТОМ (command sprite)

(простое действие)

Проверка: нет

Вы приказываете спрайту исполнить для вас что-либо, используя одну из его задач.

КОМПИЛЯЦИЯ СПРАЙТА (compile sprite)

(сложное действие)

Проверка: Компиляция (Compiling) + Резонанс [Уровень] против Уровня Спрайта

Вы компилируете спрайт.

ДЕКОМПИЛИЦИЯ СПРАЙТА (decompile sprite)

(сложное действие)

Проверка: Декомпиляция (Decompiling) + Резонанс [Уровень] против Уровня Спрайта (+ Резонанс того, кто компилировал это спрайт)

Вы делаете попытку декомпилировать спрайт (с. ____).

УНИЧТОЖЕНИЕ СЛОЖНОЙ ФОРМЫ (kill complex form)

(сложное действие)

Проверка: Software + Резонанс [Уровень] v. Уровень Сложной Формы + Резонанс

Вы пытаетесь уничтожить сложную форму (с. ____).

РЕГИСТРАЦИЯ СПРАЙТА (Register Sprite)

(сложное действие)

Проверка: Registering + Резонанс [Уровень] против Уровня Спрайта*2.

Вы регистрируете спрайт (с. ____).

СПЛЕТЕНИЕ СЛОЖНОЙ ФОРМЫ (thread complex form)

(сложное действие)

Проверка: Программирование + Резонанс [Уровень] против <особое>

Вы сплетаете сложную форму (с. ____).

Также не забудьте про операцию Удаление Виртуального Следa (с. ____), которая относится к числу Виртуальных Операций, не Операций с Резонансом. Мы уже говорили об этом выше, а теперь просто напоминаем вам.

ЖИВАЯ ПЕРСОНА (Living Persona)

У техномантов есть живая персона, которую они и используют в Матрице. Образ вашей персоны может быть каким угодно, однако должен соответствовать правилам для образа обычной персоны. Вы можете изменить ваш образ точно так же, как меняют его простые пользователи: использовав операцию Изменение Образа. Поскольку ваша живая персона— всего лишь персона, а не устройство, у вас нет какого-либо автономного запоминающего устройства; однако это не такая уж большая проблема, ведь вы можете сохранять файлы на устройствах поблизости.

Уровень Устройства вашей персоны равен вашему Резонансу. Ваши Виртуальные Атрибуты зависят от Ментальных Атрибутов (подробнее см. **Таблица Живой Персоны**). Вы не можете изменить конфигурацию живой персоны; такая возможность есть только в случае с коммлиномк или кибердекой. Вы— не устройство, а потому не можете быть мастером или слейвом, или частью персональной либо глобальной сети.

Как техномант, вы можете использовать только ДР или ВР в горячем режиме (единственный способ зайти в ВР в холодном режиме— использовать обычный коммлинка или кибердеку). Поскольку горячий режим для вас— естественная штука, то к кубам на проверки всех Addiction Tests прибавляется ваш Резонанс. Подсчитывая Инициативу, вы используете и Ментальные, и Виртуальные атрибуты, а также обычные правила, касающиеся Кубов Инициативы в ДР и горячем режиме ВР. Благодаря тесной связи с Матрицей, вы получаете +2 куба на все проверки Анализа Матрицы.

У вас нет отдельного Счётчика Виртуального Урона. Вместо этого весь Виртуальный Урон вы получаете напрямую, как Оглушающий урон.

ЖИВАЯ ПЕРСОНА

<i>Виртуальный Атрибут</i>	<i>Значение</i>
Уровень устройства	Резонанс
Атака	Обаяние
Проникновение	Интуиция
Обработка Данных	Логика
Фаервол	Сила Воли

ПЕРЕЗАГРУЗКА ЖИВОЙ ПЕРСОНЫ (Rebooting Your Living Persona)

Вы можете перезагрузить свою живую персону, если того пожелаете. На деле эта перезагрузка заключается в том, что вы отгораживаетесь от Матрицы на какое-то время; однако правила используются те же, что и при выполнении операции Перезагрузка Устройства (хотя это и не считается Виртуальной Операцией). Многие техноманты перезагружают свою живую персону перед тем, как отправиться спать. Подобное «отключение» работает подобно сигнализации на двери: вплоть до повторной загрузки разум техноманта защищён от кибератак, а сам он может полностью отдаться созерцанию танца маленьких цифровых лебедей у себя в голове.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЫЧНОЙ ЭЛЕКТРОНИКИ (Using Mundane Electronics)

При желании вы можете использовать коммлинка или кибердеку. Многие техноманты так и делают, чтобы скрыть свои способности. Если вы используете персону на коммлинке или деке, вы не можете использовать свои навыки Резонанса. Ваши способности работают тогда когда вы используете живую персону, а поскольку вы не можете использовать несколько персон одновременно... Нувыпонели, в общем.

ПЛЕТЕНИЕ (Threading)

Если вы расспросите разных техномантов, каким образом они творят в Матрице свои техномантские чудеса, все они, как один, скажут вам, что называют это **плетением**, однако насчёт того, как оно работает, у каждого будет своё мнение. Для одних это ментальное усилие. Другие просто вежливо просят Матрицу о том, чего хотят, а третьи просто думают о разных матчах «уличных разборок» (urban brawl plays). Вне зависимости от способа, результаты похожи.

Вы можете сплести комплексную форму (complex form), то есть исполнить особый трюк в Матрице, который вы когда-то обучились делать. Чтобы сплести что-то, вы должны использовать операцию Плетение Комплексной Формы (Thread Complex Form), относящуюся к числу операций с Резонансом (не Виртуальных операций). Когда вы плетёте комплексную форму, вы выбираете Уровень (Level) эффекта. Чем выше уровень, тем сильнее эффект, однако вместе с тем увеличивается риск. Максимальный Уровень эффекта ваших операций не может превышать утроенное значение вашего Резонанса.

Плетение получает модификаторы за шум, за нахождение цели в другой сети, и за публичную сеть. Целью ваших комплексных форм могут быть только те образы, которые вы опознали.

Действие некоторых комплексных форм может поддерживаться, пока техномант сохраняет концентрацию. То есть эффект формы действует, пока вы её поддерживаете. Поддержка требует внимания, а потому вы получаете штраф -2 к кубам за каждую комплексную форму, которую поддерживаете. Если случается что-то, что, по мнению Ведущего, может нарушить вашу концентрацию, он может потребовать от вас Простую Проверку Резонанса + Силы Воли (2) для сохранения концентрации на поддержке Комплексной Формы. Вы не можете поддерживать Комплексные Формы, будучи без сознания.

Плетение вызывает Замирание, мера которого зависит от конкретного вида формы и её уровня; минимум вы получаете 2 ЗУ урона от Замирания. Если на проверке Плетения вы получили больше успехов, чем ваш Резонанс, Замирание наносит вам физический урон; в противном случае вы получаете Оглушающий урон.

В секции **Библиотека Резонанса** (с. ____) приведён список самых известных и распространённых комплексных форм.

УНИЧТОЖЕНИЕ КОМПЛЕКСНОЙ ФОРМЫ (Killing Complex Forms)

Если вы сталкиваетесь с другим техномантом, который поддерживает комплексную форму, и хотите завершить её выполнение, не имея на то разрешения владельца, вы можете использовать для этого операцию Уничтожение Комплексной Формы. Сделайте проверку Программирование + Резонанс [Ментальный] против Уровня комплексной формы, в которую целитесь + Резонанс того, кто её сплёл. Каждый чистый успех, который вы получаете на этой проверке, убирает один чистый успех, полученный вашим противником при сотворении комплексной формы. Если число успехов падает до 0, то действие комплексной формы завершается.

Когда вы используете операцию Уничтожение Комплексной Формы, то должны сопротивляться Замиранию, как если бы сплетали эту комплексную форму.

ЗАМИРАНИЕ (Fading)

Техноманты сильны, но их выносливость не безгранична. Использование Резонанса выматывает, иногда до потери сознания, в случае особенно интенсивного использования. Техноманты называют это истощение **Замиранием**. Для сопротивления Замиранию они используют Резонанс + Силу Воли. Вылечить урон от Замирания можно только естественным путём; то есть вам необходимо отдохнуть какое-то время.

Когда техномант плетёт комплексную форму или призывает спрайта, он должен сопротивляться урону от Замирания, который наносит попытка подчинить Резонанс своей воле. Величина урона в таком случае не может быть ниже 2 ЗУ (имеется в виду величина, которой вы должны сопротивляться). Замирание наносит Физический урон, если на проверке Плетения вы получаете больше успехов, чем значение вашего Резонанса; в противном случае вы получаете Оглушающий урон.

За компиляцию, декомпиляцию или регистрацию спрайта вы получаете количество урона от Замирания, равное удвоенному количеству успехов (имеются в виду не чистые успехи), которые ваш спрайт получил на встречной проверке. Минимум вы получаете 2 ЗУ. Вы получаете урон в любом случае, не важно, успешной была попытка или нет. Если уровень спрайта выше значения Резонанса техноманта, то урон— Физический, иначе— Оглушающий.

БИБЛИОТЕКА РЕЗОНАНСА (Resonance Library)

Техноманты создают собственные комплексные формы, а потом делятся ими с другими (или не делятся). Самые распространённые комплексные формы собраны в файле, который называется Библиотека Резонанса, и который долгое время имел широкое хождение техномантских кругах. Вы можете изучить комплексную форму, сделав Проверку Программирование + Интуиция [Ментальный]; затем разделите 12 на количество успехов, которые получили на проверке, и получите количество дней, которые потратили на овладение новой комплексной формой. По истечении этого срока потратьте Карму на то, чтобы запомнить комплексную форму. Максимальное количество комплексных форм, которое вы можете знать, равно удвоенному атрибуту вашего Резонанса.

В описании каждой комплексной формы указана **цель**, на которую действует форма. Комплексная форма с целью «устройство» может также использоваться на персону. Кроме этого, у формы есть **длительность**, которая может быть следующей: мгновенная (т.е. форма действует мгновенно, без каких-либо длительных эффектов), длительная (вы можете поддерживать действие формы), или постоянная (если вы поддерживаете её количество Боевых Ходов, равное её уровню, эффект формы остаётся после того, как вы прекращаете поддержку). **Уровень Замирания**, или просто Замирание, показывает ЗУ Замирания, которое основывается на Уровне комплексной формы.

ОЧИСТИТЕЛЬ (Cleaner)

Цель: Персона

Длительность: Постоянная

Замирание: Уровень + 1

Незаконные операции оставляют в Матрице следы, однако Резонанс может стереть часть из них. Сделайте Простую Проверку Программирования + Резонанса [Уровень]. Каждый успех уменьшит Уровень Тревоги цели на 1.

ДИФфуЗИЯ [ВИРТУАЛЬНЫЙ АТТРИБУТ] (Diffusion of [Matrix Attribute])

Цель: Устройство

Длительность: Длительная

Замирание: Уровень + 1

Эта комплексная форма-- общее название для нескольких разных комплексных форм, по одной за каждый Виртуальный атрибут. Сделайте Встречную Проверку Программирования + Резонанса [Уровень] против Силы Воли + Фаервола. Если побеждаете вы, атрибут цели падает на число, равное количеству ваших чистых успехов. Вы не можете снизить атрибут ниже 1.

РЕДАКТОР (Editor)

Цель: Файл

Длительность: Постоянная

Замирание: Уровень + 2

После длительного воздействия резонансом на файл вы получаете возможность управлять его содержимым. Сделайте Проверку Программирования + Резонанса против Интуиции + Обработки Данных владельца файла. Количество полученных успехов покажет, насколько большие изменения вы можете внести в файл; это рассчитывается так же, как и при использовании операции Редактирование Файла.

ИНФУЗИЯ [ВИРТУАЛЬНЫЙ АТТРИБУТ] (Infusion of [Matrix Attribute])

Цель: Устройство

Длительность: Длительная

Замирание: Уровень + 1

Эта комплексная форма— общее название для нескольких комплексных форм, каждая из которых связана с конкретным виртуальным атрибутом. Вы наполняете Резонансом целевое устройство, повышая его определённый виртуальный атрибут. Уровень комплексной формы должен быть равен или выше значения атрибута, который вы таким образом пытаетесь повысить. Атрибут повышается на величину, равную количеству чистых успехов, которые вы получили (*??? А проверка-то какая? Если смотреть по логике, то это должна быть Программирование + Резонанс [Уровень] – прим. Nalia*). Максимальное значение, до которого может быть повышен таким образом атрибут, равно его первоначальному значению, умноженному на два (даже если количество полученных успехов позволяет поднять его выше максимума; «лишние» успехи просто не учитываются). Несколько инфузий одновременно на один атрибут наложить нельзя. Если атрибут, повышенный таким образом, поменяли местами с другим атрибутом посредством операции Изменение Конфигурации, действие комплексной формы завершается.

ЗАВЕСА ПОМЕХ (Static Veil)

Цель: Персона

Длительность: Длительная

Замирание: Уровень - 1

Энергия Резонанса обволакивает вас, прячет, так что ОКО не может вас увидеть. Сделайте Простую Проверку Программирования + Резонанса [Уровень] с порогом 1, если цель в публичной сети, и с порогом 2, если в какой-либо другой сети. Пока вы поддерживаете действие этой комплексной формы и пока цель не сменила сеть, Уровень Тревоги скрытой персоны не растёт с течением времени (см. с. ____). Тем не менее, незаконные операции, которые совершает цель, повышают её Тревогу, как обычно.

ВОЗМУЩЕНИЕ (Pulse Storm)

Цель: Персона

Длительность: Мгновенная

Замирание: Уровень + 0

Вы взбаламучиваете Резонанс, окутывая цель тучей помех. Сделайте Проверку Программирования + Резонанса [Уровень] против Логике + Обработки Данных. За каждый чистый успех, который вы получите, уровень шума цели поднимается на 1.

КУКЛОВОД (Puppeteer)

Цель: Устройство

Длительность: 1

Замирание: Уровень + 4

Вы прикасаетесь к цели и вливаете в неё токи Резонанс, заставляя выполнить какую-либо Виртуальную операцию. Выберите цель и Виртуальную операцию, которую та должна выполнить. Сделайте Проверку Программирования + Резонанс [Уровень] против Силы Воли + Фаервола. Порог проверки зависит от типа операции, и будет 1 для Свободного Действия, 2 для Простого, и 3 для Сложного. В случае успеха следующее доступное её действие цель тратит на то, чтобы выполнить ту операцию, которую ей велел техномант.

СВЯЗЬ ЧЕРЕЗ РЕЗОНАНС (Resonance Channel)

Цель: Устройство

Длительность: Длительная

Замирание: Уровень – 1

Вместо обычных каналов Матрицы вы используете каналы Резонанса. Сделайте Простую Проверку Программирования + Резонанса [Уровень]. Каждый чистый успех уменьшает уровень шума, который целевое устройство получает за расстояние, на 1.

ШИП РЕЗОНАНСА (Resonance Spike)

Цель: Устройство

Длительность: Мгновенная

Замирание: Уровень + 0

Вы бросаете в цель разрушительный импульс, сплетённый из энергии Резонанса, который искажает и портит код цели. Сделайте проверку Программирования + Резонанса [Уровень] против Силы Воли + Фаервола. Цель получает 1 ячейку Виртуального Урона за успех. Сопrotивляться этому урону нельзя.

ЗАВЕСА РЕЗОНАНСА (Resonance Veil)

Цель: Устройство

Длительность: Длительная

Замирание: Уровень - 1

С помощью этой комплексной формы вы заставляете цель поверить в какое-то событие, произошедшее в Матрице. То есть вы создаёте перед ней весьма достоверную иллюзию, конечно, в случае успешной проверки Программирования + Резонанса [Уровень] против Интуиции + Обработки Данных. Даже если у цели есть причины считать, то, что она видит, фальшивкой, ей нужно сделать Проверку Анализа Матрицы с порогом, равным количеству ваших чистых успехов, чтобы увидеть сквозь иллюзию.

ВЗРЫВ ПОМЕХ (Static Bomb)

Цель: Используемый

Длительность: Мгновенная

Замирание: Уровень + 2

Сделайте проверку Программирования + Резонанса [Уровень] против Интуиции + Обработки Данных против всех образов, которые опознали вас. Если таких образов больше одного, то количество ваших успехов сравниваете с количеством успехов каждого образа отдельно (*т.е. техномант делает один бросок, каждый образ, который его опознал, делает свой защитный бросок; бросок техноманта по очереди сравнивается с каждым защитным броском образа. Прим. Nalia*). Образы, которые проиграли вам проверку, теряют вас из виду и больше не опознают вас. Конечно, исключение составляют те образы, у которых на вас есть метка: они вас из вида не теряют.

СТЕЖКИ (Stitches)

Цель: Спрайт

Длительность: Постоянная

Замирание: Уровень – 2

Вы накладываете швы на цифровую плоть спрайта. Сделайте Простую Проверку Программирования + Резонанса [Уровень]. Каждый полученный успех позволяет вам убрать со спрайта одну ячейку Виртуального урона.

ИДЕАЛЬНАЯ СЕТЬ (Transcendent Grid)

Цель: Используемый

Длительность: Мгновенная

Замирание: Уровень – 3

Вы укрепляете связь с Матрицей, подключаясь ко всем сетям, которые только есть. С этого момента вы не получаете штрафа, когда ваша цель находится в другой сети (поскольку вы подключены ко всем сетям); но вместе с тем этот штраф не получают и те, кто избрал вас целью своих действий. Также вы не получаете штрафа за публичную сеть. Сделайте Простую Проверку Программирования + Резонанса [Уровень]. Действие формы продолжается одну минуту за каждый полученный вами успех. По истечении того времени комплексная форма прекращает действовать.

СТУКАЧ (Tattletale)

Цель: Персона

Длительность: Постоянная

Замирание: Уровень – 2

Резонанс можно использовать и для того, чтобы сфальсифицировать признаки незаконных операций в Матрице— к большому огорчению вашей цели. Сделайте Простую Проверку Программирования + Резонанса [Уровень]. Поднимите Уровень Тревоги цели на 1 за каждый полученный успех. Эта комплексная форма работает только если у вашей цели есть Уровень Тревоги.

Пример:**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЛЕКСНЫХ ФОРМ**

Лемюэль— техномант, и в данный момент он помогает своей команде проникнуть в отель. Он решает, что лучше всего действовать через ДР, поскольку так он не будет терять контакт с мясным миром и, если что случится, сможет помочь товарищам.

Отель принадлежит Ренраку, а потому он решает использовать сеть Ренраку. Точку доступа к сети, которая выглядит как традиционные *тори*— то есть арка, которую частенько можно видеть рядом с синтоистскими святилищами— легко заметить в фойе отеля. У техноманта нет доступа к сети Ренраку, и ему не хочется вести работу из другой сети, а, значит, он должен подключиться к сети Ренраку. Он бы мог сделать это, использовав обычную операцию Взлом на Лету, однако не хочет вот так сразу повышать Уровень Тревоги, а потому сплетает комплексную форму Идеальная Сеть. Его Программирование равно 5, Резонанс— 6, итого он будет бросать 11 кубов; он решает использовать форму 5 Уровня, чтобы иметь возможность воспользоваться плодами своих успехов.

На проверке Лемюэль получает 4 успеха, точно в пределах Уровня, который он получил. Эти 4 успеха дают ему четыре минуты свободного доступа ко всем сетям. Также он получает 2 ЗУ от Замирания; он делает проверку сопротивления— Сила Воли 4 и Резонанс 6 (10 кубов). У него только 1 успех, а, значит, он получает 1 Оглушающего Урона.

Поскольку он теперь в сети Ренраку, ему будет куда проще получать доступ к устройствам и персонам, которые ходят по коридорам отеля. Лемюэль задаётся вопросом, не прячется ли где поблизости паук охраны, и он делает Проверку Анализа Матрицы: он

бросает 5 кубов за Компьютерную Грамотность и 3 за Интуицию (8 кубов, после прибавления техномантского бонуса к Анализу Матрицы-- 10 кубов). У паука Логика 5 и Скрытность 5 (10 кубов). У Лемюэля 5 успехов; пределом Обработки Данных для него служит собственная Логика; Логика у него равна 4, а потому он учитывает только 4 успеха. Паук получает 3 успеха, а потому Лемюэль замечает персону, чей образ выглядит как спутанный клубок ниток, нити которого тянутся ко множеству устройств отеля.

Лемюэль решает, что неплохо бы облегчить работу команде, сломав пауку пару лап; он активирует комплексную форму Диффузия Атаки, чтобы добавить пауку проблем. Программирование Лемюэля равно 5, а Резонанс 6, итого 11 кубов; он очень хочет замедлить паука, а потому решает использовать форму Уровня 6. Он получает 5 успехов, и может только порадоваться, что поставил такую высокую планку. У паука Сила Воли 4 и Фаервол 6, всего он получает 3 успеха, так что у Лемюэля 2 чистых успеха, и значение паучьей Атаки снизится с 6 до 4, пока действие комплексной формы будет поддерживаться (необходимость поддерживать свежесплетённую комплексную форму накладывает штраф -2 на все остальные действия Лемюэля). Теперь Лемюэлю снова нужно делать проверку сопротивления Замиранию, на этот раз против целых 7 урона. Он бросает 10 кубов и получает только 3 успеха. Это значит, что он получает ещё 4 Оглушающего урона; всего на нём 5 Оглушающего урона. Он теряет ещё 1 куб на все проверки, на этот раз из-за штрафа за урон. Когда с работёнкой будет покончено, Лемюэлю нужно будет хорошенько отоспаться....

СПРАЙТЫ (Sprites)

Спрайты— цифровые создания, сотворённые из энергии Резонанса (или вызванные из Резонанса— зависит от того, кто вам рассказывает об этом). Таким образом спрайты, персоны без устройств, оказываются в Матрице. Спрайты очень похожи на агентов: послушные, способные к самостоятельным действиям, но не слишком сообразительные. Техноманты по-разному относятся к спрайтам: одни— как к инструментам, другие—как к программами, третьи— как к домашними животными, для пятых они друзьями, а для шестых—машинные духи. Если вы попытаетесь проанализировать код спрайта, то увидите невнятную мешанину кусков кода вперемешку с программным мусором; всё это никак не может работать, но тем не менее как-то работает.

Спрайты искажают фундаментальные законы Матрицы одним фактом своего существования. Матрица просто не знает, что с ними делать. Когда спрайт скомпилирован, то начинает расти его личный Уровень Тревоги, даже если у него не было шанса сделать что-то, нарушающее закон (несправедливо по отношению к этим малышам, да— но жизнь вообще несправедлива, чаммер). Когда ОКО или хост настигают спрайт и начинается конвергенция, он просто исчезает, даже если остались незавершённые задачи.

У спрайтов имеется Уровень Устройства и Резонанс, равный их Уровню, и все четыре виртуальных атрибута, величина которых зависит от типа спрайта и его Уровня. На Счётчике Виртуального Урона спрайта есть $8 + (\text{Уровень}/2)$ ячеек. Инициатива спрайта также основана на его Уровне, и у него есть 4кб Куба Инициативы. Владельцем спрайта является техномант, который его скомпилировал; и когда вы компилируете спрайт, на нём имеется ваш след Резонанса. Если кому-то удастся отследить его местоположение в материальном мире, то отследит ваше местоположение; то же самое случится, если бедного беспомощного спрайта догонит ОКО.

КОМПИЛЯЦИЯ СПРАЙТА (Compiling a Sprite)

Вызов и запуск спрайта в Матрице называется **компиляцией**. Когда вы компилируете спрайт, то выбираете его Уровень; максимальный уровень спрайта,

который вы можете вызвать, равен удвоенному значению вашего Резонанса. Чем выше Уровень, тем сильнее спрайт. Используйте операцию Компиляция Спрайта (это операции с Резонансом, не виртуальная операция). За каждый чистый успех, полученный на проверке Компиляции, вы получаете возможность дать спрайту одну задачу. За каждую задачу вы можете дать спрайту одно задание из списка задач для спрайта.

Компиляция спрайта наносит 2 ЗУ от Замирания за каждый успех (имеются в виду не чистые успехи), который спрайт получит на своей защитной проверке. Минимум техномант получает 2 ЗУ. Урон от Замирания Оглушающий, если Уровень спрайта ниже вашего Резонанса; в противном случае урон Физический. Вы не можете иметь нескольких скомпилированных спрайтов одновременно.

ЗАДАЧИ СКОМПИЛИРОВАННОГО СПРАЙТА (Compiled Sprite Tasks)

Задача— это одно задание, одно поручение, которое вы даёте спрайту. Оно должно быть простым, без необходимости изменять курс действий при каких-то условиях или делать сложный выбор. Задачи могут быть следующими: однократное использование способности спрайта; работа, аналогичная выполнению конкретной Виртуальной Операции, в течение одного Боевогохода; помощь в кибербою до тех пор, пока все враги не будут повержены или техномант не скроется в безопасном месте. Если спрайт использует для вас длительную способность, то её поддержка не считается отдельной задачей, если только вы не пожелаете изменить её параметры— например, сменить цель.

Вы можете послать спрайта для выполнения **удалённой задачи** (remote task) в другую сеть или на хост (сами в это время находясь вне этого хоста). Когда вы отправляете спрайта для решения удалённой задачи, он возвращается в резонанс, как только задача выполнена. Все оставшиеся задачи вы теряете.

Пример.

Нетта хочет скомпилировать спрайта, который бы прикрывал ей спину, пока она занимается делом. Сверхсильное создание ей без надобности, а потому она решает вызвать спрайта 3 Уровня. Навык Компиляции у Нетты равен 5, а Резонанс— 6, всего получается 11 кубов. Она получает 4 успеха на проверке, в то время как спрайт кидает 3 куба и получает 2 успеха. У Нетты 2 чистых успеха, что означает— она может назначить спрайту две задачи, однако сначала нужно разобраться с Замиранием.

У спрайта 2 успеха, значит, ЗУ Замирания равно 4, и, поскольку Уровень спрайта (3) меньше Резонанса Нетты (6), она получит Оглушающий урон. Она делает проверку Резонанса + Силы Воли; первый равен 6, вторая равна 3, итого 9 кубов. Она получает два успеха и поглощает половину урона, и заполняет две ячейки на Счётчике Оглушающего Урона. Штрафов нет... Пока.

Первая задача, которую она ставит перед спрайтом— осмотреть окрестности, пока Нетта трудится над особенно упрямым куском кода защиты файла. Ведущий делает проверку Анализа Матрицы: у спрайта 6 кубов на эту проверку, и он получает 2 успеха. Их достаточно, чтобы заметить, что неподалёку от Нетты находится образ в режиме невидимки. Нетта спрашивает спрайта об уровне и типе образа; тот отвечает, что это персона с Уровнем Устройства 4. Это может быть опасно...

Теперь Нетта может назначить спрайту только одну задачу, а потому она использует его способность Куки, чтобы отслеживать действия персоны в течение часа. Шансы у спрайта не самые большие: он бросает 6 кубов (Хакинг 3 + Резонанс 3), в то время как у персоны Интуиция 4 и Фаервол 6. Однако спрайт делает удачный бросок— он получает 3 успеха на 6 кубах, в то время как персона— только 2 на 10. Куки успешно внедрён, но, поскольку у спрайта только 1 чистый успех, он будет получать самый минимум информации.

Использование способности было второй задачей спрайта, так что теперь работа закончена. Ещё час он бродит неподалёку, после чего передаёт Нетте данные куки, декомпилируется и возвращается обратно в Резонанс.

РЕГИСТРАЦИЯ СПРАЙТА (Registering a Sprite)

Матрица не знает, что ей делать со спрайтами, а потому считает их незаконными операциями. Этот факт ограничивает время, на которое вы можете вызвать себе спрайта, пока ОКО не найдёт и не уничтожит его. Вы можете продлить существование спрайта, **зарегистрировав** его в Матрице. На это уходит количество часов, равное Уровню спрайта; в это время ни вы, ни спрайт не можете совершать какие-то другие операции; но Уровень Тревоги спрайта в это время тоже не повышается. По прошествии этого срока сделайте Встречную Проверку Регистрации (Registering) + Резонанс [Уровень] против Уровня спрайта*2. Вы получаете 2 ЗУ урона от Замирания за каждый успех (имеются в виду не чистые успехи), который получил спрайт на защитной проверке. Минимум вы получаете 2 ЗУ.

Если вы получили хоть один чистый успех, вы зарегистрировали спрайт в Матрице. Его Тревога обнуляется, однако она вновь начнёт повышаться, если спрайт сделает незаконную операцию. Добавьте успехи, которые получили на проверке Регистрации, к числу задач, которые спрайт должен для вас выполнить. Выше было сказано, что вы не можете иметь нескольких скомпилированных спрайтов одновременно; так вот, зарегистрированные спрайты в этот лимит не входят. Зарегистрированный спрайт остаётся рядом с вами до тех пор, пока у него остаётся хоть одна невыполненная задача. Всё остальное в этом спрайте— абсолютно всё— подчиняется правилам для скомпилированных спрайтов.

ЗАДАЧИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ СПРАЙТОВ (Registered Sprite Tasks)

Ниже приведён список задач для зарегистрированного спрайта, если вам повезло иметь таковой. Вот он:

Задачи для скомпилированного спрайта: зарегистрированный спрайт может делать для вас всё то же самое, что и незарегистрированный спрайт.

Помощь в учёбе: вы можете потратить одну задачу, чтобы получить к проверке изучения новых комплексных форм бонус, равный Уровню спрайта. На каждую новую комплексную форму тратится одна задача.

Помощь в плетении: зарегистрированный спрайт может добавить свой Уровень к количеству кубов, которые вы кидаете на проверке плетения комплексной формы. Этот бонус действует только на одну проверку.

Работа по обмену: Вы можете велеть спрайту следовать приказам другой персоны, причём эта персона не обязательно должна быть техномантом. При этом вы должны решить, сколько задач он выполнит для другого. Вы выбираете лишь количество задач, но не то, какие это будут задачи, а потому настоятельно рекомендуем одалживать спрайта только тем, кому вы доверяете.

Удалённая задача: Когда вы отправляете спрайта выполнять удалённую задачу, то после того, как она выполнена, он вернётся не в Резонанс, а к вам.

Повторная регистрация спрайта: Вы можете потратить одну задачу на то, чтобы зарегистрировать спрайта повторно. Если вы тратите на это последнюю задачу, постарайтесь не провалить проверку, ведь в случае успеха вы добавляете чистые успехи к задачам, которые спрайт должен для вас выполнить (не считая задачи, которую вы потратили на повторную регистрацию, конечно). Если же вы провалились— ну, вы остались без задач. Всё просто.

Ожидание: Вы велите спрайту возвратиться в Резонанс, однако он должен вернуться к вам по первому зову. Это стоит вам одной задачи, однако, скрытый в Резонансе, спрайт не выдаст ваше местоположение, и не получит урон от кого-либо или чего-либо.

Поддержка комплексной формы: Зарегистрированный спрайт может поддерживать вашу комплексную форму, и таким образом, он получает штраф за это вместо вас. За каждую потраченную на это поручение задачу спрайт будет поддерживать комплексную форму количество Боевых Ходов, равное его Уровню. Если вы того пожелаете, то можете вновь взять на себя поддержку комплексной формы.

СВЯЗЬ МЕЖДУ СПРАЙТОМ И ТЕХНОМАНТОМ (Sprite-Technomancer Link)

Пока вы подключены к Матрице, у вас есть ментальная связь со всеми вашими спрайтами. Используя эту связь, вы можете общаться с ними посредством текстовых сообщений, изображений, слов и так далее. Если ваша связь с Матрицей прерывается, также обрывается и ментальная связь со спрайтом (или спрайтами). Они будут продолжать работать, выполняя поставленные задачи, но, закончив с ними, они либо исчезнут, либо—если зарегистрированы— будут ожидать вашего возвращения. Когда вы вновь оказываетесь онлайн, то восстанавливаете связь со своим спрайтом (или спрайтами).

Спрайты являются персонами, но не являются устройствами; они не могут быть частью персональной или глобальной сети.

ДЕКОМПИЛЯЦИЯ СПРАЙТОВ (Decompiling Sprites)

Вы можете декомпилировать спрайт, попытаться отправить его назад в Резонанс, убрать его из Матрицы. При необходимости вы можете декомпилировать собственные спрайты, однако обычно достаточно просто освободить их, велеть им убираться прочь.

Чтобы декомпилировать спрайт, сделайте Встречную Проверку Декомпиляции + Резонанса [Социальный] против Уровня цели (+ Резонанс техноманта, который этот спрайт компилировал, в случае зарегистрированного спрайта). Каждый успех убирает у спрайта одну задачу. Когда у спрайта не остаётся поставленных задач, то он возвращается в Резонанс следующим же своим действием. За декомпиляцию техномант получает урон от Замирания: 2 ЗУ за каждый успех (имеются в виду не чистые успехи) на проверке спрайта, минимум 2 ЗУ.

СПОСОБНОСТИ СПРАЙТОВ (Sprite Powers)

Описанными ниже способностями могут обладать только спрайты. Какой вид спрайтов каким набором способностей обладает, указано в Базе данных спрайтов (с. ____). Использование способности спрайтом— Стандартное Действие, и операция с Резонансом (не Виртуальная операция).

КАМУФЛЯЖ (Camouflage)

Спрайт прячет один файл в другом файле таким образом, что этот файл становится невозможно найти через Матрицу. Спрятанные файлы можно найти только посредством Проверки Анализа Матрицы при целенаправленном поиске скрытого файла. Даже сам спрайт должен делать эту проверку, чтобы найти и распаковать спрятанный файл.

КУКИ (Cookie)

С помощью этой способности спрайт может «повесить» на персону файл-куки, который позволит отслеживать деятельность персоны в Матрице. Для этого спрайт должен сделать выиграть Встречную Проверку Хакинга + Резонанса [Проникновение] против Интуиции + Фаервола цели. В случае успеха спрайта к ничего не подозревающей персоне прикрепляется куки.

Куки работает в режиме невидимки, и на него поставлена защита Уровня, равного Уровню спрайта. В файл записывается всё, что делает образ: например, на какой хост персона заходит, с кем она и когда она выходит на связь (но не конкретное содержание общения), какие программы она использует и т.д. То, насколько подробную информацию вам дало куки, определяйте по количеству чистых успехов: 1 чистый успех — самая общая информация, 4 и больше — очень подробный отчёт.

По истечении определённого срока (длину срока определяет спрайт либо его владелец) куки пересылает себя вместе со всеми накопленными данными спрайту. Получив куки, спрайт передаст его техноманту. Если спрайта в тот момент, как куки к нему придёт, уже нет в Матрице, этот файл удаляется.

Сделав успешную Проверку Анализа Матрицы, персона может обнаружить прицепленный к ней куки. Найденный куки можно убрать: для этого сначала нужно взломать его защиту, а потом удалить его.

ДИАГНОСТИКА (Diagnostics)

Спрайт с этой способностью разбирается в принципах работы электронных устройств. Он может помочь кому-либо с починкой устройства или работой на нём, для чего используется Совместная Проверка. Спрайт делает Простую Проверку Техники + Уровня [Обработка Данных]; если у него есть хоть один успех, персонаж получает +1 к пределу проверки; также каждый успех даёт персонажу один дополнительный куб на проверки использования или починки предмета. Использование этой способности полностью поглощает внимание спрайта: если спрайт прекращает помогать или начинает делать что-то другое, бонус теряется.

ЭЛЕКТРОШТОРМ (Electron Storm)

Эта атака позволяет спрайту окутать персону облаком вредоносных инфопотоков. Если спрайт выигрывает Встречную Проверку Кибербоя + Резонанса [Атака] против Интуиции + Фаервола цели, то на цель обрушивается град цифровых импульсов. Если эта атака успешна, то цель получает количество Виртуального урона, равное Резонансу спрайта. Этому урону цель сопротивляется, как обычно. Каждое последующее действие, пока спрайт поддерживает действие этой способности, цель снова и снова получает указанный урон (и сопротивляется ему). Также шторм даёт +2 к уровню шума цели. Если спрайт получает Виртуальный урон, неважно, сколько именно, электрошторм немедленно прекращается.

ГРЕМЛИНЫ (Gremlins)

Эта способность вызывает в работе устройства сбой, причины которого непонятны, или заставляет его сделать какую-нибудь (обычно совсем нежелательную) вещь. Спрайт выбирает определённое устройство и делает Встречную Проверку Техники + Уровень [Атака] против Уровня Устройства + Фаервола. Если спрайт выиграл проверку, то устройство начинает глючить (см. **Глюки**, с. ____). Какой именно сбой происходит, решает мастер, основываясь на типе устройства и ситуации: это может быть зависшее управление, бесконечно повторяющийся сигнал, или ошибки считывания данных. Если у спрайта 4 или больше чистых успехов, то возникает критический глюк: устройство ломается,

сгорает, бьёт того, кто его использует, электричеством, или что-то такое, настолько же «приятное», на усмотрение ведущего.

ХЕШ (Hash)

Эта способность позволяет спрайту временно защитить файл уникальными алгоритмами Резонанса. Только другой спрайт может снять эту защиту. Если спрайт выпускает файл из-под своей опеки, файл возвращается в обычное состояние. Но если спрайт уничтожен, то файл, который он опекал в этот момент, безнадежно поврежден и превращается в бесполезный кусок мусора. Максимальный срок, какой спрайт может использовать эту силу, равен $10 \times \text{Уровень спрайта Боевых Ходов}$.

СТАБИЛЬНОСТЬ (Stability)

Спрайт может использовать эту способность на любой персоне или устройстве, на котором есть его метка. Стабильность предотвращает сбои в работе цели, как естественные, так и спровоцированные, например, с помощью способностей Гремлены или Accident. Обычные глюки игнорируются, а критические глюки становятся стандартными.

ПОДАВЛЕНИЕ (Suppression)

Спрайты и в обычное-то время— странные, сбивающие с толку штуки; а если уж спрайт использует подавление, особенно на хосте, то всё вокруг просто застывает от удивления. Если спрайт, будучи на хосте, использует эту способность, когда хост запускает ЛЕД, то ЛЕДяные сторожа тормозят, прежде чем запуститься, $\text{Уровень спрайта} / 2$ Боевых Ходов. Тормозящий таким образом ЛЕД не может действовать или быть целью действий.

ВОДЯНОЙ ЗНАК (Watermark)

Спрайт может поставить на образе пометку, которую будут видеть только создания Резонанса, нечто вроде Виртуального следа. Это позволяет спрайту оставлять на объектах Матрицы секретные сообщения. Спрайт может заменить имеющуюся пометку новой. Водяной Знак можно стереть операцией Удаление Виртуального Следа; иначе знак существует столько же времени, сколько и персона.

БАЗА ДАННЫХ СПРАЙТОВ (Sprite Database)

Ниже описаны пять типов спрайтов, однако, по слухам, в резонансе есть и другие. Под «Уровнем» в описании ниже подразумевается Уровень спрайта.

СПРАЙТ-ПОСЫЛЬНЫЙ (Courier Sprite)

Спрайты-посыльные отлично умеют доставлять сообщения в целости и сохранности и находить короткий путь.

СПРАЙТ-ПОСЫЛЬНЫЙ

Атака: Уровень

Проникновение: Уровень + 3
Обработка Данных: Уровень + 1
Фаервол: Уровень + 2
Инициатива: (Уровень*2) + 1
Кубы инициативы: 4кб
Резонанс: Уровень
Навыки: Компьютерная грамотность, Хакинг
Способности: Куки, Хеш

СПРАЙТ-ВЗЛОМЩИК (Crack Sprite)

Если вам нужен спрайт для тихого забега, где важно не привлечь лишнего внимания, способности спрайта-взломщика— то, что вам нужно.

СПРАЙТ-ВЗЛОМЩИК

Атака: Уровень
Проникновение: Уровень + 3
Обработка Данных: Уровень + 2
Фаервол: Уровень + 1
Инициатива: (Уровень*2) + 2
Кубы инициативы: 4кб
Резонанс: Уровень
Навыки: Компьютерная грамотность, РЭБ, Хакинг
Способности: Подавление

ИНФОСПРАЙТ (Data Sprite)

Инфоспрайты настоящие мастера во всём, что касается поиска информации и управления ей. Они— великолепные библиотекари, поисковики, а уж в викторинах их никому не превзойти (хотя кто бы позволил им в викторинах участвовать...).

ИНФОСПРАЙТ

Атака: Уровень - 1
Проникновение: Уровень
Обработка Данных: Уровень + 4
Фаервол: Уровень + 1
Инициатива: (Уровень*2) + 4
Кубы инициативы: 4кб
Резонанс: Уровень
Навыки: Компьютерная грамотность, РЭБ
Способности: Камуфляж, Водяной Знак

СПРАЙТ-КРУШИТЕЛЬ (Fault Sprite)

Если вы ищете кого-то, чтобы прикрыть спину в драке, то спрайт-крушитель— тот, кто вам нужен. Хладнокровный, как ЛЕД, и вдвое более упрямый, он растерзает врагов прежде, чем ваш образ успеет глазом моргнуть.

СПРАЙТ-КРУШИТЕЛЬ

Атака: Уровень + 3
Проникновение: Уровень
Обработка Данных: Уровень + 1

Фаервол: Уровень + 2
Инициатива: (Уровень*2) + 1
Кубы инициативы: 4к6
Резонанс: Уровень
Навыки: Компьютерная грамотность, Кибербой, Хакинг
Способности: Электроштурм

ТЕХНОСПРАЙТ (Machine Sprite)

Из всех спрайтов именно техносспрайты контактируют с материальным миром наиболее тесно, хоть контакты эти происходят через устройства. Они— эксперты во всевозможной электронике.

ТЕХНОСПРАЙТ

Атака: Уровень + 1
Проникновение: Уровень
Обработка Данных: Уровень + 3
Фаервол: Уровень + 2
Инициатива: (Уровень*2) + 3
Кубы инициативы: 4к6
Резонанс: Уровень
Навыки: Компьютерная грамотность, РЭБ, Техника
Способности: Диагностика, Гремлин, Стабильность

ПОГРУЖЕНИЕ (Submersion)

Техноманты связаны с Резонансом от рождения, но могут ещё больше усилить эту связь, **погрузившись** в Резонанс. Само по себе Погружение связано скорее с совершенствованием духа, чем своих познаний в технологии. Это испытание силы личности, это обретение новых знаний, и выныриваете вы совсем иным метачеловеком, чем погружались. Однако Погружение усиливает вашу связь с Резонансом и увеличивает ваши способности техноманта.

Уровень Погружения измеряется в степенях, начиная с первой степени и выше. Каждая степень стоит определённое количество Кармы— $10 * (\text{Степень} * 3)$ очков Кармы. Степень Погружения не может превосходить ваш Резонанс. Если значение Резонанса по каким-то причинам стало ниже степени Погружения, степень тоже снижается (без возможности возвращения, однако, если вам вновь удастся поднять Резонанс, то вы можете опять повысить степень, заплатив за это Кармой, как описано выше).

ПОВЫШЕНИЕ РЕЗОНАНСА (Increased Resonance)

Естественный максимум вашего Резонанса равен $6 + \text{степень Погружения}$. Однако, чтобы поднять Резонанс, вам всё равно необходимо тратить Карму.

ДОСТУП К СФЕРАМ РЕЗОНАНСА (Access to the Resonance Realms)

После первого Погружения вы узнаете дорогу в таинственное место— **Сферы Резонанса**, измерение, сотканное из мыслей и информации, запертой между объектами Матрицы. Путь в эти сферы известен только техномантам, пережившим Погружение (и, возможно, спрайтам, только они не говорят). Это тропки и поля, созданные неметочеловеческой рукой. Это таинственные хранилища чистой информации,

которая, возможно, способна принести вам огромную пользу. К сожалению, они слишком таинственны, чтобы мы взяли за их описание в этой книге; мы подробно расскажем про них в *Data Trails*, расширении, посвящённом Матрице (извиняй, омаэ).

ОТГОЛОСКИ (Echoes)

Когда техноманты погружаются, то могут обрести новые способности, называемые **отголосками**. Каждая степень Погружения даёт вам возможность взять один отголосок. Вы не можете выбирать один и тот же отголосок несколько раз, если только в описании не указано обратное. Если отголосок можно брать несколько раз, то бонусы, которые он даёт, складываются.

Апгрейд Атаки: Значение Атаки вашей живой персоны повышается на 1. Этот отголосок можно брать дважды.

Апгрейд Обработки Данных: Значение Обработки Данных вашей живой персоны повышается на 1. Этот отголосок можно брать дважды.

Апгрейд Фаервола: Значение Фаервола вашей живой персоны повышается на 1. Этот отголосок можно брать дважды.

Разум в машине: Вы получаете преимущества риг-модуля Уровня 1. Вы можете брать этот отголосок ещё два раза (то есть всего вы можете брать его трижды), и каждый раз Уровень эффективности вашего риг-модуля будет увеличиваться на 1.

НейроФильтр: Вы получаете +1 к кубам, которые кидаете на сопротивление урону от биоотдачи. Этот отголосок можно брать дважды.

Разгон: Вы ускоряете работу вашей живой персоны в Матрице. Вы получаете дополнительный 1кб, когда вы находитесь в горячей ВР. (??? К чему кб-то? – прим. Nalia)

Связанные Резонансом: Этот отголосок даёт вам возможность создать слабую, работающую только в одном направлении эмпатическую связь с другим техномантом на ваш выбор. После этого вы начинаете чувствовать примерное настроение связанного с вами партнёра и эмоции, которые он испытывает. Когда его атакуют, когда он чувствует стресс, боль, или каким-то образом оказывается в опасности, вы немедленно узнаете об этом. Эта связь работает только в одну сторону (партнёр не чувствует ваши эмоции), однако если этот отголосок возьмёте вы оба, связь станет двусторонней.

Версия [Программы] под Резонанс: этот отголосок позволяет вам повторять эффекты одной из обычных или хакерских программ (с. ____). Когда вы берёте этот отголосок, то должны выбрать, эффекты какой программы вы повторяете. Вы можете брать этот отголосок несколько раз, каждый раз для новой программы.

Апгрейд Проникновения: Значение Проникновения вашей живой персоны повышается на 1. Этот отголосок можно брать дважды.

Переводчики: Gurney_Halleck, Lezer, Ex_Machine, Nalia

Этот перевод предназначен для некоммерческого использования.