ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Лэптоп - условное название любого компьютера (как правило, портативного), используемого хакером для взлома систем. На лэптопе изначально установлены все необходимые программы.

Система - "место" в мировой информационной сети, устройство или ряд устройств, принадлежащих одному владельцу (будь то один человек или филиал корпорации) и объединённых общими средствами защиты от кибератак. С точки зрения игры системой будет являться как совокупность компьютеров в отдельно взятой квартире (это может быть как домашняя сеть, так и один-единственный компьютер), так и совокупность всех компьютеров и программно управляемых устройств на военной базе.

Уровень - абстрактное обозначение степени удалённости устройства, хакера или льда от центрального устройства системы. Уровни пронумерованы, центральное устройство системы находится на уровне #1. Чем выше номер уровня, тем больше слоёв льда отделяет этот уровень (а также находящиеся на нём устройства и программы) от центрального устройства. Чем сильнее защищена система, тем больше в ней уровней (от 1 у домашнего компьютера до 15 у огромного исследовательского комплекса). Хакер перемещается между уровнями, чтобы совершать действия с различными устройствами системы. Если хакер заходит в сеть из Интернета, он оказывается на максимально удалённом от центра системы уровне - публичной зоне.

Устройство - компьютер или механизм (замок, ворота, турель и т.д.), входящие в систему. Если устройство имеет подходящий интерфейс, то хакер может подключить к нему свой лэптоп и оказаться на уровне системы, на котором находится устройство, но не может совершать никаких иных действий до тех пор, пока не захватит контроль над этим устройством.

Раунд - абстрактная мера времени, примерно равная пяти секундам.

Basic abstract difficulty (BAD) - мера крутизны сети, выражаемая значением от 1 до 9. Типичные значения BAD:
1 - компьютер в квартире n00b'a;
2 - компьютер на бензозаправочной станции;
3 - компьютер магазина;
4 - сеть торгового центра;
5 - компьютер адвокатской или нотариальной конторы;
6 - сети государственных и муниципальных служб (например, мэрия или дорожное управление);
7 - сеть отделения банка;
8 - сеть регионального управления крупной корпорации или военной базы;
9 - центральная сеть крупной корпорации, Пентагона (да, я знаю, как часто его взламывали, но всё же) или Кремля.

Рейтинг системы - эффективный навык, против которого лёд и устройства будут совершать броски в Quick Contest'ax, инициируемых хакером, и который используется активным льдом при совершении атак. Равен (7 + значение BAD системы). Также от Рейтинга системы зависит значение Фаервола активного льда.

Лёд (англ. ICE от Intrusion Countermeasures Electronics) - защитное программное обеспечение сети. Различают пассивный и активный лёд. **Пассивный лёд** изначально

имеется на каждом уровне системы и лишь препятствует попыткам хакера перейти на соответствующий уровень. **Активный лёд** атакует подключение хакера и пытается выкинуть его из системы. Каждая единица активного льда действует как отдельный персонаж и имеет собственный запас HP, равный (BAD системы + 2). Максимальное количество единиц активного льда, действующих одновременно, равно BAD системы.

Тревога - статус системы, при котором она начинает запускать активный лёд. Тревога включается при первом использовании хакером Ледоруба и при поражении хакера в Quick Contest'e со степенью поражения 5+. Одна единица активного льда появляется немедленно после включения Тревоги и сразу же атакует хакера. Далее сеть запускает одну единицу активного льда каждый 4-й раунд.

Подключение хакера - "надёжность присутствия" хакера в системе. Изначально подключение хакера имеет 10 HP. Если атаки активного льда снижают количество HP до нуля или ниже, то подключение ликвидируется и хакер теряет возможность совершать действия в системе.

Программы - утилиты, используемые хакером для совершения действий в сети, "tools of the trade", альфа и омега. Для использования программы хакер использует навык, указанный в её описании. Указанный Базовый модификатор влияет на эффективный навык хакера при использовании программы. При запуске лэптопа одна из программ работает в расширенном режиме (+2 при её использовании, складывается с Базовым модификатором), остальные - в базовом режиме. Хакер может перевести в расширенный режим ещё одну программу, но в таком случае он не сможет использовать программы, запущенные в базовом режиме. Иначе говоря, у лэптопа имеются 2 слота под расширенный режим, но если они оба заполнены, то лэптоп не может отвлекаться на программы, работающие в базовом режиме.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММ

Практически всё, что хакер может сделать, находясь в системе, упомянуто в описании программ, приведённом ниже. На жёстком диске лэптопа имеются все перечисленные программы в расширенных и базовых версиях. Ограничение на количество работающих в расширенном режиме программ означает, что хакеру придётся выбирать программы в зависимости от текущих приоритетов. Например, при необходимости избавиться от наседающего активного льда стоит перевести Ледоруб и Прерывание в расширенный режим, чтобы обеспечить хорошую атаку и защиту, а при перемещении по уровням следует перевести в расширенный режим Ледоруб или Маскировку, оставив все остальные программы в базовом режиме.

Переключение программ

Хакер может за один раунд:
- перевести программу, запущенную в расширенном режиме, в базовый режим, и одновременно перевести программу, запущенную в базовом режиме, в расширенный режим;
- перевести программу, запущенную в расширенном режиме, в базовый режим;
- перевести программу, запущенную в базовом режиме, в расширенный режим.

Опция All-out

Хакер может, пожертвовав осторожностью, сконцентрироваться на выполнении сразу двух задач. Варианты:
- использовать две программы за один раунд;
- дважды использовать программу за один раунд.

В рамках указанных вариантов программы могут использоваться как в отношении одной цели, так и в отношении двух разных целей. В случае использования этой опции в

системе немедленно поднимается Тревога, а хакер теряет возможность уклоняться от атак активного льда до своего следующего хода. По понятным причинам эту опцию не стоит использовать с программой Маскировка.

О применении опции All-out в бою см. раздел Сражения с активным льдом.

Использование программ и уровни

Для использования программы в отношении устройства хакер должен находиться на одном с ним уровне.

Повторные попытки

Если иное не указано в описании конкретной программы, повторные попытки использования программ осуществляются без штрафов.

Провокация Тревоги

Само по себе использование любой программы кроме Ледоруба не ведёт к включению Тревоги. Однако если хакер проигрывает в любом Quick Contest'e со степенью поражения 5+, то в системе автоматически поднимается Тревога.

СПИСОК ПРОГРАММ

Маскировка (Stealth)
Навык: Computer Hacking
Базовый модификатор: -5

Если хакер хочет перейти на соседний уровень, не поднимая Тревогу, он может попытаться обмануть пассивный лёд, защищающий этот уровень. Для этого он инициирует Quick Contest: Computer Hacking против Рейтинга системы. Если хакер побеждает, он беспрепятственно переходит на соседний уровень. Если побеждает пассивный лёд, то хакер просто остаётся на прежнем уровне. Пассивный лёд, обманутый Маскировкой, не исчезает и будет препятствовать перемещению хакера, если тот захочет зайти на уровень повторно.

Бесконечные попытки просочиться сквозь слой льда не являются абсолютно безопасными. Во-первых, проиграв на 5+ в Quick Contest'e, хакер автоматически провоцирует Тревогу. Во-вторых, каждый раз, когда хакер проигрывает Quick Contest три раза подряд, система запускает одну единицу активного льда. Этот лёд не может атаковать подключение хакера, пока не поднимется Тревога, но если это случится, то он атакует немедленно.

Ледоруб (Icebreaker)
Навык: Computer Hacking
Базовый модификатор: -2

Ледоруб имеет два основных предназначения: уничтожение пассивного льда и уничтожение активного льда. Использование Ледоруба автоматически поднимает Тревогу в системе.

Уничтожение пассивного льда. Если хакер хочет перейти на соседний Уровень, он может попытаться прорубить пассивный лёд, защищающий этот уровень. Для этого он инициирует Quick Contest: Computer Hacking против Рейтинга системы. Если хакер побеждает, он беспрепятственно переходит на соседний уровень. Если побеждает пассивный лёд, то хакер просто остаётся на прежнем уровне. Пассивный лёд, уничтоженный Ледорубом, не восстанавливается, в связи с чем хакеру не придётся повторно прорубать его, если он захочет повторно зайти на уровень (однако переход на уровень тем не менее займёт один раунд).

Преодолеть пассивный лёд с помощью Ледоруба проще, чем с помощью Маскировки

(из-за более благоприятного Базового модификатора). Оборотной стороной является автоматическое включение Тревоги.

Уничтожение активного льда. Когда хакер использует Ледоруб для уничтожения активного льда, он выбирает конкретную единицу активного льда и совершает бросок на Computer Hacking. Успех означает, что кибератака направлена точно в активный лёд. Последний может попытаться уклониться. Если кибератака достигает цели, то активный лёд получает повреждения, размер которых зависит от режима, в котором работает Ледоруб:

Режим	Повреждения
Расширенный	2d
Базовый	1d

Также хакер может потратить ход (раунд) на то, чтобы лучше настроить свой Ледоруб против конкретной единицы активного льда. В этом случае он получает бонус +2 к навыку при последующей атаке против этой единицы активного льда за каждый раунд настройки Ледоруба, максимум +6 за три последовательных раунда.

Захват (Capture)
Навык: Computer Hacking
Базовый модификатор: -4

Хакер может попытаться захватить контроль над устройством при помощи данной программы. Термин "контроль" означает самый широкий спектр команд - от загрузки файла из памяти устройства на жёсткий диск лэптопа до перезагрузки или отключения устройства. Выполнение некоторых сложных задач может потребовать нескольких успешных попыток применения программы.

Для захвата контроля хакер инициирует Quick Contest: Computer Hacking против Рейтинга системы. Успех означает, что устройство вынуждено выполнить команду хакера. Неудача означает, что хакеру не удалось исполнить задуманное.

Количество попыток использования программы не ограничено, однако после каждой неудачи к последующим попыткам применяется кумулятивный модификатор -1. Помимо прочего это означает, что с каждой неудачей увеличивается шанс потерпеть неудачу на 5+ и спровоцировать Тревогу.

Поиск (Search)
Навык: Computer Operation
Базовый модификатор: -2

Если хакер не знает точного наименования или индекса искомого файла, то перед тем как отдать устройству команду на передачу желанной информации, хакер должен найти нужные данные в памяти устройства.

Для поиска данных хакер инициирует Quick Contest: Computer Operation против Рейтинга системы. Успех означает, что нужные данные найдены и хакер своим следующим действием сможет попытаться загрузить или изменить их с помощью программы Захват.

Использование программы не может быть успешным (хотя ГМ всё равно будет бросать кубики за устройство), если искомые данные отсутствуют на исследуемом устройстве. Неудача не позволяет узнать, хранится ли необходимая хакеру информация на данном компьютере - для получения ответа на этот вопрос следует использовать программу Анализ.

Прерывание (Stop!Worm)
Навык: Фаервол
Базовый модификатор: 0

Единственное назначение этой программы - увеличение Фаервола хакера. С точки зрения Базового модификатора Фаервол рассматривается как навык, так что при использовании Прерывания в расширенном режиме хакер получает +2 к Фаерволу.

Анализ (Analyze)
Навык: Computer Operation
Базовый модификатор: -2

Когда система состоит из множества устройств, хакеру бывает необходимо узнать, какую функцию выполняет тот или иной компьютер, чтобы не тратить время на поиск скандальной видеозаписи на компьютере, управляющем воротами и замками. С помощью этой программы можно исследовать все устройства, находящиеся на одном уровне. Для анализа устройств хакер инициирует Quick Contest: Computer Operation против Рейтинга системы. При успехе ГМ сообщает игроку общие сведения обо всех устройствах на данном уровне. Неудача означает, что хакеру не удалось собрать данные об устройствах.

СРАЖЕНИЯ С АКТИВНЫМ ЛЬДОМ

Атаки льда

Когда в системе включается Тревога, система немедленно запускает одну единицу активного льда, которая сразу же атакует подключение хакера. Если к моменту включения Тревоги в сети было запущено несколько единиц активного льда (если хакер три раза подряд безуспешно использовал Маскировку), то все запущенные единицы льда атакуют подключение хакера одновременно.

Для атаки каждая единица активного льда совершает бросок против Рейтинга системы. Успех означает, что атака направлена точно на подключение хакера. Хакер может попытаться уклониться. Если атака льда достигает цели, то подключение хакера получает повреждения, размер которых зависит от BAD сети:

BAD	Повреждения
9	2d
8	2d-1
7	1d+2
6	1d+1
5	1d
4	1d-1, минимум 1
3	1d-2, минимум 1
2	1d-3, минимум 1
1	1d-4, минимум 1

Перемещение льда и очерёдность действий

До включения Тревоги весь запущенный активный лёд перемещается между уровнями одновременно с хакером. После включения Тревоги активный лёд действует в раунде первым.

Запускаемый активный лёд всегда появляется на одном с уровне с хакером. Если единица активного льда запускается вследствие перемещения хакера на другой уровень, лёд появляется на уровне, на который перешёл хакер.

Как правило, после включения Тревоги запущенный лёд следует за хакером, тратя один раунд для перехода на соседний уровень (лёд не может использовать All-out для того,

чтобы переместиться сразу на два уровня).

Фаервол

Как хакер, так и активный лёд могут уклоняться от атак. Если хакер или лёд получают на броске результат, меньший или равный значению их Фаервола, они полностью избегают атаки.

Фаервол хакера равен (3 + Computer Programming/2 + модификатор от программы Прерывание, запущенной в расширенном режиме). Фаервол активного льда равен (3 + Рейтинг системы/2).

Один раз за ход хакер может взять бонус +3 к Фаерволу, однако в течение своего следующего хода он получает штраф -3 на все действия.

All-out Attack

Хакер и активный лёд могут сконцентрироваться на атаке и выбрать одну из следующих опций:

- получить бонус +4 к навыку при атаке;
- получить+2 к результату при броске на повреждения;
- атаковать две единицы активного льда или дважды атаковать одну единицу;
- атаковать единицу активного льда и совершить другое действие в том же раунде.

В случае применения данной опции хакер или лёд теряют возможность уклоняться от атак до своего следующего хода.

Обманные атаки

Хакер и активный лёд могут по своему усмотрению при атаке принимать штраф к своему навыку, кратный -2. За каждую кратность штрафа, принятую атакующим, защищающийся получает -1 к Фаерволу. Это моделирует применение более сложных для обнаружения кибернетических атак, требующих при этом больших усилий и вычислительной мощности.

Повреждения

После успешной атаки результат броска на повреждения вычитается из запаса HP подключения хакера или единицы активного льда. Когда запас HP льда уменьшается до нуля, данная единица активного льда считается разрушенной и исчезает. Когда запас HP подключения хакера уменьшается до нуля, лёд ликвидирует подключение и хакер утрачивает возможность предпринимать дальнейшие действия в системе.

Повторное подключение

Если хакер вышел из системы после включения Тревоги или после того, как активный лёд разрушил его подключение, сисоп или операционная система постараются закрыть бреши, которые хакер использовал для проникновения в систему, в связи с чем при повторном подключении к той же системе хакер будет иметь штраф -2 ко всем действиям за каждый раз, когда он покинул систему при указанных обстоятельствах. Потратив день работы (с учётом сна, отдыха и приёма пищи) на пересмотр алгоритмов взлома и изучение логов набега, хакер может совершить бросок на Computer Programming. Успех уменьшает штраф на единицу, критический успех - на две единицы. Критическая неудача увеличивает штраф на две единицы в результате ошибок, который хакер допустил при планировании повторного проникновения в систему! Потратив необходимое время и совершив достаточное количество успешных бросков, хакер может полностью нейтрализовать накопленный штраф.

Если хакер вышел из системы до включения Тревоги, но успел спровоцировать запуск активного льда, то весь запущенный лёд будет оставаться в состоянии готовности в течение количества суток, равного BAD системы.

ПРИМЕР НАБЕГА

В ходе боёв в прифронтовом городе Винтон отряд войск SAF занял здание торгового комплекса. Офицер сил AFS приказал Леониду подключиться к информационной системе торгового центра, определить расположение солдат неприятеля в здании и отключить электроснабжение центра. Взвод солдат Van der Kamp SS LLC пробился на первый этаж, так что Леонид смог подключить свой лэптоп к компьютеру на одной из касс. Он сразу получает "карту" системы ТЦ:

#1 - центральный компьютер
#2 - "пустой" уровень, только пассивный лёд
#3 - камеры наблюдения
#4 - "пустой" уровень, только пассивный лёд
#5 - компьютер кассы
#6 - шлюз в Интернет
BAD = 4

Поскольку Леонид подключился к системе через входящее в неё устройство - компьютер кассы, - он сразу начинает действовать на уровне #5. Однако для взаимодействия с остальной частью системы он сперва должен захватить контроль над компьютером кассы. На лэптопе Леонида в расширенном режиме запущена программа Захват. Подстраховываясь, он также переводит в расширенный режим программу Прерывание (на случай, если он нечаянно спровоцирует Тревогу).

Навыки Леонида: Computer Hacking - 14, Computer Operation - 15, Computer Programming - 13. Базовый модификатор Захвата -4, далее +2 за расширенный режим. Программа Захват используется с навыком Computer Hacking. Эффективный навык Леонида равен 14 - 4 +2 = 12. Леонид бросает кубики и получает 10, MoS 2. Эффективный навык системы равен 7 + BAD, то есть 7 + 4 = 11. ГМ бросает кубики и получает 13, MoF 2. Хакер побеждает в состязании навыков.

Леонид легко захватывает контроль над кассой, переводит Захват в базовый режим и запускает в расширенном режиме Маскировку. С помощью этой программы он собирается незаметно для системы перейти на уровень #4. Маскировка также используется с навыком Computer Hacking, Базовый модификатор -5, +2 за расширенный режим. Эффективный навык Леонида равен 14 - 5 + 2 = 11. Эффективный навык системы неизменен. Леонид снова побеждает в состязании и переходит на уровень #4.

Поскольку на уровне #4 нет устройств, Леонид просто пытается проникнуть глубже. Однако на этот раз он проиграл в состязании, как и в последующие два раза. Степень поражения не превысила 5, поэтому Тревога не поднялась, но из-за того, что его три раза подряд настигла неудача, система запустила одну единицу активного льда, которая пока что будет просто висеть и действовать Леониду на нервы. Леонид, чертыхаясь, снова пытается проникнуть на уровень #3, и на этот раз у него получается. Единица активного льда мгновенно следует за ним, но по-прежнему не может атаковать.

На уровне #3 Леонид снова запускает в расширенном режиме Захват и Прерывание. Он использует Захват для загрузки данных с камер и инициирует Quick Contest, бросает против навыка 12 и получает 15, MoF 3 (тупо не везёт). Система бросает против навыка 11 и получает 7, MoS 4. Общая степень поражения Леонида равна 7. Поскольку 7 > 5, немедленно включается Тревога.

Начинается первый раунд боя. Система тут же запускает одну единицу активного льда, ещё одна единица была запущена раньше. Обе единицы находятся на одном уровне с хакером, атакуют Леонида и бросают против навыка 11, обе получают успех. Фаервол Леонида равен 11 (3 + Computer Programming/2 + 2 от Прерывания), он бросает два раза,

получает 9 (уклонился) и 12 (не уклонился). Одна из атак наносит подключению Леонида повреждения. ГМ кидает за лёд 1d-1 и получает 4-1, что уменьшает запас HP подключения на 3 HP (осталось 7 HP). Оба слота расширенного режима заняты, поэтому Леонид не может прямо сейчас использовать программы, запущенные в базовом режиме. Он тратит целый раунд на то, чтобы заменить Прерывание на Ледоруб. Завершается первый раунд, на четвёртый ход система запустит следующую единицу льда.

Обе единицы льда снова атакуют, но промахиваются. Леонид использует опцию All-out: одновременно загружает данные с камер Захватом и пробивается на уровень #2 Ледорубом. Оба действия успешны! Леонид получает данные и тут же переходит на уровень #2. Заканчивается второй раунд.

Лёд вынужден потратить целый раунд на то, чтобы догнать хакера, и поэтому не может сразу же атаковать его на уровне #2. Леонид тем временем успешно прорубается Ледорубом на уровень #1. Заканчивается третий раунд.

Ранее запущенный лёд вынужден потратить целый раунд на то, чтобы догнать хакера, и поэтому не может сразу же атаковать его на уровне #1. Однако это четвёртый раунд, а потому система запускает новую единицу льда, которая тут же атакует подключение Леонида с опцией All-out, получает +4 к навыку и жертвует половиной бонуса для того, чтобы снизить Фаервол Леонида на 1. Атака была точной, но Леонид тем не менее прокинул на Фаервол несмотря на штраф -1 и уклонился. Тем временем Леонид снова использует Захват, чтобы отдать центральному компьютеру команду на отключение освещения, и преуспевает. Дальнейшие действия льда нас не слишком интересуют - Леонид уже выполнил свою задачу и может отключаться.