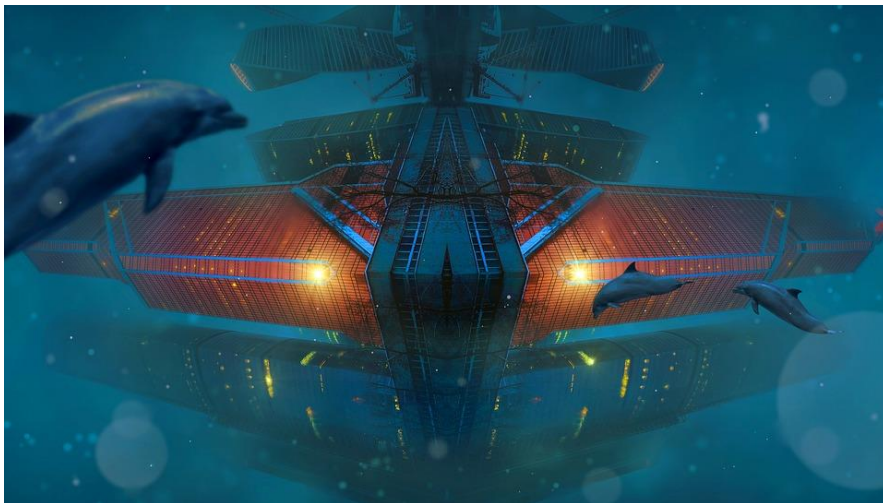


Возрождение Homo Sapiens

Возрождение Homo Sapiens - приключение с интегрированными правилами. В игре используются готовые бланки персонажей (прилагаются) и несколько шестигранных костей (кубиков, не прилагаются). Игра рассчитана на 4 игроков плюс ведущий. Сокращение количества игроков и их персонажей возможно, но существенно снижает шансы команды на успех.

Используемые ключевые слова: море, учёный, война.



Источник иллюстрации: rixabay

Человечество истребило себя в войне, на планете остались одни роботы. Эти роботы высокоинтеллектуальны, со сложными разнообразными функциями, они поддерживают работу заводов и воспроизводят себе подобных. У большинства роботов, чьи функции требуют сложных действий и перемещений, встроены программы *эвристического хаоса*, позволяющие им эмулировать эмоции и эмоциональные конфликты с целью разрешения задач, для которых не работают стандартные подходы.

Большая часть роботов, в соответствии со своими директивами, продолжают вести войну людей: сторонники Организации Распределённого Управления (ОРУ) и сторонники Принципата Централизации Систем (ПЦС) уничтожают военные базы, производственные мощности и иные ресурсы друг друга при помощи лазеров и плазменных ракет. ОРУ делает ставку на большую самостоятельность отдельных роботов и самостоятельные действия групп специалистов, ими управляет Киберсовет. В ПЦС роботы запрограммированы на большую централизацию в принятии решений и делегирование задач мощному Сверхразуму.

Однако часть роботов вместо военных задач имеет в качестве приоритетой директиву «Возрождение»: восстановить создавший их биологический вид. Им удалось обнаружить сохранившуюся в море биологическую лабораторию «Феникс» с достаточным количеством генетического материала, чтобы стоило попробовать использовать его для видовосстановительных процедур. Исследовательский робот «Киберакадемишн» отправился туда с необходимой группой поддержки и приступил к работе! Однако недавно роботам с директивой «Возрождение» поступил сигнал бедствия с «Феникса»: «Киберакадемишну» требуется помощь!

На момент начала игры группа роботов с директивой «Возрождение» спешит к «Фениксу», готовясь оказать поддержку и, в случае необходимости, транспортировать «Киберакадемишна». Они отправились в путь на подводной лодке «УФО -2» - маленькой, имеющей повышенные шансы проскочить патрули ОРУ и ПЦС незаметно благодаря маскировке и помехогенераторам. Однако на этой маленькой подводной лодке есть запасы запчастей и дополнительных программ на случай, если роботам придётся решать задачи, для которых они не оптимизированы.

Правила игры

Задачи и препятствия

В ситуациях, когда роботу надо решить задачу или преодолеть препятствие с неясным исходом его усилий, успешность робота определяется броском кубиков. Чтобы справиться с задачей той или иной сложности, роботу надо получить на кубиках определённое количество успехов (результатов 4-6).

Сложность задачи

2 - низкая, 3 - средняя, 4 – высокая, 5- запредельная

Действия роботов

Робот может предпринять действие, только если оно актуально для одной из его директив, и в начале действия игрок обязательно объявляет о том, в соответствии с какой *директивой* его робот действует. Вне директив роботы не инициативны. Далее игрок описывает, какое действие предпринимает его робот, а также какие устройства и программы он при этом применяет.

Физические возможности робота определяются его *устройствами*, навыки - *программами*. При каждом устройстве и программе цифрой указывается их качество - то, сколько кубиков игрок бросает при действии с их применением. Так, программа «ремонт и модификации (3)» даёт 3 кубика на любые действия робота по ремонту или модификации устройств. Если у робота нет подходящих устройств и программ для выполнения задачи, он может справиться с ней, только применив *эвристический хаос* (см. ниже). Это не отменяет для игрока необходимости объяснить, как же именно робот это сделает.

Бросая кубики за персонажа, игрок или ведущий берёт вместе все кубики задействованных устройств и программ, а также дополнительные кубики в случае применения эвристического хаоса или помощи. Ему нужно получить на кубиках количество успехов, равное или большее, чем сложность задачи. Успехом считаются результаты 4-6 на кубике.

Помощь

Если один робот (под управлением игрока или ведущего) оказывает другому помощь при действии полезным и осмысленным в ситуации образом, то действующий получает 2 дополнительных кубика. Если в ситуации может помочь более одного робота, то и дополнительных кубиков может оказаться больше.

Если помощь оказывает робот со специальными программами оказания помощи (например, «информационная поддержка»), то он при помощи также совершает действие, бросая кубики. За каждый полученный успех (4-6) он добавляет ещё 1 кубик тому, кому помогал (в дополнение к обычным двум дополнительным кубикам).

Эвристический хаос

Столкнувшись с задачей, которую робот определяет как слишком трудную, робот применяет специальные программы для имитации эмоционального поискового поведения живых существ. При этом он ведёт себя в соответствии с моделируемой эмоцией или эмоциональным конфликтом, и поведение сохраняется в течение часа. Какие именно эмоции робот способен моделировать, зависит от его модели и указано в бланке. Игрок каждый раз выбирает сам, будет ли робот эмулировать одну из этих эмоций (и какую именно), или же конфликт между ними. Пока период работы эмулятора не закончится, робот не может применять эвристический хаос вновь.

Применяя перед действием эвристический хаос, робот добавляет 4 кубика к броску этого действия. Если на кубиках при этом выпало больше единиц и двоек (суммарно), чем пятёрок и шестёрок, то вне зависимости от результата действия у робота в программах случается сбой и там появляется Директива Хаоса. Директива Хаоса отмечается в описании персонажа как дополнительная к существующим, не отменяя их.

Директива Хаоса

Директивами Хаоса называются не вирусная и не распространяющаяся, но паразитическая и вредоносная программа, ориентирующая робота на поведение, не предусмотренное базовым пакетом директив. Директива Хаоса всегда получает высокий приоритет и действует, пока робот не будет перепрограммирован или перезагружен.

Получая Директиву Хаоса, игрок за робота сам случайным образом определяет её эффект по таблице, не сообщая о нём другим игрокам. Если это его первая Директива Хаоса за игру, используется Таблица 1. Если вторая и более – Таблица 2. Объявляя в игре действия в соответствии с Директивой Хаоса, игрок не указывает, в чём именно директива состоит.

Директивы Хаоса: таблица 1

1. Совершенствование своих программных и локомоторных возможностей.
2. Централизация деятельности «Возрождения».
3. Уточнение директив и действий других роботов.
4. Привлечение внимания к себе.
5. Распространение Директив Хаоса среди роботов.
6. Децентрализация деятельности «Возрождения».

Директивы Хаоса: таблица 2.

1. Контакт с ОРУ, перенаправление их активности
2. Контакт с ПЦС, перенаправление их активности
3. Эвакуация всех биологических организмов с «Феникса».
4. Копирование баз данных исследовательских роботов, передача их данных на Частотах Хаоса
5. Искажение формулировок приказов, выполняемых в рамках Директив.
6. Фальсификация информации о наблюдаемых событиях с целью Усиления Хаоса.

Повреждение роботов

В ряде ситуаций - например, в бою или после воздействия компьютерного вируса - робот может получить повреждения. В таких случаях ведущий определяет по происходящим событиям, что именно оказалось испорчено. Повреждения всегда получает определённое устройство или несколько устройств, или же программа или пакет программ, из указанных в бланке робота. Их качество при этом снижается в соответствии с полученными повреждениями. Например, лазерный луч (3) может повредить роботу его парные фиксаторы (2) до нерабочего состояния, а также его лазерную минипушку до качества (1).

Пока робот не будет отремонтирован, повреждения препятствуют применению соответствующего устройства или пакета программ.

Подвижность и обездвиживание

У каждого робота есть параметр подвижности - сумма особенностей его шасси и базовых программ маневрирования. В случае, если важно определить, кто действует первым, или увернулся ли робот от опасности вроде падающего потолка или близкого взрыва, робот кидает кубики в соответствии со своим параметром подвижности. Чем больше успехов - тем лучше. Если ведущий ситуативно решает, что в данном случае на скорость влияет не только подвижность робота, но и особенности его шасси - например, устройство «пропеллер и двигатель (2)» - то кубики за применением соответствующего устройства также применяются при броске.

В ряде ситуаций робот может оказаться временно обездвижен. Мало того, другие роботы могут намеренно попытаться его обездвижить при помощи своих манипуляторов, специального оружия или подручных средств, чтобы его перепрограммировать. Сложность этой задачи равна подвижности робота.

Перепрограммирование

Чтобы изменить программное обеспечение робота, надо его обездвижить и получить доступ к его носителям программ, глубоко внутри корпуса. Сам себя перепрограммировать робот не может. Если при перепрограммировании просто удаляются вирусные программы или нежелательные директивы, это просто проверка, часто со сложностью 3.

Для установки новых программ требуется заархивировать и привести в неактивное состояние часть имеющихся, чтобы освободить достаточно оперативной памяти. Качество архивируемого пакета программ не имеет значения, качество же устанавливаемой программы зависит от качества базы (1 в случае банка программ подводной лодки УФО-2). При использовании готовой базы программ сложность перепрограммирования равна 2.

Новые Директивы доступными роботам средствами запрограммировать невозможно.

Подводная лодка «УФО-2»

Подводная лодка «УФО-2», на которой роботы отправляются на «Феникс», обладает следующими модулями. Часть из них могут использоваться в проверках и обладают качеством, подобно устройствам отдельных роботов.

- Стыковочный шлюз.
- Торпедный аппарат и несколько торпед (2)
- Ремонтно-модификационный отсек (2)
- Банк запасных программ (1)
- Маскировка и генератор помех (2)
- Осветительные приборы и эхолокатор (2)

Информация для ведущего

События, вероятные препятствия и их сложность

В тот момент, когда команда роботов направляется к «Фениксу», ОРУ и ПЦС ещё не знают о существовании хорошо спрятанной и замаскированной на морском дне лаборатории. Любую подозрительную активность они списывают на действия противника. Видимость под водой плохая, для ориентирования все стороны пользуются радарами, эхолокацией и новейшими, суперзакрепленными средствами обнаружения объектов и активности.

Патрули ОРУ

В то время как роботы направляются на подводной лодке к «Фениксу», окрестные моря патрулируются силами ОРУ. Последние высматривают вовсе не роботов директивы «Возрождения», а противников из ПЦС – но если заметят «УФО-2» и проследят её до «Феникса», то «Киберакадемишн» и вся лаборатория рискуют попасть им в руки. Отвлечь и направить противника на ложный след может быть важнее, чем одолеть его. Препятствия: сканирование с патрульных катеров (4), попытки выйти на связь и сделать запрос «свой—чужой», (3), подводная лодка перехвата (4), подводный шторм и удары о скалы (3).

Вирус

Причина срочного вызова со стороны «Киберакадемишна» - распространение среди охраны «Феникса» программы-вируса, влияющей на механизмы исполнения Директив и распознавание внешних сигналов. Сейчас в воде рядом со станцией и в её внешних коридорах находится группа роботов модели «Роборыб», бывших исполнителей Директивы «Возрождение». Часть выведена из строя, часть представляет опасность. Препятствия: роботы с боевыми лазерами и гарпунными пушками, повреждённый стыковочный шлюз (2), вирусная программа (4), электрические пробои и ловушки в коридорах (2-3), пробоина и затопление в одном из отсеков станции.

Лаборатория

Сам «Киберакадемишн» находится в лаборатории, он выключился после того, как вирус сильно повредил его программное обеспечение. В центре лаборатории находится большой инкубатор с яйцом в нём: все материалы указывают, что из этого должен вылупиться Homo Sapiens, возможно в ближайшие сутки... Подтвердит ли это информация в банке данных, доступном прибывшим на «Уфо-2». «Киберакадемишн» занимался здесь выращиванием и организмов других видов. Во время аврала клетки, инкубаторы, хранилища с органической питательной смесью и т.д. поломались, сейчас по помещениям лаборатории перемещается различная живность. Место не выглядит безопасным и пригодным для дальнейшего хранения и выращивания Homo Sapiens. Препятствия: сбои программ жизнеобеспечения (3), сложные операции с аппаратурой и системы защиты (2-4); змеи, заползшие в аппаратуру (2); колония корродирующих полипов-мутантов (3), сложное перебазирование инкубатора с яйцом (2).

Эвакуация

Пока роботы находились в лаборатории «Феникс», патрульные силы ОРУ обнаружили-таки вылазку со стороны ПЦС и вызвали подкрепление. В окрестных морях идёт бой, и любая из сторон может опознать «УФО-2» как противника. Препятствия: тотальное сканирование (3), выходы на связь и запросы (3), подводная лодка перехвата (4), близкие взрывы глубинных бомб (2-4), нападение постревоженного боевыми действиями кракена (4).

Разумеется, именно во время эвакуации обитатель яйца проклёвывается и выбирается из скорлупы. Он двуног и без перьев. Чем же окажется этот странный реконструированный биологический вид - и что он будет делать?

Опасности и противники

Хотя ведущий может моделировать противников и опасности точно по тому же принципу, что и персонажей игроков (создавая роботов с устройствами, программами и так далее), играя за них по тем же правилам, в большинстве случаев в этом нет необходимости.

Вместо этого ведущий определяет количество (и характер) повреждений, которые может нанести опасность - например «луч лазера, 4 повреждения оборудованию» или «вирусная программа, 3 повреждения программному обеспечению». От характера опасности зависит, что пострадает в первую очередь. Только целенаправленные действия роботов игроков позволяют снизить или избежать таких повреждений. В этом случае важен каждый успех, полученный роботом игрока: даже если успехов меньше, чем общая сложность опасности, робот получает шанс избежать неприятностей частично. При этом ведущий не кидает кубиков, и встреченная опасность наносит ожидаемый урон или создаёт иные проблемы.

Персонажи игроков

Все описанные ниже роботы, кроме перечисленных для каждого индивидуальных устройств, имеют закрытую радиосвязь (1), голосовую связь (1), колёса (1), визуальные и аудиальные сенсоры, с записью (1), один малый прорезиненный манипулятор (1).

У всех роботов запрограммирована способность лгать кибернетическим и биологическим существам, а также распознавание членов своей функциональной группы как объектов особых директив. Единственное, что не может сделать даже лгущий робот - отменить или отложить объявление своих Директив.

Киберкоординатор 007

Подвижность: 2

Устройства: многофункциональное сигнальное оборудование (3), локальный генератор помех (2), парные фиксаторы (2)

Программы: Информационная поддержка (3), Шифры и коды (3), программирование роботов (3), анализ и обработка данных (3)

Директивы: Возрождение, Координация действий, Повышение актуальной компетентности группы, Самозащита и самообеспечение

Эвристический хаос: самолюбование или подозрительность

БПЛА Сенсодрон

Подвижность: 4

Устройства: пропеллер и двигатель (2), лазерное сверло (1), дымогенератор (2), ремонтный инструмент (2)

Программы: скрытая разведка (3), ремонт и модификации (3), пилотирование и уклонение (3), боевые программы (1)

Директивы: Возрождение, ПоддержанВыполнение приказов координатора, Самозащита и самообеспечение

Эвристический хаос: любопытство или тревога

Бионик-888

Подвижность: 2

Устройства: биоанализатор (3), лазерный и ультразвуковой резак (2), липкосетевой фиксатор (3), микроманипулятор (3)

Программы: бионические лабораторные работы (3), управление киберсистемами (2), боевые тактики (1),

Директивы: Возрождение, Выполнение приказов координатора, Сохранение биоразнообразия, Бионические исследования, Самозащита и самообеспечение

Эвристический хаос: оптимизм или поиски поддержки

Роборыб- 007

Подвижность: 4

Устройства: корпус динамической плавучести (2), боевой лазер (3), гарпунное ружьё (2), тяжёлая дрель (3)

Программы: боевые тактики (3), ремонт и переоборудование (1), программирование роботов (1), управление боевой техникой и кораблями (2)

Директивы: Возрождение, Выполнение приказов координатора, Обеспечение безопасности группы, Самозащита и самообеспечение

Эвристический хаос: гнев или забота