**ОГЛАВЛЕНИЕ**

**ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО ПОВЕДЕНИЮ НА МЕРОПРИЯТИИ И ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ 1**

**ПРАВИЛА ПО ЛОКАЦИЯМ 5**

**ПРАВИЛА ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА 8**

**ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ 10**

**ПРАВИЛА ПО КРАФТУ 16**

**ПРАВИЛА ПО СОЦИАЛЬНЫМ (НЕБОЕВЫМ) ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ 18**

**ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ 23**

**ПРАВИЛА ПО БИОТИКЕ 32**

**ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ 35**

**ПРАВИЛА ПО МЕРТВЯКУ И СМЕРТИ 42**

**ПРАВИЛА ПО КРИМИНАЛИСТИКЕ С ПОСОБИЕМ ДЛЯ ПРЕСТУПНИКА 43**

**ПРАВИЛА ПО АРХЕОЛОГИИ 48**

**ПРАВИЛА ПО ТЕХНИЧЕСКИМ СРЕДСТВАМ 48**

**ПРАВИЛА ПО МЕХАНИКЕ МАСТЕРСКИХ НЕПИСЕЙ, ИЛИ “КАК МНЕ СВЯЗАТЬСЯ С СЕРЫМ ПОСРЕДНИКОМ?” 50**

**ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО ПОВЕДЕНИЮ НА МЕРОПРИЯТИИ И ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ**

**1. Общие положения.**

1.1. Настоящие правила (далее “Правила”) обязательны к прочтению и должны соблюдаться всеми посетителями (далее “Гость”) и участниками (далее “Участник”) полигонной ролевой игры “Мass Effect: Таллисийкие шахты | Вне спектра” (далее “ПРИ”) на всей территории проведения ПРИ (далее “Полигон”). Факт ознакомления с Правилами подтверждается подписью в специальном журнале при регистрации.

1.2. ПРИ проводится на территории Раменского района Московской области в период с 28 по 30 июня 2019 года.

1.3. Гости и Участники ПРИ должны пройти обязательную регистрацию в мастерском лагере (далее “Мастерка”) до начала ПРИ, либо сразу после установки жилого лагеря в случае прибытия на полигон после начала ПРИ.

1.4. Организаторы оставляют за собой право удалять с Полигона посетителей, не прошедших регистрацию, а также Гостей и Участников ПРИ в случае несоблюдения правил.

1.5. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами (охрана ― ГБР) вплоть до удаления с полигона.

1.6. Организаторы ПРИ не несут ответственности за действия Гостей и Участников, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу других лиц, произошедшие при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству РФ, передаются в руки сотрудников полиции.

1.7. В случае несоблюдения Участником или Гостем настоящих Правил, вследствие чего другому Участнику или Гостю будет причинен какой-либо ущерб (материальный, физический, любой формы тяжести), вся ответственность за нанесения такого ущерба ложится полностью на Участника или Гостя, его причинившего. Участник или Гость, причинивший ущерб, несет полную ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, в том числе Гражданским кодексом (ГК РФ), Кодексом об административных правонарушениях (КоАП РФ), Уголовным кодексом (УК РФ), Лесным кодексом, федеральными законами и подзаконными актами, актами органов местного самоуправления, инструкциями, рекомендациями, положениями, приказами и так далее.

1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в состоянии алкогольного или иного опьянения. При нарушении этого пункта правил организаторы оставляют за собой право удаления нарушителя с полигона.

1.9. Запрещается привоз на полигон травматического, охотничьего и прочего оружия.

1.10. О возникновении нештатных ситуаций (травм, конфликтов и пр.) необходимо сообщить ближайшему мастеру, охраннику или члену полигонной команды.

1.11. Все присутствующие на игре Гости и Участники должны носить игровые костюмы (в соответствии с “Правилами по антуражу”). Для некоторых персонажей игровой костюм может быть “повседневным”, но, если он соответствует роли, то во время игры он является Антуражем. Любой посетитель без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через Мастерку, а также ситуации форс мажора. Игрок может находится без костюма в неигровой зоне.

1.12. На территории полигона находится водоем, купание в котором запрещено.

1.13. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать на Мастерку.

**2. Игровые и неигровые территории.**

2.1. Полигон условно разделен на игровые и неигровые территории. Игровые взаимодействия совершаются только на игровых территориях.

2.2. К неигровым территориям относятся:

* жилые лагеря;
* парковочная зона;
* мастерка;
* прочие территории, отделенные киперной лентой.

2.3. Запрещено злоупотребление границами неигровых территорий для получения любых игровых преимуществ.

2.4. Отдельно выделяется Мертвяк. Это территория, где находятся “мертвые” игроки после смерти персонажа и через которую они возвращаются в игру (см. подробнее в “Правилах по боевым взаимодействиям”).

**3. О медицине.**

3.1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

3.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергии на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется. Лица, страдающие тяжелыми хроническими заболеваниями, обязаны пройти отдельную регистрацию у врача. В ДК таких посетителей обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группе крови.

3.3. Организаторы настоятельно не рекомендуют беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае организаторы не несут ответственность за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью организаторы настоятельно рекомендуют немедленно эвакуироваться с полигона.

3.4. Посетителю рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

3.6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует незамедлительно обратиться к полигонному врачу.

3.7. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. При необходимости будет произведена эвакуация в областную больницу.

3.8. При возникновении споров о невозможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья решение остается за полигонным медиком.

**4. Транспорт.**

4.1. При движении по полигону во время проведения ПРИ обязательно включение аварийной сигнализации. Максимальная скорость движения транспортного средства по полигону ограничена 20 км/ч (за исключением экстренных случаев).

4.2. На полигоне будет организована парковочная зона для транспортных средств. Уточнить месторасположение парковки можно на регистрации.

4.3. В период проведения ПРИ любое движение ТС на полигоне запрещено, за исключением машин экстренных служб, полигонной команды, а также машин обеспечения кабаков.

4.4. Все машины нужно парковать только на оборудованной парковке. Разрешается подъезд к своей локации для разгрузки, но во время игры все машины должны быть перегнаны на парковку.

**5. Несовершеннолетние и дети.**

5.1. Присутствие на полигоне лиц в возрасте до 18 лет возможно на следующих условиях:

* *Детей* ― лица в возрасте до 14 лет не допускаются до игры;
* *Несовершеннолетних* ― лиц в возрасте от 14 до 18 лет:
* Наличие взрослого сопровождающего.
* Наличие официально оформленной доверенности от родителей.
* Мастера могут отказать несовершеннолетним в участии в боевых столкновениях без объяснения причин.
* Несовершеннолетний имеет статус игрока, т.е. за него уплачивается взнос в полном объёме.

5.2. Ответственность за действия ребёнка (несовершеннолетнего подростка) и его здоровье ложится на сопровождающего родителя или опекуна.

5.3. Лица до 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, на полигон допускаться не будут.

5.4. Разрешение составляется в свободной форме с указанием ФИО, номеров паспорта и контактных телефонов родителей, несовершеннолетнего и сопровождающего лица и пересылается МГ не позднее, чем 12 июня 2019 г в электронной форме (скан с подписями) и в обязательном порядке передается на полигоне при регистрации (без оригинала МГ оставляет за собой право отказать в участии в игре).

5.5. Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны заранее предоставить МГ исчерпывающую информацию о детях и несовершеннолетних: ФИО, паспортные данные, адрес прописки и проживания, ФИО и контакты родителей (в случае с опекунами и сопровождающими лицами), номер полиса ОМС, противопоказания, непереносимость лекарств, аллергии, перенесенные болезни и травмы.

5.6. На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет ― паспорт) и полис ОМС ребёнка или несовершеннолетнего. Допускаются ксерокопии. При отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

5.7. В случае если заболевшему ребенку или несовершеннолетнему, по мнению полигонного врача, требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, ребёнок в сопровождении родителя или ответственного лица должен покинуть полигон (эвакуация в лечебное учреждение производится транспортом организаторов). При отказе родителей или опекунов от эвакуации, они и ребёнок обязаны покинуть полигон самостоятельно.

**6. Экология и санитарные правила.**

6.1.Запрещается:

* организация мусорных свалок;
* оставление на территории полигона мусора (даже собранного в пакет) вне специально отведенных мест;
* разведение костров вне специально оборудованных кострищ;
* оставление горящего костра без присмотра;
* использование в целях освещения открытого огня (факелы, открытые масляные лампады);
* вырубка леса (даже сухого);
* установка временных укрытий и иных сооружений, приводящая к повреждению деревьев и кустарников;
* использование деревьев для отработки техник боя или в качестве мишеней для стрельбы;
* слив в реки и водоемы любых отходов (в том числе пищевых!);
* отправление естественных надобностей (посещение туалета) вне мест, специально отведенных для этого (синие кабинки);
* применение любых химических чистящих средств, в том числе мыла и средств для мытья посуды, ближе 5 метров от рек/водоемов;
* использование воды из открытых источников (рек/водоемов) в пищевых целях без надлежащей обработки (фильтрации, кипячения, обеззараживания).

6.2. Требования к игровым постройкам:

* все игровые постройки должны быть согласованы с региональным мастером;
* все некапитальные постройки (конверты, навесы из ПВХ, столбы под нетканку и т.д.) после окончания мероприятия должны быть разобраны и сложены на входе в локацию (ямы от столбов необходимо закопать);
* капитальные строения (крепости, башни, штурмовые стены, кабаки и т.д.) должны возводиться с учетом возможности их безопасного использования;
* запрещено использование горбыля в качестве несущих конструкций в любом строении.

6.3. Рекомендации по устройству жилого лагеря:

* выбирая место для лагеря, согласуйте его точное расположение с мастером локации, заранее озаботьтесь наличием мест для палаток и кострища;
* место для кострища должно быть удалено от палаток, деревьев, скоплений мха, торфа и т.д. во избежание возможного возгорания;
* кострище обязательно должно быть окопано, верхний слой дерна снят и отложен в сторону, после снятия лагеря костер потушен, кострище перекопано;
* если в лагере не остается дежурного, костер необходимо потушить;
* в качестве дров допускается использование только сухого валежника, вырубка деревьев на дрова недопустима;
* после снятия лагеря необходимо вывезти весь мусор до ближайшего организованного места на полигоне;
* на полигоне будет располагаться несколько точек с водой, привезенной силами МГ. Эту воду рекомендуется использоваться для технических нужд. Использовать её для питья и еды можно только после кипячения в течение минимум 5 минут;
* питьевая вода доставляется на полигон силами МГ. В случае отсутствия предварительного заказа на воду с вашей стороны, вы можете приобрести её на полигоне.

6.4. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки и складировать в специально отмеченных местах. Команда отвечает как за свою локацию, так и за примыкающие к ней территории. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения. Также мусором считается всё привезенное игроками и оставленное на полигоне. Мешки для мусора можно получить у полигонной команды.

6.5. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора запрещено.

**7. О домашних животных**

7.1. Присутствие на игре с домашними и сторожевыми животными запрещено.

# **ПРАВИЛА ПО ЛОКАЦИЯМ**

## **Общие положения.**

* 1. Локация ― часть игровой территории с определенным набором функций. Локации имеют свою границу, которая не всегда моделируется. Обычно локации имеют четко огороженный и выделенный вход.
	2. У каждой локации есть свой региональный мастер (или несколько мастеров), которые отслеживают и координируют всю деятельность локации. Также эти мастера чипуют и сертифицируют все специфические строения и сооружения Локации.
	3. Место расположения локации на полигоне согласуется с мастерской группой и может быть изменено на иное по обоюдному согласию мастерской группы и группы игроков.
	4. Рядом с игровой локацией или внутри неё по согласованию с региональным мастеров возможно размещение жилого лагеря (“пожизняка”). Территория жилого лагеря должна быть огорожена нетканкой (высота забора 1,8 - 2 м) и перетянутой “крест-накрест” киперной лентой. Более подробно об обустройстве жилого лагеря см. “Общие правила”. Категорически запрещается использовать жилой лагерь для укрывания игровых предметов, вести боевые действия из него, прятаться в случае розыска персонажа и для создания иных видов поигрового преимущества.
	5. На территории локаций действуют в полной мере все правила ролевой игры, за исключением особых мест, правила поведения в которых оговариваются отдельно (например, “сейф”-зоны в некоторых кафе, борделе и т.д. (см. “Правила по боевым взаимодействиям”), территория данжона (см. “Правила по данжону”)).
	6. В случае необходимости на территории локации по согласованию с региональным мастером могут быть возведены дополнительные постройки (более подробно см. “Общие правила”).
	7. Любую локацию или её часть, если локация большая (например, Город) можно захватить, ограбить, вынести оттуда игровые предметы. О возможностях глобальных действий со всей локацией уточняйте у регионального мастера.
	8. С полным перечнем локаций и кратким их описанием можно ознакомиться тут: <https://vk.com/topic-152768799_39255266>

## **Антураж локации.**

* 1. Полигонная ролевая игра “Mass Effect-2019: Таллисийские шахты | Вне спектра” создана по мотивам игровой вселенной “Mass Effect”. Поэтому весь антураж локаций создаётся на основе концептов из всех трёх частей игровой трилогии и официальных комиксов (за исключением тех моделей, что были явно созданы после 2180-го года). Как и в случае с индивидуальным антуражем персонажей, в отношении антуража локаций в полной мере действует принцип “если это из игры, это работает”.
	2. Антураж локаций контролируется мастером по антуражу и региональным мастером и должен быть с ними согласован.
	3. Перед началом игры антураж локации оценивается мастером по антуражу и региональным мастером. За хороший антураж локации возможно начисление дополнительных игровых бонусов.
	4. К антуражу относится не только внешнее и внутреннее оформление локации, но и, например, то, какая музыка звучит в ней (если это требуется игрокам). Мастерская группа настоятельно рекомендует использовать в качестве музыкального оформления локации направления в музыке, используемые в самой игре или близкие к ним. Без веского основания нельзя использовать русскоязычную музыку.
	5. Категорически запрещается портить, выносить и уничтожать антураж локации в случае её захвата, ограбления или уничтожения!!!

## **Специальные помещения в зданиях в локациях.**

* 1. Наличие специальных помещений в зданиях позволяет игрокам задействовать для своей локации те или иные дополнительные преимущества ― в соответствии с характером специального помещения.
	2. К специальным помещениям относятся: мастерская, лаборатория, серверная, медицинский стационар, морг.
	3. Специальные помещения могут быть сделаны на момент старта игры (обязательно согласование с региональным мастером), а могут быть созданы в процессе игры.
	4. Для выполнения своей функции специальное помещение должно быть оснащено особым прибором ― индивидуальным для каждого типа специального помещения и имеющим мастерскую метку с QR-кодом. В случае поигрового уничтожения этого прибора (физическое уничтожение мастерской метки с QR-кодом **(!!!)**) специальное помещение утрачивает свою уникальную функцию до тех пор, пока прибор не будет восстановлен.
	5. Кроме основного прибора, при помощи которого осуществляется работа, специальные помещения могут быть дополнительно украшены на усмотрение игроков с учетом логики мира.
	6. **Мастерская.**
		1. Наличие мастерской позволяет персонажам с навыками “Крафт” создавать игровые предметы (от оружия до медикаментов и наркотиков) на территории локации. Подробнее ― см. “Правила по крафту”.
		2. Мастерская в обязательном порядке должна быть оснащена имитацией фабрикатора (сборщика) ― главного прибора для создания предметов “в домашних условиях” в мире “Mass Effect”.
	7. **Лаборатория.**
		1. Наличие в локации лаборатории, укомплектованной специальным оборудованием, позволяет персонажам с соотвествующими навыками проводить геологические и медицинские экспертизы, а также позволяет археологу-реставратору восстанавливать утраченные фрагменты археологических текстов.
		2. Лаборатория в обязательном порядке должна быть оснащена лабораторным столом с реактивами и минимальным набором лабораторного оборудования (штативы с пробирками и ампулами, прибор, имитирующий спектрометр/центрифугу).
	8. **Серверная.**
		1. Наличие в локации серверной позволяет персонажам с навыком “Хакер” производить сложные манипуляции с виртуальными документами, подделывать лицензии на оружие, бизнес-договора, создавать требующиеся по квестам программные обеспечения и т.д. Также серверная позволяет персонажу с навыком “Информационная безопасность” создавать программы защиты от взлома, производить экспертизу поддельных документов. Также позволяет персонажу с навыком “Крафт” создавать программы для фабрикаторов.
		2. Серверная в обязательном порядке должна быть оснащена компьютерным терминалом, состоящим из портативного устройства (планшет/ноутбук) и имитации стоек с оборудованием.
	9. **Медицинский стационар.**
		1. Наличие в локации медицинского стационара (госпиталя) позволяет персонажам с классом “Медик” производить лечебные манипуляции с требующими лечения персонажами.
		2. Госпиталь должен быть заантуражен и оснащён операционным столом, койками с капельницами, посадочным/покладочным местом для сеансов психотерапии.
	10. **Морг.**
		1. Наличие в локации морга позволяет персонажам с навыком “Криминалист” проводить криминалистические экспертизы, а также патанатомические исследования тел погибших.
		2. Морг должен быть оборудован столом для вскрытия тел и лабораторным столом с набором реактивов и прибором-имитацией спектрометра для проведения экспертизы.

## **Бары, кафе, бордели, казино.**

* 1. На игре заведения кормят и поят посетителей за игровые деньги, получая компенсацию в рублях от мастерской группы.
	2. Заведение можно захватить и ограбить, украв игровые деньги и игровые предметы. Неигровые предметы и антураж непобираемы.
	3. Уважаемые игроки, будьте, пожалуйста, внимательны! На территории некоторых заведений может действовать режим “Safe-зоны”, что накладывает определённые ограничения на боевые взаимодействия внутри заведения. Подробнее ― см. “Правила по боевым взаимодействиям”.

**ПРАВИЛА ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА**

1. **Общие положения.**
	1. Создание персонажа происходит в два этапа. Сначала игрок выбирает расу своего персонажа (человек или одна из инопланетных рас, указанных ниже). Далее игрок выбирает навыки для своего персонажа и перераспределяет между ними очки опыта.
	2. На старт игры каждому игроку выдаётся **70 очков опыта**.
	3. Прежде чем распределять очки опыта, игрок должен выбрать персонажу профильный класс.
	4. Профильный класс ― это основной класс персонажа, внутри которого у игрока нет ограничений по прокачке персонажа.
	5. Прокачка внутри непрофильных классов ограничена вторым уровнем навыков. Т.е. внутри непрофильных классов навыки 3-го и 4-го уровней недоступны для прокачки.
	6. На старте игры непрофильный класс игрок может получить только в том случае, если в квенте его персонажа указано, как он получил этот класс.
	7. После старта игры непрофильный класс игрок может получить, если его персонаж пройдёт обучение у персонажей, профильных по данному классу. Например, для получения навыка “Огнестрельное оружие 1-го уровня” персонаж должен пройти обучение у военнослужащих Альянса или у наёмников в отряде ЧВК.
	8. Инопланетные расы имеют (каждая ― свой) бонус-класс. Бонус-класс не влияет на профильный класс и может быть прокачан в равной мере с профильным ― до 4-го уровня.
	9. Стоимость прокачки каждого уровня навыка изменяется неравномерно. Один уровень одного навыка может быть сравнительно “дешёвым”, в то время как тот же самый уровень соседнего навыка ― очень “дорогим”.
	10. Стоимость прокачки навыков в непрофильном классе обходится в два раза дороже. Например, если уровень навыка в профильном классе стоит 10 очков опыта, то в непрофильном классе этот же самый уровень этого же самого навыка будет стоить 20 очков опыта.
2. **Как получить очки опыта?**
	1. На игре есть два источника очков опыта: базовое начисление и выполнение игровых квестов.
	2. Общее время игры поделено на 12 этапов ― игровых циклов, к которым привязан ряд игровых действий (начисление очков опыта, экономические события и т.д.). Продолжительность каждого игрового цикла составляет 3 часа. Первый игровой цикл начинается в 12 часов дня в пятницу.
	3. Базовое начисление ― это начисление очков опыта в конце каждого игрового цикла. Базовое начисление очков опыта происходит автоматически, вне зависимости, занят ли Ваш персонаж решением игровых квестов или нет. Первое базовое начисление очков опыта происходит в конце первого игрового цикла. В конце одиннадцатого игрового цикла начисляется удвоенное количество очков опыта (за 11-й и за 12-й циклы разом).
	4. Квестовые очки ― очки за выполненные квесты. Количество выдаваемых квестовых очков опыта определяется мастером, который их начисляет. Чтобы получить квестовые очки опыта, игрок должен подойти к мастеру (региональному или тому, кто был свидетелем выполнения квеста) и рассказать детали выполненного квеста. Оценив рассказ игрока, масштабы проделанной работы и их влияние на сюжет персональный/локации/игры, мастер начисляет игроку соответствующее количество очков.
	5. Суммарное количество очков опыта (базовое + квестовое), которое игрок может получить за один игровой цикл, строго ограничено. За один игровой цикл игрок получает 10 базовых очков и до 10-ти квестовых очков. Всего: до 20-ти очков за один игровой цикл и, соответственно, до 240 очков ― за игру.
3. **Инопланетные расы, их бонус-классы и уникальные расовые особенности.**
	1. На игре Ваш персонаж может принадлежать к одной из следующих инопланетных рас мира Mass Effect: азари, турианцы, саларианцы, кварианцы, кроганы, батарианцы, волусы, дреллы, ханары, элкоры. Допуск персонажей-инопланетян происходит по согласованию с мастерской группой.
	2. Игрок, чей персонаж является представителем инопланетной расы, получает расовый бонус-класс. Для каждой расы он свой:
* азари ― Биотик;
* турианцы, кроганы, батарианцы ― Боец;
* саларианцы ― Наука;
* кварианцы ― Инженер;
* волусы ― Бизнесмен;
* дреллы ― Агент.
	1. Уникальные особенности инопланетных рас:
		1. Азари: “Объятья вечности”. Один раз в 12 часов азари может слиться с любым персонажем в объятьях вечности, в результате чего её партнёр обязан честно дать ответ “да/нет” на 3 любых вопроса.
		2. Турианцы: “Длинный коготь”. Если персонаж турианец имеет антуражные трёхпалые руки с когтями (хотя бы одну такую руку; вторую можно закрыть перчаткой), то он наделяется “встроенным” навыком “Холодное оружие 1-го уровня”. Данный навык неотторгаем и не требует наличия у персонажа ножа.
		3. Саларианцы: “Гибкий ум”. По договорённости с мастерской группой бонус-класс персонажа саларианца может быть заменён на любой другой.
		4. Кроганы: “Непробиваемая кувалда”. Иммунитет к оглушению и кровотечению и “встроенная” способность оглушать противника без наличия в руке предмета для оглушения.
		5. Кварианцы: “Спец технической защиты”. Бонус в виде ещё 1-го хита щита.
		6. Батарианцы: “Контрабанда”. Получение раз в игровой цикл некоторого количества случайных расходников бесплатно.
		7. Волусы: “Гений бизнеса”. Получение дополнительного бонуса с инвестиций.
		8. Дреллы: “Совершенный убийца”. При совершении заказного убийства оставляет на месте преступления меньше истинных улик и больше ложных.

**ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ**

События происходят на фронтире ― в горнодобывающей колонии, где есть бюджетники на зарплате, магазины в представительствах корпораций, крупные фигуры с серьезными доходами, и население, перебивающееся, кто как может. Разница в деньгах между безработным шахтёром и представителем галактической корпорации может быть на два нолика и никакого разделения на микро и макроэкономику нет. Цены по состоянию на позавчера будут опубликованы перед игрой.

Всё изменилось буквально вчера, когда один из старателей вместо никелевой руды выкопал два самородка нулевого элемента. Один он успел продать и проставиться выпивкой всем в местном заведении. С сегодняшнего дня начинается настоящая “золотая лихорадка”. Все, кто имел в собственности хотя бы клочок земли, бросились за лопатами. У кого были какие-то свободные деньги (или подручные бандиты), бросились скупать землю. Крупные галактические геологические корпорации выслали своих представителей на Таллиси.

Со вчерашнего вечера некоторые цены скакнули на четверть. Каждый мечтает стать миллионером, ну, или продавать лопаты. В начале каждого экономического цикла в новостной ленте будет публиковаться инфляция за прошедший цикл ― на сколько, в среднем, выросли цены. Некоторые цены внешних поставщиков зафиксированы. Однако каждый торговец сам решает, как ему поступать. И если цена за стакан чистой воды достигнет 50 кредитов, то так тому и быть.

1. **Деньги**
	1. Деньги на игре, “Кредиты”, существуют в электронной форме. На каждого персонажа заводится электронный счёт, и игрок может из своего игрового приложения переводить деньги любому, чья идентификация ему известна ― по номеру или если он даст Вам отсканировать код его паспорта. Расчеты за всё, включая покупку не публичных услуг, осуществляется через счета.
	2. Просматривать список транзакций по счёту может только суд в отношении обвиняемого и только в присутствии его адвоката (с помощью мастера). Любая попытка иным способом получить доступ к этой информации ― преступление против гарантированных Альянсом прав.
	3. Создание альтернативных денег ― преступление против гарантированных Альянсом прав.
2. **Игровые и экономические циклы**
	1. Общее время игры поделено на 12 этапов ― игровых циклов, к которым привязан ряд игровых действий (начисление очков опыта, экономические события и т.д.). Продолжительность каждого игрового цикла составляет 3 часа. Первый игровой цикл начинается в 12 часов дня в пятницу.
	2. Экономических циклов пять за игру. Каждый следующий экономический цикл стартует с началом каждого чётного игрового цикла, кроме того, что выпадает на середину ночи.

**Первый экономический цикл начинается в 15 часов в пятницу.**

**Второй ― в 19 часов в пятницу (длинный, “ночной”).**

**Третий ― в 9 утра в субботу.**

**Четвёртый ― в 15 часов в субботу.**

**Пятый ― в 19 часов в субботу.**

* 1. К циклам привязано бюджетное финансирование (кому оно положено), поставки в магазины и корпоративная отчётность. Для не связанных с экономикой персонажей данный пункт совершенно не важен.
1. **Налоги**
	1. **Подоходный налог** ― любые деньги, поступающие на счёт физического лица, считаются его доходом. С них прямо в момент поступления автоматически списывается 5% подоходного налога ― каждый 20-ый кредит достаётся Альянсу.
	2. **Налог на прибыль** ― платят вместо подоходного персонажи с навыком “Юридическое лицо”.
	3. **Бартер** ― формально запрещён законами Альянса, поскольку расценивается как форма уклонения от налогов. Но на него часто закрывают глаза, если его практикуют малоимущие.

Подробнее ― см. ниже в правилах для непосредственно задействованных в экономике персонажей.

1. **Недвижимость**
	1. Альянс в лице мастерской группы ведёт “Реестр имущественных прав”, с которым ни за какие взятки нельзя совершить незаконных действий. Принадлежность всех земельных участков оформляется в “Реестре”. Все завещания регистрируются в “Реестре”. Регистрация любой сделки в “Реестре” платная, по фиксированным ценам. Также за деньги можно узнать собственника любого участка или факт наличия завещания (но не его содержание).
	2. Любая попытка манипулировать “Реестром”, например, попытка под дулом пистолета заставить переписать на себя землю или принудить к сделке, опоив наркотиками ― преступление против гарантированных Альянсом прав.
	3. В игре находится несколько десятков участков земли. Собственнику земли принадлежит всё на полкилометра под ней. Часть из участков принадлежит людям, никак эту землю не использующим. Некоторые участки, под которыми проходит разрабатываемая часть никелевой шахты, принадлежит корпорации “Экзоминералс”.

Подробнее про добычу полезных ископаемых ― см. ниже в соответствующем подразделе.

1. **Наследование**

Любой персонаж может оставить в “Реестре” завещание (в свободной форме, на бланке нужно проставить личный ID). У любого персонажа есть кровные наследники - самые разные родственники, в том числе и дальние, которые о своём родстве ничего могут не знать, но которых может найти Альянс по генетическим тестам человека. Если персонаж на игре умер не оставив в игре родственников или завещаний, мастера могут вывести в игру может других игроков, имеющие права на его наследство.

Подробнее ― см. ниже в правилах для непосредственно задействованных в экономике персонажей.

1. **Альянс и преступления против гарантированных прав**

Неприкосновенность имущественных прав гарантируется Альянсом. Преступление против них или даже его попытка фиксируется как игроками, так и мастерами (в мире игры ― системами слежения). На вас может быть заведено дело у инспектора. Прислан отдельный инспектор из центра с делом. Нарушивший закон может быть объявлен в розыск, его счета и недвижимость могут быть арестованы.

Подробнее про судопроизводство в сфере экономических преступлений ― см. ниже в правилах для непосредственно задействованных в экономике персонажей.

1. **Специальное оборудование**

Некоторые уникальные действия можно осуществить, только использовав специальное оборудование. Оборудование можно заказать себе, но это требует не только денег, но и авторитета. Применять оборудование может только тот, кто имеет соответствующий навык. Специальные возможности, имеющиеся у некоторых корпораций и игроков, осуществляются с помощью установленного у них специального оборудования.

* 1. **Анализатор руды** (На старте 1 имеется у “Экзоминералс”) ― по образцу руды с участка определяет максимально добываемое с участка количество минерала.
	2. **Упаковочный комплекс** (на старте имеется у администрации шахты и у “Эльдфель-Эшланд Энерджи”) ― придаёт руде “Сертификат легальности происхождения”. Прямо в некоторые молекулы руды записывает, с какого участка руда была добыта и каким собственником. Сертификат не снимаем, не отторжим, не перезаписываем. Только руда с таким сертификатом может быть продана за пределы планеты по легальным каналам.
	3. Упаковывать в руду заведомо неверный сертификат легального происхождения ― преступление против гарантированных Альянсом прав.
	4. **Тюремный блокиратор биотики** (на старте игры известно, что он есть в тюрьме). Аппарат, блокирующий возможность использовать биотику.
	5. **3D-принтер промышленного класса** **(фабрикатор)** ― используется для крафта без обращения к центральному фабрикатору колонии.
	6. **Лицензионная станция** ― обменивает три деактивированные оружейные лицензии на одну новую. Выпускается многими корпорациями и стоит в большинстве крупных магазинов (магазины при обмене могут просить доплату при обмене). Защищена адским не взламываемым шифрованием.
1. **Электронные Аукционы**
	1. В приложении игрока доступны электронные аукционы, с которых продаётся много чего ценного в этом мире. Например, земля, геологоразведочное оборудование, редкие или не слишком легальные товары, лицензии на оружие. Аукцион может создавать игрок с соответствующим навыком за сумму, зависящую от количества уже идущих аукционов. Анонимный аукцион стоит дороже. Купить может любой, у кого хватит денег. Объявления о начале и результатах аукционов появляются в новостной ленте. Деньги с покупателя списываются автоматически. Если покупатель не получил от аукциониста товар в течение часа (если другое не оговорено в условиях аукциона), он имеет право обратиться в суд.
	2. Злостное злоупотребление аукционами ― преступление против гарантированных Альянсом прав.
2. **Оффшорные счета**
	1. На игре с помощью “Реестра” можно вывести часть денег из игры на оффшорный счёт за пределами планеты. Эти деньги невозможно вернуть, но и нельзя украсть или отобрать. Успех и богатство персонажей по результатам игры ― кто сколько сумел унести из этого места ― определяется состоянием оффшорных счетов, потому что всё, что не выведено при попытке покинуть планету может остаться тут.
	2. По результатам игры будет опубликовано два отдельных отсортированных списка: “Унёс и выжил” и “Заныкал клад, но не сумел выбраться”. Регулярно в ленте новостей будет публиковаться актуальное состояние лучших оффшорных счетов под псевдонимами. Обладатели навыка “Профессиональный инвестор” могут получать процентный доход с выведенных средств на свой текущий счёт.
3. **Бюджетное финансирование. Интенданты.**

Некоторым организациям и командам, в том числе и нелегальным, положено финансирование и/или снабжение, выдающееся раз в экономический цикл ― в его начале. Для этого команда назначает Интенданта (или бухгалтера) ― с мастером по экономике взаимодействует только он, а дальше распределяет внутри команды сам.

1. **Посредники и отмывание денег**
	1. Некоторые транзакции состоятельные люди не хотят светить. В этом им помогают персонажи, работающие Посредниками. Ходят слухи, что сеть Посредников контролирует Серый Посредник, но это не точно. Чтобы осуществить обезличенный перевод, вы дарите деньги человеку, про которого вы точно знаете, что он работает Посредником, и произносите фразу: “Как хорошо бы, чтобы <Имя получателя> тоже получил подарок”. Если вы не ошиблись в человеке, то ваши деньги уйдут кому-то на другом конце галактики, а совсем другой человек с другого конца галактики отправит подарок вашему получателю. Такой перевод невозможно отследить в суде. Услуга платная ― 10% от суммы перевода, но не меньше 100 кредитов.
	2. Говорят, что некоторые только изображают из себя Посредников и к ним рано или поздно приходят настоящие Посредники. Посреднические услуги не являются преступлением против гарантированных Альянсом прав, так как получатель честно заплатит все налоги.
2. **Особенные товары**
	1. Чипы “Оружие в игре” являются игровыми предметами ― электронной лицензией на оружие. Оружие без лицензии не работает, её можно снять с оружия. Лицензии на оружие можно приобретать в магазинах корпораций или с аукционов. Снятые лицензии можно продать или обменять по курсу 1 к 3 с доплатой в корпоративных магазинах. При использовании оружия без лицензии на нарушителя/локацию накладывается крупный денежный штраф.
	2. Психоактивные вещества. Имеющие медицинское применение: нейролептики и антидепрессанты, доступны для импорта из внешнего мира официально. Но не всем, и в количествах, явно уступающих спросу, особенно на декстроаминокислотные версии. Недостающее синтезируют энтузиасты здесь, на месте. Хеликс, который не вызывает привыкания при правильном применении, официально импортировать нельзя. Но можно купить исходные компоненты и схемы для крафта. Красный песок приспособились крафтить из местного сырья.

**Некоторые подробности правил для непосредственно задействованных в экономике персонажей.**

1. **Налоги**
	1. **Налог на прибыль** платят юридические лица. Все их транзакции за день налогами не облагаются, но несколько раз за игру, в строго фиксированное время, сравнивается изменение состояния их счёта, и если сумма там прибавилась, с неё платится 5% налога на прибыль.
	2. **Бартер** формально запрещён законами Альянса, поскольку расценивается как форма уклонения от налогов. Но на него часто закрывают глаза, если его практикуют малоимущие. Не только из жалости, но и потому, что наказание за него сравнительно небольшое. Если в присутствии чиновника Альянса или на суде Вы заявите, что осуществили бартерную сделку, Вас вынуждены будут привлечь к ответственности. Уступить часть фирмы, в обмен на голосование по интересующему вопросу ― формально тоже бартер. Заикнётесь при инспекторе ― пойдёте под суд.
2. **Наследование**
	1. Любой человек может оставить в “Реестре” завещание и распорядиться не более чем половиной того, что после него останется. Половина или больше в любом случае достанется родственникам. Земельные участки неделимы и, если нельзя разделить собственность, достаются целиком тому, у кого больше прав. В непростых случаях сотрудники “Реестра” могут отправить персонажей в суд.
	2. Юридическое лицо может оставить завещание на всё наследство на любого получателя без ограничений. Юридическое лицо может оставить завещание с условием, назначив поверенного, ― тогда наследство будет передано только после того, как поверенный подтвердит выполнение условия.
	3. Обман или давление на поверенного по наследству или чиновника Альянса, назначенного поверенным от “Реестра” ― преступление против гарантированных Альянсом прав.
3. **Судопроизводство по имущественным делам**
	1. На территории Альянса существует общий юридический принцип, по которому судятся все имущественные дела. На важно, как, зачем и почему преступник стал причиной того, что деньги попали не туда, куда должны были. Суд определяет только куда они должны были попасть и обеспечивает восстановление порядка, а назначаемое наказание зависит только от суммы, попавшей не по адресу. То есть грабитель, забравший в магазине на 100 кредитов, и начальник, незаконно выплативший лишних 100 кредитов зарплаты получат одинаковое наказание из таблицы, которая будет приложена к правилам (Приложение “Правовые аспекты”).
	2. Единственное преимущество нарушивших закон и порядок без злого умысла ― право восстановить за свой счёт нормальное движение денег и получить за это снижение наказания на две ступени по табличке.
4. **Бюджетное финансирование, Интенданты**
	1. Некоторым организациям и командам, в том числе и нелегальным, положено финансирование или снабжение. Для этого команда должна назначить Интенданта (обычно с юридическим лицом) ― с мастером по экономике взаимодействует только он.
	2. Раз в экономический цикл интендант приходит к мастеру и берёт бланк, в котором указано, на какую сумму он может закупиться основными товарами, по какой цене и в каком количестве. Если можно получить больше по повышенной цене ― это также будет указано в бланке. Интендант заполняет бланк и получает по нему у мастера положенные товары. Неизрасходованный остаток денег переводится ему на счёт с понижающим коэффициентом, также указанным в бланке. Внутри команды полученные ресурсы и деньги распределяет уже сам интендант.
	3. Все количества, цены и коэффициенты могут различаться у разных команд и компаний. Оптовые магазины, официальные скупщики и представители корпораций закупаются аналогично, но только за свои деньги, а не за бюджетные.

**ПРАВИЛА ПО КРАФТУ**

1. **Общие положения.**
	1. Производить товары (крафтить) можно либо на Городском Фабрикаторе, принадлежащем руководству Таллисийской колонии, либо запустить Малый Фабрикатор в своей Мастерской (см. “Правила по локациям” п.3.6.).
	2. Для запуска производства на Малом Фабрикаторе конкретного товара необходимо внедрить на него "Технологическую Программу" (ТП) данного товара, а также загрузить необходимое количество исходных ресурсов. При этом ТП внедряется один раз и просто открывает доступ к производству конкретного товара, а ресурсы тратятся при производстве каждой партии товара.
	3. Большой Городской Фабрикатор уже имеет все Простые ТП не запрещенных законом товаров. Но за производство товаров по заявкам частных лиц взымается установленная руководством колонии плата. Хоть Городской Фабрикатор и имеет несколько линий, но все они могут быть заняты производством госзаказов, заявки частных лиц имеют низший приоритет.
	4. Все товары делятся на два вида: Технологические и Химические. Городской Фабрикатор может производить любой вид товаров, а Малый Фабрикатор на старте ― только один из видов. В дальнейшем Малый Фабрикатор возможно модифицировать и открыть на нем возможность производства второго вида товаров.
	5. Управлять производством на Фабрикаторе, в т.ч. и Городском, могут персонажи с навыком “Крафтер 1-го уровня”.

1. **Фабрикаторы.**
	1. Фабрикатор устанавливается в специальном помещении на территории локации ― в Мастерской.
	2. У каждого Фабрикатора есть Владелец (обычно это глава фракции), который может распоряжаться Фабрикатором и давать доступ к управлению другим персонажам.
	3. Малый Фабрикатор может одномоментно производить только один товар, т.е. следующий добавленный в производство товар встаёт в очередь производства. В очереди может быть сколько угодно товаров. При завершении производства одного товара, Фабрикатор автоматически переходит к производству следующего в очереди.
	4. Отмена производства возможна только товара из очереди и со штрафом (возвращаются только 75% затраченных ресурсов).
	5. Малый Фабрикатор можно модернизировать по двум направлениям: "Скорость выпуска продукции" и "Экономия ресурсов" (блоки модернизации нужно найти или создать по игре). Для подключения блоков модернизации необходим персонаж с навыком “Крафтер 2-го уровня”.
	6. Произвести модификацию Фабрикатора и открыть на нем возможность производства второго типа товаров (Технологические или Химические) может “Крафтер 4-го уровня”, для чего ему необходим специальный блок модификации (найти или создать по игре).
2. **Технологическая Программа и её внедрение.**
	1. Для каждого наименования продукции, существует своя ТП. Некоторое количество ТП будет доступно на старте локациям, имеющим Мастерскую.
	2. Все ТП делятся на два типа: Простые и Сложные. Большинство товаров на игре относятся к Простым.
	3. Программы (Простые и Сложные) иногда будут появляться в продаже у торговцев.
	4. Для внедрения на Фабрикатор ТП необходим персонаж с навыком "Крафт 1-го ур".
	5. Технологическая Программа не поддается копированию и после внедрения на Фабрикатор исчезает из инвентаря пользователя.
	6. “Крафтер 2-го уровня” или “Кибер-взломщик 2-го уровня” могут взломать Малый Фабрикатор с целью извлечения Простой ТП, Городской Фабрикатор не поддается взлому. Каждый Фабрикатор можно взломать только раз в час.
	7. Самостоятельно разработать Простую ТП может Крафтер 3-го уровня. Для чего ему нужна Серверная и три целых образца товара (вместо одного из целых товаров можно использовать три поломанных/использованных образца).
	8. Сложные или Уникальные ТП может разрабатывать Крафтер 4-го уровня, выполняя специальные квесты.
3. **Ресурсы и поставки произведенных товаров.**
	1. Ряд простых и распространенных ресурсов добываются тут же на Таллиси, и их приобретение и загрузка на Фабрикатор не требуется. Приобретаются только редкоземельные полезные ископаемые и уникальные ресурсы, типа химических основ или Унигеля.
	2. Большинство партий исходных ресурсов для Фабрикаторов находятся на грузовых складах космопорта, а покупаются, продаются и используются только права собственности, в основном, в электронном виде.
	3. Все товары, произведенные на Городском Фабрикаторе, поступают в пункт выдачи товаров, откуда заказчики самостоятельно их забирают. Возможно оформление доверенности на любого персонажа.
	4. Все “Электронные” товары, произведенные на Малом Фабрикаторе, сразу по завершению производства поступают в инвентарь Владельца Фабрикатора.
	5. Поставка физических товаров с Малого Фабрикатора происходит 1 раз в игровой цикл. Весь товар, произведенный в предыдущий цикл, поставляется в течении текущего цикла.

**ПРАВИЛА ПО СОЦИАЛЬНЫМ (НЕБОЕВЫМ) ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ**

1. **Кража**
	1. Кража может быть двух видов: “электронная” или физическое изъятие игрового предмета, в т.ч. снятие/срезание чипа с предмета или оружия (само оружие является собственностью игрока, и хищение его категорически запрещено!!!).
	2. Электронная кража ― это тайное хищение чужой виртуальной собственности (кредитов, игровых документов, виртуальных расходников и т.д.) с инструментрона (из приложения “Omnitool” на мобильном устройстве) персонажа ― см. “Правила по криминалистике, п. 1.6.
	3. Физическая кража игровых предметов не требует наличия у персонажа специального навыка. Хищение происходит “в реальных условиях”, т.е. игрок, чей персонаж собирается совершить физическую кражу игрового предмета, может рассчитывать только на себя и своё умение незаметно увести у зазевавшейся “жертвы” игровой предмет.
2. **Обыск**
	1. Обыск также подразделяется на обыск инструментрона (приложения “Omnitool” на мобильном устройстве) и физический обыск.
	2. Все игровые предметы, которые не были найдены при обыске, могут быть использованы обыскиваемым без ограничений. Найденные при обыске игровые предметы и оружие могут быть изъяты.
	3. Механика обыска содержимого инструментрона раскрыта в инструкции к программе “Omnitool”.
	4. Физический обыск можно проводить двумя способами: “По жизни” либо “По игре”. Способ выбирает обыскиваемый.
		1. **По жизни.**

Обыск производится путем ощупывания одежды и досмотра вещей игрока. Игрок всегда может отказаться от пожизнёвого обыска своего персонажа, в этом случае проводится “игровой” обыск. Запрещено прятать игровые предметы в нижнее бельё и в места, которые не будут обыскиваться по соображениям этики.

* + 1. **По игре.**

Обыскивающий четко называет/указывает места, содержимое которых обыскиваемый должен ему показать (обыскивающий говорит обыскиваемому: "Осматриваю вот этот карман," ― и обыскиваемый должен вынуть все игровые предметы, находящиеся в нем, и т.д. При данном способе обыска, обыскиваемый не может врать и что-то утаивать. Возможен общий обыск, но только в отношении оружия и обязательно по обоюдному согласию: "Есть ещё оружие?" ― если ответ "нет", то значит оружия у обыскиваемого нет, но может быть спрятан какой-либо другой игровой предмет.

* 1. Если персонаж обладает навыком “Киллер 1-го уровня”, он может соврать и пронести тайно мимо охраны нож, пистолет или гранату.
1. **Изъятие оружия**
	1. Любого персонажа при входе на территорию любой фракции (бар, бордель, частный дом и т.д.) охрана может попросить оставить при входе в специальной ячейке для хранения всё своё оружие. Исключение из данного правила делается только по отношению к СпеКТРу и к членам сопровождающей его группы и только в том случае, если охране будет предъявлен документ, подтверждающий статус персонажа.
	2. В случае несогласия игрока на реальное изъятие, возможно поступить одним из следующих способов:
		1. Из огнестрельного оружия могут быть изъяты боеприпасы (при невозможности изъятия ― отстрелены, либо уничтожены иным образом).
		2. С оружия снимается чип “в игре” (на оружии временно приостанавливается действие “лицензии на оружие”).
		3. На всё оружие наклеивается, на важные части, (дульный срез, курок, шахта магазина, лезвие, кнопка активации и т.д.) малярный скотч или красная изолента. Пользоваться оружием с подобной наклейкой запрещено, равно как и самостоятельно удалять наклейку. Удалить наклейку может:
* наклеивший ее персонаж, либо назначенный им персонаж;
* мастер мертвяка;
* региональный мастер локации, к которой относится игрок, после предоставления доказательств возврата оружия, либо приобретения нового оружия.
1. **Оглушение** (см. “Правила по боевым взаимодействиям” п. 6.1.).
2. **Плен**
	1. Пленение персонажа возможно:
* если персонаж находится в состоянии тяжелого ранения или оглушения;
* если персонаж сдается в плен под угрозой смерти или добровольно по любой причине.
	1. Пленный персонаж должен быть обязательно связан. Не связанный персонаж не считается пленным.
	2. Связывание происходит путём накладывания нескольких оборотов изоленты или иного эластичного мягкого материала, которым можно связать, на запястья игрока, с таким условием, что в случае неигровой, “пожизнёвой” необходимости игрок может самостоятельно снять оковы. Наручники, стяжки или любые другие способы связывания, которые игрок не сможет снять самостоятельно или вызывают дискомфорт, запрещены!!!
	3. Связывать руки можно только спереди. Ноги связывать запрещено. При необходимости допустимо использовать Кляп (чистый кусок ткани, повязанный поверх рта).
	4. Освободиться от связывания можно холодным оружием с режущей кромкой, имитируя перерезание верёвок. Это может проделать как сам связанный, так и любой другой персонаж.
	5. По истечении двух часов пленник по своему желанию может объявить себя погибшим и уйти в мертвяк.
1. **Допрос**
	1. Допрос может проводится только по отношению к плененному персонажу до тех пор, пока он остается в плену. Допрос может проводится двумя методами: “Добровольные ответы” либо “Пытки”.
	2. **Добровольные ответы.** Данный способ ведения допроса не требует наличия у допрашивающего специальных навыков. Пленному можно задавать до пяти любых вопросов в каждые 30 минут. Ответы могут быть односложные (“да/нет/не знаю”) или развёрнутые, честные или лживые ― на выбор пленного.
	3. **Пытки.** Способ получения информации от пленного против его желания.
		1. Допрос “с пристрастием” требует наличия у допрашивающего навыка “Допрос” соответствующего уровня (см. “Таблица навыков”).
		2. Форма отыгрыша “пыток”, их “виды”, применяемые к пленному, строго согласуются между игроками персонажа-”палача” и персонажа-”жертвы”. Сам отыгрыш “пыток” может происходить только при наличии согласия игрока-”жертвы” и соблюдения общепринятых норм этики, законодательства и человеческого достоинства. На любом этапе допроса игрок-”жертва” имеет право отказаться от дальнейшего отыгрыша “пыток”.
		3. В случае, если игрок-”жертва” отказывается от отыгрыша “пыток”, весь механизм получения информации от его персонажа сводится к простому диалогу формы “вопрос-ответ” в соответствии с уровнем прокачки навыка “Допрос” у допрашивающего.
	4. **Сыворотка правды.** На игре присутствует уникальный расходуемый игровой предмет “Сыворотка правды” ― особое химическое вещество, позволяющее получить максимально исчерпывающий объём информации от пленного.
		1. Требуется навык “Допрос 4-го уровня”, а наличие игрового предмета ― ампулы “Сыворотка правды”.
		2. Алгоритм действия “Сыворотки правды” описан в “Таблице навыков”.
		3. “Сыворотку правды” можно либо скрафтить самостоятельно при наличии соответствующей Уникальной ТП и ресурсов для Фабрикатора, либо найти в процессе игры. Также в количестве одной ампулы “Сыворотка правды” может иметься в наличии на старте игры в одном-двух местах на полигоне.
		4. Отыгрыш поведения персонажей в ходе применения “Сыворотки правды” проходит в соответствии с принципами, описанными в пп. 6.3.2. и 6.3.3.
	5. Отдельные персонажи, обладающие соответствующим уровнем навыка “Физподготовка”, имеют иммунитет к соответствующему уровню навыка “Допрос” допрашивающего. Подробнее см. “Таблица навыков”.
2. **Казнь** – способ убийства здорового персонажа или же персонажа, находящегося в состоянии оглушения.
	1. Казнить персонажа можно только после окончания боевого взаимодействия.
	2. Казнь – антуражное убийство, которое занимает не менее 3-х минут: повешение, расстрел и т.п. Важно, чтобы это было проведено театрально, напоказ.
	3. Щиты не являются препятствием для казни.
3. **Кулуарное убийство.**
	1. Кулуарное убийство имитируется режущим движением игрового ножа по ключицам жертвы «от плеча до плеча» с одновременным произнесением (возможно на ухо жертве) слова: «Зарезан!».
	2. Кулуарное убийство сразу переводит жертву в состояние мёртвого, независимо от того, сколько у неё хитов.
	3. Наличие на персонаже шлема защищает его от кулуарного убийства, кроме случаев наличия у атакующего специального навыка и мономолекулярного оружия.
	4. Для использования этого взаимодействия убийца должен обладать соответствующим навыком.
	5. “Кулуарка” ― тихое убийство. Жертва при совершении “кулуарки” не должна кричать или каким-либо иным способом привлекать к себе внимание, демонстрируя, что её убивают.
	6. Щиты не являются препятствием для проведения кулуарного убийства.
4. **Отравление ядом.**
	1. Не требует наличия специального навыка, но требует наличия расходуемого игрового предмета “Яд” (отыгрывается флаконом, к которому прилагаются чип “Яд”, а также специальная метка, которые имеют на себе QR-код).
	2. Отравить можно еду, питьё, нож. Жертве, по возможности инкогнито (можно через любого игротеха или мастера), после отравления вручается чип “Яд”.
	3. Жертва считывает QR-код с чипа и получает на мобильное устройство карточку с симптомами отравления, которые должна будет отыграть.
	4. Метка от флакона остаётся на отравленном предмете (посуда, нож).
	5. Чип “Яд” должен сохраняться на игроке до момента лечения или судебной экспертизы.
5. **Рабство**
	1. Рабство запрещено законами Альянса и законами Цитадели. В случае выявления фактов рабовладения виновные наказываются по всей строгости закона.
	2. Поскольку рабовладение запрещено, на территории Альянса и Цитадели его маскируют под особую форму трудового договора (см. приложение “Правовые аспекты”).
	3. Отыгрыш рабовладения возможен только при наличии согласия со стороны игрока, чей персонаж обращается в рабство. Отыгрыш должен осуществляться с соблюдением общепринятых норм этики и человеческого достоинства.
	4. Попасть в рабство можно несколькими путями: захват пиратами пленных в колониях, взять себе роль раба на этапе создания персонажа, заключение вынужденного кабального трудового договора (по причине нехватки денег или в силу иных обстоятельств).
	5. Раб является собственностью господина, выполняет все его распоряжения, не может предпринимать самостоятельных попыток к освобождению, но может выкупить себя, если его господин согласен на предложенную сумму кредитов.
	6. Раб имеет право проявлять содействие свободному персонажу, если тот самостоятельно каким-либо образом (без первичной помощи со стороны раба) узнал про рабский контракт и захотел освободить персонажа из рабства.
	7. Для освобождения персонажа из рабства требуется доказать, что трудовой договор был оформлен с нарушениями трудового и уголовного законодательства Альянса и Цитадели (аналогично установлению факта подделки документа, т.е. доказывается специалистом по информационной безопасности).
	8. В случае, если игрок не желает отыгрывать персонажа-раба дальше, но не ранее, чем через два часа от момента начала отыгрыша, он имеет право уйти в мертвяк и через 1 час создать себе нового персонажа.
6. **Секс**
	1. Секс на игре отыгрывается игрой в ладушки с партнёром. По обоюдному согласию возможен любой другой способ отыгрыша.
	2. На территории ночного стрип-бара (борделя) могут действовать дополнительные правила по сексу.
	3. Для азари существует особая форма сексуальных отношений ― “объятья вечности”. Отыгрывается данная форма отношений следующим образом: персонаж-партнёр закрывает глаза, а персонаж-азари проводит ему массаж воротниковой зоны. Следует помнить, что любая азари, слившись с партнёром в объятиях вечности, один раз в 12 часов может в процессе проведения массажа задать ему три любых вопроса, на которые её партнёр обязан дать честный ответ “да/нет/не знаю”. После подобного “допроса” игрок-партнёр делает соответствующую пометку в ДК игрока-азари.
	4. Если партнёры принадлежат к расам, отличающимся по оптической направленности аминокислот (например, человек и турианец), то в процессе отыгрыша секса им следует пользоваться средствами защиты (медицинскими перчатками). Если средства защиты не использовались в ходе отыгрыша, то оба персонажа получают аллергическую реакцию, степень тяжести которой и лечение определяются в соответствии с “Правилами по медицине”.
	5. Изнасилования допускаются только при наличии согласия на этот процесс игрока-”жертвы”.
	6. Отыгрыш изнасилования осуществляется путём мягкого удерживания пальцами запястий персонажа-”жертвы” в течение двух минут.
	7. Изнасилование любого трупа/монстры невозможно в принципе.
	8. Изнасилование является нарушением законодательства Альянса и влечёт за собой уголовное преследование.
7. **Самоубийство**
	1. Самоубийства запрещены! Игровая жизнь ценна, и игрок всячески должен пытаться её продлить. Исключения: нахождение в плену/рабстве свыше двух часов; результат критической стадии психоза, если таковой исход указан в “Карточке психоза”.
	2. Персонаж может купить билет на шаттл и улететь с Таллиси навсегда, в этом случае данный персонаж перестаёт существовать. Новый персонаж входит в игру с прилётом нового шаттла, при этом игрок может перераспределить очки опыта, навыков и даже выбрать новую профессию, но только при наличии соответствующего антуража. Игрок теряет все знания, знакомства и квесты, в т.ч. квестовые предметы, но сохраняет обычные игровые ценности (кредиты, ресурсы, оружие и т.д.).

**ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ**

1. **Общие правила боевых взаимодействий**
	1. **Общие положения**
		1. Данные правила описывают вопросы отыгрыша боевых взаимодействий на игре “Mass Effect: Таллисийские шахты | Вне спектра” (далее “игра”).
		2. Правила обязательны для применения во время игры на всей её территории, и за их несоблюдения мастерская группа оставляет за собой право удаления игроков с игры.
	2. **Словарь**
		1. **Airsoft** ― имитация стрелкового оружия на базе "мягкой" пневматики. Стреляет пластиковыми шариками диаметром 6 мм и массой от 0.2 до 0.45 гр.
		2. **Протектированное оружие** **(ПО)** ― имитация холодного оружия с помощью предметов, внешне сходных с ним, но имеющих внешнюю мягкую часть.
		3. **Пиротехника** ― пиротехнические игровые имитации гранат, мин и иных взрывных устройств.
		4. **Хронирование** ―измерение скорости вылета шара для airsoft оружия.
		5. **Хит** ― единица очков жизни персонажа.
	3. **Правила безопасности**
		1. **На игре обязательно ношение защитных очков, выдерживающих в упор выстрел из страйкбольного оружия при скорости шара 172,5 м/с (дульная энергия 3.00 Дж) и весе 0,2 гр.**
		2. На игре запрещено использование приемов рукопашного боя. Нельзя в бою хватать противника за оружие или пытаться его выбить.
		3. Запрещено брать в руки инициированную гранату после броска.
		4. Правила по безопасности конкретных типов оружия находятся в соответствующих разделах.
	4. **Хитовая система поражений**
		1. На игре в основе шкалы измерения уровня здоровья персонажа лежит хитовая система, единицей которой является 1 хит.
		2. Хиты подразделяются на три категории:
			1. **Нательные хиты.** Количество хитов персонажа без брони и других технических средств. Количество хитов зависит от расы (пример: люди ― 2 хита, кроганы ― 4 хита).
			2. **Хиты брони**. Зависят от надетой в данный момент брони.
			3. **Хиты щитов или щитовые хиты**. Щит может быть у персонажа в случаях наличия: брони, отдельного генератора щита, биотических способностей. Для этого костюм персонажа в обязательном порядке **(!)** должен быть оснащён специальным устройством ― **блоком управления (генератором) щитов со светодиодной лентой**.
			4. При нанесении повреждений хиты снимаются в следующем порядке: Щит, Броня, Нательные.
2. **Игровое оружие**
	1. **Общие положения**
		1. Игровое оружие делится на несколько типов:
			1. **Холодное оружие** ― все режущее, рубящее, дробящее оружие. Все категории холодного оружия игнорируют наличие у противника щитов. При поражении холодным оружием учитываются только **нательные хиты и хиты брони**.
			2. **Стрелковое оружие** ― страйкбольное оружие, которое стреляет 6 мм пластиковыми шариками.
			3. **Взрывчатка** — оружие, которое в своем составе имеет пиротехническое изделие (петарду).
		2. Все оружие должно пройти допуск на антураж и на безопасность и получить чип, что оно допущено к игре и находится в ней.
			1. Допуск по критериям антуража выдается Мастером по антуражу. Настоятельно просим согласовывать внешний вид вашего оружия заранее, до игры.
			2. Допуском оружия по критериям безопасности занимается Мастер по боевым взаимодействиям.
			3. Допущенное до игры оружие маркируется чипом (наклейкой) "Оружие допущено".
			4. Стрелковое оружие чипуется только после хронирования.
			5. Вся имитационная пиротехника должна иметь сертификат безопасности.
			6. Игрок может пользоваться оружием, если у него есть соответствующий уровень соответствующего навыка.
		3. В барах можно требовать сдавать оружие в специальные полки на входе.
	2. **Холодное оружие**
		1. **Допуск холодного оружия** производится по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и положения центра тяжести.
			1. На игру не допускается колющее оружие, а также оружие длиннее 150 см.
			2. На любом участке боевых частей холодного оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность игрового оружия.
			3. Рекомендуемая твёрдость поверхности игрового оружия на любом участке боевой части оружия: 15―30А по Шору.
			4. Рекомендуемый вес оружия: 400―800 грамм на метр длины.
			5. Общий вес оружия не должен превышать 1200 грамм.
			6. Исключением являются ножи, так как допускаются тренировочное ножи из твердой резины и пластика.
			7. До игры (только в отношении ножей) допускается промышленно произведенное тренировочное оружие из резины или пластика, например, тренировочное (не травмирующее) оружие производства компании Cold Steel, его аналоги и копии.
			8. До игры допускается оружие, изготовленное как протектированное.
			9. Всё холодное оружие должно быть промаркировано меткой с QR-кодом.
		2. **Зоной поражения холодным оружием** на игре является всё, кроме головы, паха, кистей и стоп. Удар в голову или пах приводит ударившего в состояние тяжелого ранения (самовынос).
		3. **Дробящее оружие** (полицейская дубинка, молот и т.п.) – оружие из подручных материалов длиной до 150 см. Оружие требует для использования соответствующий своему размеру и типу уровень навыка «Холодное оружие» (см. “Таблица навыков”). Моделируется протектированным оружием.
		4. **Ножи**. К ножам относится клинковое игровое оружие, общая длина которого менее 40 см. Требуется наличие навыка «Холодное оружие 1-го уровня». Не поражает противника, одетого в броню.
		5. **Мономолекулярные ножи.** Позволяют поражать противника, одетого в боевую броню. Должно визуально выделяться, при работе светиться (оснащено синими светодиодами). Требуется наличие навыка “Холодное оружие 2-го уровня”.
		6. **Мономолекулярные мечи.** Клинковое двуручное игровое оружие, общая длина которого менее 120 см. Позволяют поражать противника, одетого в боевую броню. Должно визуально выделяться, при работе светиться (оснащено синими светодиодами). Требуется наличие навыка “Холодное оружие 3-го уровня”. Персонаж в тяжёлой броне не может использовать мономолекулярный меч.
		7. **Кроганские молоты.** Использование требует принадлежности к расе кроганов и наличие соответствующего навыка. Допуск кроганских молотов осуществляется в индивидуальном порядке через мастера по антуражу и мастера-региональщика.
	3. **Стрелковое оружие**
		1. Все стрелковое оружие на игре отыгрывается страйкбольным оружием.
		2. Все стрелковое оружие должно получить чипы, что оно допущено к игре (“Оружие допущено”) и находится в ней (“Оружие в игре”).
		3. До игры допускается страйкбольное оружие со следующими техническими ограничениями по дульной энергии в зависимости от типа оружия:
			1. до 1.44 Дж ― для пистолетов, дробовиков, пистолетов-пулеметов;
			2. до 1.7 Дж ― для штурмовых винтовок (автоматы) и турелей (строго стационарно установленный пулемёт);
			3. до 2.25 Дж ― для снайперских винтовок.
		4. Все игровое оружие подлежит хронированию с маркировкой.
		5. Для оружия на воздухе высокого давления (ВВД) после хронирования пломбируется регулятор. Если игрок хочет перенастроить регулятор, он обязан пройти повторное хронирование и получить новый допуск.
		6. **Пистолеты** — оружие, конструктивно предназначенное для стрельбы одной рукой. Сюда относятся пистолеты, которые могут производить только одиночные выстрелы. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 1-го уровня.
		7. **Пистолеты-пулемёты** ― оружие, конструктивно предназначенное для стрельбы очередями как с одной, так и с двух рук. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 3-го уровня.
		8. **Дробовики** ― оружие, предназначенное для стрельбы с 2-х рук одиночным огнем. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 2-го уровня.
		9. **Штурмовые винтовки (автоматы)** ― оружие, предназначенное для стрельбы с 2-х рук. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 3-го уровня.
		10. **Снайперские винтовки** ― оружие, предназначенное для стрельбы с 2-х рук одиночным огнем. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 2-го уровня. Из снайперских винтовок запрещено стрелять в игрока, дистанция до которого меньше 15 метров.
		11. **Турели** ― пулеметы со щитами, установленные на неподвижные опоры. После переноса персонажу пять минут нужно настраивать турель, и в это время она не может стрелять. Требуется навык «Огнестрельное оружие» 4-го уровня.
	4. **Тяжёлое оружие, пиротехника (гранаты, взрывчатка)**
		1. **Игровая пиротехника** (гранаты, мины, заряды к миномётам и бомбы) привозится на игру игроками и в обязательном порядке допускается до игры мастером по боевым взаимодействиям. Допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат (исключение — бомбы). Взрывчатка (гранаты, миномётные заряды, мины) поражают противника в радиусе трех метров от взрыва или попаданием разлетающегося при взрыве поражающего элемента (шаров, гороха, осколков). На пиротехнические заряды (гранаты и т.д.) мастер вешает чип “Граната в игре”.
		2. На игре запрещено использовать технические средства для разгона пиротехнических зарядов (кроме миномётов). В том числе: гранатомёты производства фирмы “Tag inn”, гранатомёты “Стрела” и “Игла” производства “Страйкарт”, гранатомёты “Zeus” и другие аналогичные системы.
		3. Чтобы персонаж мог применить тяжёлое оружие и пиротехнику, он должен обладать соответствующим уровнем навыка “Минно-подрывное дело”.
		4. **Запрещается брать в руки и отбрасывать от себя инициированные пиротехнические изделия!!!**
		5. **Имитационные пиротехнические изделия** (ручные гранаты, заряды для минометов).
			1. Допускается использование сертифицированных имитаций гранат, привезенных игроками на полигон.
			2. Допускаются пиротехнические изделия, имеющие государственный сертификат Таможенного союза установленного образца, снаряженные поражающим элементом в виде страйкбольных шаров или цельного гороха.
		6. **Взрывчатка.**
			1. Любые имитации самодельных взрывных устройств (далее СВУ) должны быть собраны на базе промышленно произведенной петарды без дополнительных эффектов, мощностью не более чем "Корсар 6" или его аналоги.
			2. **Категорически запрещено использование пороховых смесей при сборе имитации СВУ!**
			3. В виде поражающего элемента рекомендуется использовать цельный горох, или пластиковые 6 мм шары массой 0.2 г.
			4. Взрывчатка делиться на малые СВУ, предназначенные для поражения живой силы, и СВУ большой поражающей силы, которые используются для вскрытия дверей, уничтожения зданий и локаций и т.п.
			5. **Малые СВУ** (мины) действуют аналогично гранатам: поражают противника в радиусе 3-х метров от эпицентра взрыва или при попадании поражающего элемента. Изготавливаются на основе сертифицированных пиротехнических изделий возможны минимальные модификации на уровне: привязать к кольцу леску, подключить другой блок управления и т.д. Допускаются мастером по боевке в индивидуальном порядке.
			6. **СВУ большой разрушительной силы** (бомбы) способны ломать двери и ворота. Бомбы выглядят как антуражная (похоже на бомбу) имитация самодельного взрывного устройства. Радиус поражения бомбы для поражения живой силы аналогичен радиусу поражения остальной взрывчатки ― 3 метра. Изготавливаются из промышленно произведенных петард мощностью, аналогичной мощности не более 6-го Корсара. Не могут иметь поражающего элемента. Данный тип взрывчатки в обязательном порядке должен пройти допуск Мастера по боевке и иметь соответствующую наклейку о допуске! Для использования СВУ большой поражающей силы требуется в обязательном порядке согласовать свои планы по использованию с мастером-региональщиком или с мастером по боевым взаимодействиям. Установка такого СВУ и его подрыв проходит в присутствии регионального мастера, в месте, которое он укажет; отыгрыш установки занимает не менее 10 минут.
		7. **Миномёты.** Относятся к тяжёлому вооружению. Для использования оружия на нём должен быть чип «В игре, миномёт». Запрещено вести огонь из миномёта под углом менее, чем в 45 градусов к поверхности земли. Запрещено вести огонь из миномёта прямой наводкой.
	5. **Боеприпасы**
		1. Боеприпасы ― пластиковые шары 6 мм, гранаты, снаряды для миномётов ― привозятся на игру игроками самостоятельно. Т.е. игроки используют свои боеприпасы. Гранаты, миномётные снаряды и прочая пиротехника требуют обязательного предварительного допуска у мастера по боевке.
		2. Одномоментно на старте игры персонаж может нести на себе не более 6-ти магазинов на каждый тип оружия (включая магазины, уже заряженные в оружие).
		3. На игре разрешено использовать только магазины механического типа. Единственное исключение ― турели (стационарные пулемёты), для которых разрешено использовать магазин-бункер.
3. **Броня и щиты**
	1. Броня. На игре броня представлена двумя типами: **лёгкая** и **тяжёлая**. Легкая броня дает 1 хит брони, тяжелая ― 2 хита брони.
	2. С подробным описанием внешнего вида лёгкой и тяжёлой брони можно ознакомиться в “Правилах по антуражу”. Рекомендуется заранее согласовывать внешний вид брони с Мастером по антуражу.
	3. Любая броня может быть оснащена щитами.
	4. **Шлемы**. При ношении любой брони шлем в комплекте не обязателен. Любой шлем защищает от кулуарного убийства, кроме случаев наличия у атакующего мономолекулярного оружия, и от оглушения.
	5. **Кинетические щиты**. Дополнительная система защиты персонажа. Могут быть как элементом брони, так и самостоятельной защитной системой. Щиты отыгрываются специальной системой из **блока управления и светодиодных лент**:

<https://vk.com/me2019_out_of_spectre?w=wall-152768799_125>

<https://vk.com/me2019_out_of_spectre?w=wall-152768799_182>

* 1. В легкой броне или без брони персонаж с кинетическим щитом может иметь 1 хит щита.
	2. В тяжелой броне персонаж с кинетическим щитом может иметь 2 хита щита.
1. **Расовые бонусы**
	1. Если персонаж имеет расу, отличную от человека, то получает дополнительные бонусы к нательным и щитовым хитам:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Раса | Бонус к нательным хитам | Бонус к щитовым хитам |
| Кроганы | +2 | ―  |
| Элкоры | +2 | ―  |
| Кварианцы | ―  | +1 |

* 1. **Примеры:**
		1. Человек в тяжелой броне и при наличии системы щитов имеет 2 нательных хита, 2 хита брони, 2 хита щита ― итого 6 хитов.
		2. Кварианец в легкой броне и при наличии системы щитов имеет 2 нательных хита, 1 хит брони, 1 хит щитов (лёгкая броня) + 1 хит щитов (кварианец) ― в сумме 2 хита щитов ― итого 5 хитов.
1. **Поражение игрока и работа щита**
	1. **Поражение холодным, стрелковым и другими типами оружия.**
		1. Зоной поражения холодным оружием на игре является все, кроме головы, шеи, паха и кистей рук. Удар в голову или пах переводит нанесшего удар в состояние тяжелого ранения (самовынос). Попадание в кисти рук просто не засчитывается.
		2. Колющего оружия на игре нет. Наносить колющие удары категорически запрещается. Допустимы только режущие удары.
		3. Зона поражения стрелковым оружием — полная (всё тело).
		4. Одно попадание из одиночного огнестрельного оружия снимает 1 хит.
		5. **Одна очередь из одного источника снимает 1 хит.** **Очередью** считается последовательное попадания шаров с перерывами не более 1 секунды и продолжительностью не более 1 секунды. “Зажимание гашетки” не приводит к снятию более чем 1 хита с цели. Стреляйте короткими очередями с паузой между ними, чтобы цель могла различить и посчитать попавшие в неё очереди.
		6. Поражение холодным оружием засчитывается 1 удар за секунду ("швейная машинка" не работает).
		7. Одно попадание дробящим оружием, или любым ножом снимает 1 хит.
		8. Мономолекулярный меч с одного удара переводит любого персонажа (кроме крогана) сразу в состояние тяжелого ранения. Персонажа крогана переводит в состояние тяжёлого ранения с двух ударов.
		9. Одно попадание кроганским молотом снимает 2 хита.
		10. Взрыв гранаты или миномётного заряда поражает всех в радиусе трёх метров от места взрыва на 2 хита. За пределами радиуса в три метра поражение засчитывается в случае попадания в персонажа наполнителя снаряда (шары или цельный горох) на 1 хит.
		11. Поражение биотическим зарядом ― см. “Правила по биотике”.
	2. **Механизм работы щита в случае поражения персонажа.**
		1. Щиты отыгрываются наличием на костюме персонажа системы светодиодов (ленты или группы отдельных светодиодов). В активном состоянии щита светодиоды должны светиться синим цветом.
		2. В случае поражения игрок должен нажать на кнопку блока управления щита, после чего лента начинает мигать более ярким синим цветом, отыгрывая срабатывание щита при попадании.
		3. Пока Щит активен (есть хиты Щита) игрок должен нажимать на кнопку при каждом попадании в него очереди поражающих элементов (ВВ-шка, элемент снаряда). При разрыве в радиусе 3-х метров гранаты или миномётного снаряда игрок должен сразу два раза подряд нажать на кнопку блока управления.
		4. Когда хиты щита израсходованы, синие светодиоды гаснут, показывая, что щит деактивирован.
		5. С помощью светодиодов щита МГ настоятельно рекомендует обозначать также и другие состояния персонажа таким образом:
			1. тяжёлое ранение персонажа с кровотечением ― жёлтая “бегущая” дорожка светодиодов;
			2. тяжёлое ранение персонажа стабилизированного ― жёлтый не мерцающий цвет светодиодов;
			3. персонаж мёртв ― красный цвет светодиодов. Равноценно надеванию красной повязки.
		6. Контроллер щита самостоятельно отсчитывает время, и по истечении 5-ти минут с момента нажатия на кнопку блока управления восстанавливает 1 хит щита.
		7. Наличие щитов не является препятствием для нанесения ударов холодным оружием. Т.е. в случае нанесения удара холодным оружием сразу начинают сниматься хиты брони, затем нательные хиты, а хиты Щита сохраняются.
		8. Примеры:
			1. В игрока 1 раз попали из огнестрельного оружия. Игрок нажимает 1 раз на кнопку, у него снимается 1 хит.
			2. В игрока пришла очередь из 10 шаров. Игрок нажимает 1 раз на кнопку, у него снимается 1 хит.
			3. Взрывается граната в радиусе 3 метра. Игрок нажимает на кнопку 2 раза, снимает 2 хита.
			4. В игрока попадает поражающий элемент гранаты ― эквивалентно 1 попаданию из стрелкового оружия ― снимает 1 хит.
			5. Игроку наноситься удар холодным оружием. Снимается 1 нательный хит или хит брони. Количество хитов щита остается прежним.
	3. **Добивание** ― убийство персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения.
		1. Для добивания достаточно либо коснуться противника холодным оружием, либо выстрелить рядом с противником (в самого противника стрелять нельзя) и внятно сказать: “Добиваю”.
		2. Добивание гранатой, взрывчаткой или выстрелами из миномёта невозможно.
		3. Персонаж в состоянии оглушения может быть добит по правилам добивания.
		4. Щиты не являются препятствием для добивания.
		5. У добитого персонажа следует считать QR-код с его личного жетона. Данное действие можно осуществить после завершения боя. Либо оставляет на жертве собственную специальную метку с QR-кодом.
2. **Типы игровых состояния персонажа в рамках боевых взаимодействий**
	1. **Оглушение.**
		1. Оглушение с помощью предмета производится путем нанесения со спины несильного касания ладонью в область между лопаток оппонента. Сам предмет оглушения в момент нанесения удара ладонью находится в другой руке. “Удар” (имитация удара с касанием) наносится любым подходящим предметом (которыми можно оглушить “по реалу”) и сопровождается командой: "Оглушён!".
		2. Представители рас кроганов и элкоров могут оглушить жертву без вспомогательного предмета. Механизм отыгрыша оглушения остаётся прежним.
		3. Представители рас кроганов и элкоров имеют полный иммунитет к оглушению.
		4. В состоянии оглушения персонаж находится в неподвижном состоянии, молчит (можно отвечать на вопросы при поигровом обыске), не видит и не слышит ничего из происходящего вокруг него. В случае транспортировки отыгрывает “бесчувственное тело”. Оглушение длится 10 минут.
		5. Любые шлемы защищают от оглушения, если находятся на голове.
		6. Наличие активированного щита не является препятствием к оглушению.
	2. **Кровотечение.**
		1. Кровотечение у персонажа открывается сразу же после нанесения повреждения огнестрельным или холодным оружием, биотикой, взрывом или иным травмирующим действием.
		2. В случае, если кровотечение не было остановлено, оно утяжеляет общее состояние персонажа каждые 10 минут, отнимая у него по 1 нательному хиту ― вплоть до гибели персонажа.
	3. **Лёгкое ранение.**
		1. В состояние лёгкого ранения персонаж переходит, если теряет **первый нательный хит**.
		2. В состоянии лёгкого ранения отсутствуют какие-либо эффекты ― персонаж может двигаться, взаимодействовать с другими персонажами, звать на помощь.
		3. Если у персонажа открывается кровотечение, то каждые 10 минут персонаж теряет по 1 нательному хиту ― и так до перехода в состояние тяжёлого ранения.
	4. **Тяжелое ранение.**
		1. Когда количество **нательных хитов** персонажа становится **равно нулю,** персонаж переходит в состояние тяжёлого ранения.
		2. Персонаж в состоянии тяжёлого ранения не может осуществлять никаких активных игровых действий. Он может лежать на земле, говорить, звать на помощь, пользоваться рацией.
		3. В состоянии тяжёлого ранения персонаж, одетый в броню, может применить к себе способ остановки кровотечения в виде введения себе дозы панацелина (из расчёта, что панацелин вводит система жизнеобеспечения, встроенная в броню).
		4. В том случае, если от момента наступления состояния тяжрана прошло 10 минут, а кровотечение не было остановлено, наступает смерть персонажа.
	5. **Смерть персонажа**. Если персонаж погибает, игрок обязан надеть красную повязку или включить фонарь с красным светофильтром в темное время суток, или перевести щит в режим красных светодиодов, оставить на видном месте рядом с местом смерти все игровые ценности и предмет, моделирующий “Труп” (отрывную часть ДК или специальную метку с QR-кодом) и проследовать в Мертвяк. Основная задача игрока, чей персонаж погиб, ― не мешать другим игрокам продолжать игру. Мертвым запрещается разговаривать с живыми или каким-либо иным способом вмешиваться в ход игры кроме случаев взаимодействия с криминалистами.
3. **Зоны безопасности (S-зоны) на игре**
	1. Зоны безопасности (S-зоны) ― особая игровая территория, на которой разрешено находиться без защитных очков.
	2. В зонах безопасности (бары, рестораны, бордели, помеченные как S-зоны):
		1. запрещено использование пиротехники (в бар нельзя закинуть гранату);
		2. запрещена стрельба из страйкбольного оружия;
		3. разрешено применять имитации холодного оружия;
		4. разрешено пользоваться биотикой;
		5. разрешено пользоваться кинетическими щитами.
	3. Пометка S-зона ― несколько листов бумаги А-4 белого цвета с буквой «S», расклеенные при входе в заведении и на видных местах внутри заведения.

**ПРАВИЛА ПО БИОТИКЕ**

1. **Общие положения.**
	1. Определение из MassWiki: “Биотика — способность некоторых форм жизни создавать поля эффекта массы и взаимодействовать с темной энергией, используя частицы нулевого элемента в своих телах. Эти способности можно улучшить с помощью био-усилителей. Биотики могут атаковать врагов издали, поднимать их в воздух, порождать гравитационные вихри, разрывающие все на части, создавать защитные барьеры.”
	2. Правила по биотике являются отдельным подразделом “Правил по боевым взаимодействиям” в связи со спецификой механики модели.
	3. На нашей игре мы моделируем лишь небольшую часть биотических умений ввиду сложности моделирования многих из них.
2. **Особенности создания и бытности персонажа-биотика.**
	1. Для того, чтобы создать персонажа с биотическим навыком, следует изначально заявить в квенте, что он ― биотик. **Взять себе в качестве следующего навыка биотику на игре, если данный навык не был заявлен изначально, невозможно!!!** **Биотиком можно только родиться.**
	2. Биотика ― бонусный навык для расы азари. Все персонажи азари имеют на старт игры класс “Биотик” и не получают штрафа на прокачку второго класса, который выбирают себе уже самостоятельно.
	3. Биотикам всех рас, кроме азари, для использования биотических умений требуется установка специального импланта в головной мозг. Имплант требует наблюдения за ним и обслуживания. Обслуживание биотических имплантов осуществляет персонаж с навыком “Медик 3-го уровня”.
	4. Для проведения плановой проверки работы импланта биотику следует 1 раз за 2 игровых цикла посетить медика в стационаре. На отыгрыш проверки тратится 10 минут, после чего медик отмечает в ДК игрока факт проверки.
	5. Если персонаж пропускает проверку импланта в течение 3 игровых циклов, у него проявляются побочные эффекты: головная боль, головокружение, повышенная агрессивность, снижение концентрации внимания.
	6. Если персонаж пропускает проверку импланта в течение 4 игровых циклов, выраженность побочных эффектов лишает его возможности использовать биотические умения до тех пор, пока он не пройдёт проверку.
	7. Персонаж, облачённый в тяжёлую броню, не может пользоваться биотикой.
	8. Биотические умения можно применять на территории “S-зон”.
3. **Биотические умения и механика их отыгрыша.**
	1. Биотические умения подразделяются на “атакующие” и “защитные”. Атакующие умения: Деформация, Сингулярность и Биотический заряд. Защитным биотические умения: Биотический щит.
	2. **Деформация.**
		1. Концентрированный комок поля эффекта массы.
		2. Моделируется мячом со встроенным светодиодом (белого, голубого, синего или фиолетового цвета). В момент броска диоды должны светиться. Единого стандарта на внешний вид мяча нет. Главные требования: диаметр до 8-9 см, масса до 120 г, мягкий пластик или резина в качестве материала (как в детских светящихся мячах), атравматичность. Пара примеров внешнего вида:

<https://images.ua.prom.st/1143909922_w640_h640_cid90753_pid667691894-0d8ae2fb.jpg>
<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTVd6lClEi6_tV1JijnGgVk0uRSpg5CQXNWvyTWhjOqOOhEZVMC0g>

* + 1. Снимает 1 хит при попадании в любую часть игрока или оружия.
		2. Требуется навык "Биотик 1-го уровня. Деформация".
		3. Время восстановления умения: 2 минуты.
	1. **Биотический щит.**
		1. Защитный биотический навык, позволяющий создавать щит, принимающий на себя удар.
		2. Дает 1 Хит Щита (только когда щит включен).
		3. Требуется навык "Биотик 2-го уровня. Биотический щит".
		4. Щиты отыгрываются наличием на костюме персонажа светодиодов (ленты или группы отдельных светодиодов), соединенных с блоком управления ― см. “Правила по боевым взаимодействиям”, п. 3.5.
		5. После попадания в щит игрок действует аналогично с обычным кинетическим щитом.
		6. Время восстановления хита: 5 минут (время отсчитывается контроллером автоматически).
	2. **Биотический заряд.**
		1. Атакующий биотический навык, позволяющий телепортироваться в любую точку **строго по прямой линии** в радиусе 30 шагов. Скорость передвижения ― бег или быстрый шаг.
		2. Требуется навык "Биотик 2-го уровня. Биотический заряд".
		3. Моделируется специальным режимом работы щита. Данный режим доступен только персонажам с прокачанным навыком “Биотический заряд”. Перед началом телепортации игрок нажимает на кнопку на блоке управления щитом, и светодиодные ленты начинают **быстро мигать белым цветом**. Мигание автоматически прекращается через фиксированное в программе время. После этого телепортация считается законченной. Во время мигающего режима щита персонаж имеет иммунитет ко всем атакам, но и сам не может атаковать. Уважаемые игроки, убедительная просьба, рассчитывайте время правильно, чтобы Вам хватило и на саму телепортацию, и чтобы потом осталась пара секунд иммунитета на переход обратно к бою.
		4. Время перезарядки умения: 10 минут.
	3. **Сингулярность.**
		1. Площадной атакующий навык ― большой комок поля эффекта массы.
		2. Требуется навык "Биотик 3-го уровня. Сингулярность".
		3. Моделируется мячом со встроенным светодиодом (белого, голубого, синего или фиолетового цвета). Требования - см. п. 3.2.2. На мяч должны быть наклеены две люминисцирующие (окрашенные люминисцирующей краской) ленты длиной 15 см каждая. В момент броска диоды должны светиться.
		4. Снимает 2 Хита у всех игроков, находящийся в радиусе 3 м от места падения мяча.
		5. Время перезарядки умения: 5 минут.
	4. **Улучшенный биотический щит.**
		1. Защитный биотический навык, позволяющий создавать щит, принимающий на себя удар.
		2. Дает 2 Хит Щита (только когда щит включен).
		3. Щиты отыгрываются наличием на костюме персонажа светодиодов (ленты или группы отдельных светодиодов), соединенных с блоком управления ― см. “Правила по боевым взаимодействиям”, п. 3.5.
		4. После попадания в щит игрок действует аналогично с обычным кинетическим щитом.
		5. Требуется навык "Биотик 4-го уровня. Улучшенный биотический щит".
		6. Требуется наличие прокачанного навыка "Биотический щит".
		7. Время восстановления каждого хита: 5 минут (время отсчитывается контроллером автоматически).
	5. **Улучшенный биотический заряд.**
		1. Атакующий биотический навык, позволяющий телепортироваться в любую точку **строго по прямой линии** в радиусе 40 шагов. Скорость передвижения ― бег или быстрый шаг. При касании противника **в точке выхода** из телепортации снимает у того 2 хита.
		2. Моделируется специальным режимом работы щита. Данный режим доступен только персонажам с прокачанным навыком “Биотический заряд”. Перед началом телепортации игрок нажимает на кнопку на блоке управления щитом, и светодиодные ленты начинают **быстро мигать белым цветом**. Мигание автоматически прекращается через фиксированное в программе время. После этого телепортация считается законченной. Во время мигающего режима щита персонаж имеет иммунитет ко всем атакам, но и сам не может атаковать. Уважаемые игроки, убедительная просьба, рассчитывайте время правильно, чтобы Вам хватило и на саму телепортацию, и чтобы потом осталась пара секунд иммунитета на переход обратно к бою.
		3. Требуется навык "Биотик 4-го уровня. Улучшенный биотический заряд". Кроме того, для получения данной способности требуется пройти процедуру перепрошивки биотического импланта у квалифицированного медика (Медик 4-го уровня).
		4. Требуется наличие прокачанного навыка "Биотический заряд".
		5. Время восстановления умения: 15 минут.

**ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ**

1. **Виды состояний персонажей на игре:**
* здоров;
* кровотечение;
* ранения (лёгкие и тяжёлые);
* оглушение;
* отравление ядом;
* аллергическая реакция на пищу/препарат с иной формой аминокислот;
* наркотическое опьянение и наркозависимость;
* психозы;
* смерть персонажа.
1. **Кровотечение и ранения.**
	1. **Кровотечение.**
		1. Подробно о причинах кровотечения см. “Правила по боевым взаимодействиям” п. 6.2.
		2. Состояния, которые НЕ приводят к кровотечению: оглушение, отравление ядом, аллергическая реакция, психоз, наркотическое опьянение, наркозависимость, наркотическая ломка.
	2. **Остановка кровотечения.**
		1. Остановка кровотечения может быть произведена как в полевых условиях, так и в условиях стационара. Не требует навыка “Медик”.
		2. Для остановки кровотечения персонаж должен иметь при себе физическую или виртуальную единицу Панацелина, либо Шовный материал (только для медика в стационаре). Правила использования шовного материала описаны в п.2.3.
	3. **Ранения.**
		1. Состояние ранения у персонажа может возникнуть вследствие поражения огнестрельным или холодным оружием, поражения биотикой, пыток, взрывов или иных несчастных случаев.
		2. Ранения делятся на лёгкие и тяжёлые. Подробное описание состояний см. “Правила по боевым взаимодействиям” пп. 6.3. и 6.4.
		3. **Это может быть интересно!** Помимо ранений, которые являются обязательным элементом механики поражения оружием, игрок, по желанию, может отыграть особое состояние, наступившее вследствие поражения оружием. Например, после разрыва гранаты, игрок, кроме обязательного перехода в состояние ранения, может отыграть перелом, контузию, потерю конечности, психическую травму и т.д., наступившие у его персонажа. Дополнительный отыгрыш приветствуется, украшает игровые ситуации и даёт много дополнительной интересной работы другим участникам игры.
	4. **Лечение ранений.**
		1. Лечение ранений подразумевает восстановление нательных хитов.
		2. В полевых условиях 1 нательный хит может быть восстановлен путём использования 1 единицы Панацелина персонажем, имеющим навык “Медик 1-го уровня” (подробно про использование Панацелина см. п. 2.5.1.).
		3. После восстановления хита персонаж, имея на себе чип “Панацелин”, может получать дальнейшее лечение только в стационаре, где с него доктор может снять данный чип.
		4. В условиях стационара для восстановления нательных хитов используется Шовный материал. Правила использования Шовного материала см. п. 2.5.2.
		5. В индивидуальных случаях, по желанию игрока, для более красочного и антуражного отыгрыша при лечении тяжёлого ранения может быть использован имплант (см. ниже Подраздел 7: “Имплантология”).
	5. **Игровые расходуемые предметы, требующиеся для остановки кровотечения и лечения ранений:**
		1. **Панацелин.**
			1. Используется любым персонажем для остановки кровотечения.
			2. Используется персонажем с навыком “Медик” для остановки кровотечения и восстановления 1 нательного хита.
			3. Панацелин может быть введён как себе, так и другому персонажу.
			4. Панацелин может быть введён самому себе в том числе и в состоянии тяжёлого ранения при условии, что на персонаже есть боевая броня. Подразумевается, что за персонажа Панацелин вводит система жизнеобеспечения брони.
			5. Панацелин действует мгновенно.
			6. Внешне выглядит как пластиковая прозрачная ампула с жидкостью красного цвета, которая выливается на землю при использовании. На ампуле должен быть наклеен мастерский QR-код. К ампуле приложен чип “Панацелин введён” (используется **только (!!!)** медиком). Также существует виртуальная единица “Панацелин”, по свойствам полностью идентичная физической единице “Панацелин”.
			7. При введении медиком Панацелина **чип** от ампулы прикрепляется **на видное место на раненом**, что означает, что данному персонажу введён Панацелин.
			8. Если на персонаже прикреплён чип “Панацелин введён”, повторное введение Панацелина не приводит к восстановлению нательного хита.
			9. Чип “Панацелин введён” может быть снят только медиком (любого уровня) в условиях стационара.
			10. Процедура снятия чипа занимает 5 минут. Медик в условиях стационара проверяет и подтверждает, что Панацелин сработал правильно и восстановил пострадавшему 1 нательный хит.
		2. **Шовный материал.**
			1. Применяется только в условиях госпиталя.
			2. Применять Шовный материал может только персонаж, имеющий навык “Медик 2-го уровня”.
			3. Восстанавливает нательные хиты и останавливает кровотечение.
			4. На восстановление 1 нательного хита требуется потратить 1 единицу Шовного материала.
			5. Кровотечение останавливается мгновенно, сразу с момента начала наложения первой единицы Шовного материала.
			6. Наложение каждой единицы Шовного материала занимает 5 минут отыгрыша проведения операции. Внешне выглядит как переводная картинка в виде красного рубца. На расходнике должен быть наклеен мастерский QR-код.
2. **Оглушение.**
	1. Механизм описан в “Правилах по боевым взаимодействиям” п. 6.1.
	2. Состояние оглушения продолжается 10 минут.
	3. Досрочно из состояния оглушения жертву можно вывести, отыгрывая похлопывание по щекам или вспрыскивание лица жертвы водой, а также дав жертве понюхать ватный шарик/дикс/тряпку **(наносить нашатырный спирт или что-либо ещё на ватный шарик категорически запрещается !!!).**
	4. Трёх- и более кратный перевод персонажа в состояние оглушения в течение 30 минут автоматически переводит жертву в состояние лёгкого ранения (потеря 1 нательного хита).
3. **Аллергические реакции.**
	1. В мире Mass Effect органическая жизнь разделяется на лево-аминокислотные организмы и декстро-аминокислотные. К декстро-аминокислотным расам относятся турианцы и кварианцы, к лево-аминокислотным расам ― все остальные. В случае, если в организм персонажа (пища, лекарства, биологические жидкости) попадут аминокислоты иной, не родной ему, структуры, у него начнётся аллергическая реакция.
	2. **Стадии аллергической реакции:**
		1. **Лёгкая аллергия.** Наступает после первого (например, один приём пищи) попадания в организм веществ с иной аминокислотной структурой. Проявления: кожный зуд, слезящиеся красные глаза, чихание, насморк. Через 10 минут, либо в случае повторного употребления пищи/препарата не той аминокислотной структуры, переходит в тяжёлую.
		2. **Тяжёлая аллергия.** Наступает после повторного попадания в организм веществ с иной аминокислотной структурой. Проявления: кашель, тяжело дышать, приступы удушья. Персонаж не может бегать, громко разговаривать, участвовать в боевых взаимодействиях. Через 10 мин, либо в случае повторного употребления пищи/препарата не той аминокислотной структуры, переходит в анафилактический шок.
		3. **Анафилактический шок.** Персонаж лежит на полу, хрипит, задыхается, не реагирует на происходящее вокруг него. Через 10 минут, либо в случае повторного употребления пищи/препарата не той аминокислотной структуры, заканчивается смертью персонажа.
	3. **Лечение аллергической реакции.**
		1. Препараты для лечения аллергии: **Леворитин и декстроритин.**
			1. Леворитин лечит левоаминокислотные расы. Декстроритин лечит декстроаминокислотные расы.
			2. Внешне выглядит как непрозрачная небольшая пластиковая банка с наименованием “Леворитин” или “Декстроритин”. На банке должен быть наклеен мастерский QR-код, который считывается медиком при использовании.
		2. Перед введением противоаллергического препарата требуется убедиться в том, что он имеет верную аминокислотную принадлежность. Не следует вводить человеку Декстроритин, а турианцу ― Леворитин. Неверное определение аминокислотной принадлежности препарата приведёт к ухудшению состояния персонажа, вплоть до его гибели.
		3. **Лёгкая аллергия.** Может быть излечена как в полевых условиях, так и в условиях стационара.
			1. Лечится разовым введением 1 дозы антиаллергического препарата;
			2. Требуется навык “Медик 1-го уровня”.
		4. **Тяжёлая аллергия.** Может быть излечена только в условиях стационара.
			1. Лечится разовым введением 1 дозы антиаллергического препарата;
			2. Требуется навык “Медик 2-го уровня”.
		5. **Анафилактический шок.** Может быть излечен только в условиях стационара.
			1. Лечится разовым введением 2-х доз антиаллергического препарата;
			2. Требуется навык “Медик 3-го уровня”.
4. **Наркотическое опьянение и наркозависимость.**
	1. Наркотическое опьянение наступает при приёме веществ из группы наркотиков и сопровождается специфичными для каждого препарата проявлениями (см. приложение “Химические препараты”).
	2. Наркозависимость у персонажа возникает после первого приёма Красного Песка или Прояснителя, а также в случае приёма Хеликса в сочетании с любым другим наркотическим препаратом.
	3. Наркозависимость проявляется в непреодолимой потребности один раз за игровой цикл употребить любой наркотический препарат. В противном случае после первого пропуска приёма препарата у персонажа появятся симптомы ломки ― для каждого вещества свои. После второго пропуска приёма наркотика (пропуск приёма в течение 2-х игровых циклов) у персонажа снимается один нательный хит. После третьего пропуска приёма препарата (спустя 3 игровых цикла) персонаж теряет второй нательный хит и, если этот хит был последний из нательных, переходит в состояние тяжёлого ранения и ещё через 10 минут погибает.
	4. **Лечение наркозависимости.**
		1. Лечение наркозависимости может быть **начато только** в условиях стационара.
		2. Расходуемые препараты, требующиеся для лечения наркозависимости: **Левоперидол и декстроперидол (нейролептики).**
			1. Левоперидол лечит левоаминокислотные расы. Дектроперидол лечит декстроаминокислотные расы.
			2. Внешне выглядит как непрозрачная небольшая пластиковая банка с наименованием “Левоперидол” или “Декстроперидол”. На банке должен быть наклеен мастерский QR-код, который пациент считывает при приёме препарата.
		3. Лечащему врачу требуется навык “Медик 3-го уровня”.
		4. Лечение наркозависимости производится путём трёхкратного (1 раз за 1 игровой цикл) введения одной дозы нейролептика (Левоперидола или Декстраперидола ― в соответствии с расой наркомана). Первую дозу лекарства наркозависимый должен получить из рук медика. Повторно пациент принимает препарат уже сам, в любом месте.
		5. Нарушение схемы приёма препарата нейролептика (пропуск игрового цикла), или же возобновление приёма наркотика уничтожают весь эффект лечения. Персонаж снова становится наркозависимым, что требует повторение всего алгоритма лечения с самого начала.
5. **Отравление ядом.**
	1. Отравление ядом может быть случайное (например, вдыхание ядовитых испарений в шахтах) или преднамеренное (например, попытка убийства).
	2. На отравленного крепится приложенный к яду чип “Яд” с мастерским QR-кодом, который считывает отравленный персонаж и получает на телефон карточку с описанием эффектов яда. Отыгрыш симптомов отравления производится в соответствии с описанием эффектов данного яда.
	3. Если утяжеление состояния предусмотрено видом яда, то дальнейший отыгрыш утяжеления состояния происходит в соответствии с описанием.
	4. **Лечение отравления ядом.**
		1. Препараты для лечения: **Антидот.**
			1. Для каждого яда имеется свой специфический антидот (см. приложение “Химические препараты”).
			2. Внешне выглядит как маленькая конфета-карамель соотвествующего специфического цвета. На конфете наклеен мастерский QR-код, который считывает отравленный персонаж.
		2. Лечение может проводиться только в условиях стационара.
		3. Лечащий врач должен обладать навыком “Медик 3-го уровня”.
		4. Чтобы определить вид яда у пострадавшего берётся кровь на анализ (срезается чип “Яд” с QR-кодом) и на 5 минут относится в Лабораторию (см. “Правила по локациям”). Медик считывает QR-код лабораторного особого предмета, а затем в течение 5 минут считывает QR-код с чипа яда. После определения вида яда пострадавшему выдатся однократно нужный антидот, после чего через 10 минут персонаж выздоравливает.
6. **Имплантология.**
	1. Данный раздел не относится к обязательному лечению в случае наличия у персонажа ранения. Установить себе имплант вследствие тяжёлого ранения (например, протез части руки, ноги и т.д.) можно по желанию и сугубо ради красивого отыгрыша.
	2. Данный раздел имеет прямое отношение к прокачке биотических навыков и бытности биотиком (см. “Правила по биотике”).
	3. Для профосмотра биотиков требуется навык “Медик 3-го уровня”.
	4. Для установки импланта требуется навык “Медик 4-го уровня”.
	5. Производить вживление имплантов можно только в стационаре.
	6. Операция по вживления импланта длится 30 минут: персонажу подберут имплант (беседа-опрос “чего хочет пациент”) и проведут саму операцию.
	7. Никаких дополнительных эффектов, кроме как антуражного внешнего вида, импланты (за исключением биотических) не дают.
7. **Психозы.**
	1. На игре существует несколько видов психических расстройств: постнаркотические, врождённые, приобретенные вследствие психотравм, психозы неуточненной природы.
	2. Персонажу с психическим заболеванием, выдаётся карточка (электронная или бумажная), где указан вид психоза и симптоматика для каждой стадии.
	3. В случае отсутствия лечения каждые 2 игровых цикла состояние больного психозом ухудшается и переходит в новую стадию (лёгкая-тяжёлая-кризис).
	4. Симптомы каждой стадии проявляются постепенно, а не все сразу. В электронных карточках программа своевременно выдаёт новую стадию и симптом. В бумажной карточке игрок сам открывает каждый час следующий пункт симптоматики.
	5. **Постнаркотические психозы.** Почти у всех наркотических препаратов в синдром отмены входит психоз. У каждого препарата состояние психоза имеет свои симптомы ― см. приложение “Химические препараты”.
	6. **Врождённые психозы.** Психические расстройства, уже существовавшие у персонажа к моменту старта игры. Данный вид психозов уже либо явно прописан в квенте персонажа, либо указан в скрытой части квенты. Ближайшее окружение персонажа (родственники, близкие друзья) может знать про его психический недуг.
	7. **Приобретённые психозы.** Возникают у персонажа после старта игры вследствие воздействия на него тех или иных психотравмирующих факторов (случайно оказался в перестрелке и увидел кровь/мертвые тела; наткнулся на обезображенный труп; надышался ядовитыми парами, вызвавшими галлюцинации, изнасилование и т.д.).
	8. **Полную симптоматику** врождённых и приобретённых психозов лёгкой, тяжёлой и критической стадий ― см. приложение “Симптоматика психозов”.
	9. **Психозы неуточнённой природы.** Сочетают в себе симптоматику как врождённых, так и приобретённых психозов. Могут как уже входить в квенту персонажа (для тех, кто давно проживает на Таллиси), так и появляться по ходу игры (приходит оповещение от мастера).
	10. **Лечение психозов.**
		1. Для лечения доктор должен иметь навык “Медик 4-го уровня”.
		2. Расходуемые препараты для лечения психозов:
			1. **Левоперидол и декстроперидол (нейролептики).**
				1. Левоперидол лечит левоаминокислотные расы. Дектроперидол лечит декстроаминокислотные расы.
				2. Внешне выглядит как непрозрачная небольшая пластиковая банка с наименованием “Левоперидол” или “Декстроперидол”. На банке должен быть наклеен мастерский QR-код, который пациент считывает при приёме препарата.
			2. **Левотриптиллин и дектротриптиллин (антидепрессанты).**
				1. Левотриптиллин лечит левоаминокислотные расы. Декстротриптиллин лечит декстроаминокислотные расы.
				2. Внешне выглядит как непрозрачная небольшая пластиковая банка с наименованием “Левотриптиллин” или “Декстротриптиллин”. На банке должен быть наклеен мастерский QR-код, который пациент считывает при приёме препарата.
		3. Начинать лечение психозов можно только в стационаре.
		4. **Постнаркотические психозы** лечатся так же, как и наркозависимость.
		5. **Врождённые психозы** лечатся: приём препарата нейролептика раз в цикл до завершения игры, полный отказ от алкоголя/наркотиков. В случае пропуска приёма препарата или же распития спиртного/приёма наркотиков (как добровольного, так и насильственного или “без ведома персонажа”, например, целенаправленно подложить/подлить/вколоть алкоголь или наркотик) симптоматика возвращается сразу в тяжёлой форме. За один цикл при приёме препаратов улучшение происходит на одну стадию течения. На лечение могут привести только другие персонажи, сам заболевший не считает себя больным и потому лечиться не придёт самостоятельно.
		6. **Приобретённые психозы** лечатся: сеанс психотерапии в течение 10 минут + приём препаратов антидепрессантов в течение двух или трёх циклов, в зависимости от степени тяжести психоза. Пропуск приёма препаратов или отсутствие сеанса психотерапии на окончание приёма препаратов приводит к возвращению симптоматики сразу в тяжёлой форме.
		7. **Психозы неуточнённой природы** трудно поддаются лечению. Они имеют свой особенный индивидуальный образ течения. Симптоматика неуточнённого психоза может однократно купироваться приёмом любых препаратов (как нейролептиков, так и антидепрессантов) на одну степень вверх (из тяжёлой в лёгкую, например). Повторный приём препаратов эффекта не даёт. Для лечения психозов неуточнённой природы требуется разработать по игре индивидуальный способ лечения.

**ПРАВИЛА ПО МЕРТВЯКУ И СМЕРТИ**

1. Мертвяк ― часть полигона, предназначенная для нахождения игроков, чьи персонажи погибли. Там же находиться мастер по мертвяку, к которому обязан обратиться каждый игрок, чей персонаж погиб, и далее действовать по его инструкциям.
2. На игре мертвяк представляет собой космопорт. Если игроки возвращаются в игру персонажами тех же локаций, что и были, они могут войти в игру со своих локаций или через космопорт. Если игрок возвращается в игру через космопорт, то отыгрывается, что персонаж прибыл на планету на шаттле.
3. Если игрок выходит через космопорт, то мастер по мертвяку назначает ему “рейс”, на котором пребывает его персонаж. Все игроки одного “рейса” выходят в игру одновременно, вне зависимости от времени смерти.
4. Если игрок входит в игру через свою локацию, то он входит во время назначенное мастером по мертвяку.
5. Время пребывания в мертвяке определяется мастером мертвяка и может доходить до 2 часов или, по желанию игрока, может быть больше. Например игрок, чей персонаж погиб ночью, может захотеть вернуться в игру с утра. Время отсидки в мертвяке может быть сокращено если:
	1. Игрок “успевает” на готовый к отлету шатл.
	2. Игрок помогает МГ в роле игротехника или в другой роли.
6. По завершении времени пребывания в мертвяке игрок выходит в игру абсолютно другим, новым персонажем. Использование информации, навыков или любых игровых ценностей с прошлой роли категорически запрещено.
7. **Смерть персонажа**. Если персонаж погибает, игрок обязан надеть красную повязку или включить фонарь с красным светофильтром в темное время суток, или перевести щит в режим красных светодиодов, оставить на видном месте рядом с местом смерти все игровые ценности и предмет, моделирующий “Труп” (отрывную часть ДК или специальную метку с QR-кодом) и проследовать в Мертвяк. Основная задача игрока, чей персонаж погиб, ― не мешать другим игрокам продолжать игру. Мертвым запрещается разговаривать с живыми или каким-либо иным способом вмешиваться в ход игры кроме случаев взаимодействия с криминалистами.

**ПРАВИЛА ПО КРИМИНАЛИСТИКЕ С ПОСОБИЕМ ДЛЯ ПРЕСТУПНИКА**

1. **“Пособие для преступника”. (может потребоваться каждому)**
	1. **Маньяк**. Маньяк, обычно, убивает жертву тихо, без посторонних глаз, путём кулуарного убийства, яда, накормив жертву пищей иной белковой структуры, а то и намного более изощрённым способом. Для того, чтобы совершить такое убийство, он подаёт заявку мастеру по криминалистике. Мастер выдаёт маньяку набор QR-кодов для Улик на месте преступления и прочих мест, где эти Улики могут оказаться. Улики маньяк может разместить в радиусе до 2 м от тела жертвы. Маньяк может спрятать Улики в пределах указанного радиуса при условии, что Улики будут прятаться разумно, т.е. криминалист потом сможет их найти. Например, можно спрятать Улику под камень/кирпич, но нельзя закапывать Улику в землю.
	2. **Изнасилование.** В случае совершения изнасилования насильник считывает у жертвы её личный QR-код и в выпавшем меню выбирает “Преступление” -> “Изнасилование”. При невозможности сосканировать QR-код преступник оставляет на месте специальную метку с собственным QR-кодом. Наборы нужных QR-кодов преступнику и жертве выдаёт мастер по криминалистике.
	3. **Добивание раненого, работа киллера.** Добивая раненого или же совершая заказное кулуарное убийство, персонаж считывает у него его личный QR-код и в выпавшем меню выбирает “Бой” -> “Добивание”, либо “Преступление” -> “Кулуарка”. При невозможности сосканировать QR-код преступник оставляет на месте специальную метку с собственным QR-кодом.
	4. **“Подстава”.** Для осуществления “Подставы” на любом этапе игры (в т.ч. на старте) можно запросить у мастера по криминалистике набор универсальных меток с QR-кодами. Если кто-то из персонажей хочет подставить неугодное ему лицо, то он должен узнать ID этого лица (см. ниже п. 1.6.) и связать этот ID с набором меток, превратив их в персонифицированные. Далее персонаж создаёт имитацию преступления и места преступления. Однако в таком случае он сам становится преступником и может, в свою очередь, также случайно оставить улики на месте преступления.
	5. **“Физическая” кража игрового предмета.** Если персонаж-вор совершил кражу игрового предмета, он никаких дополнительных действий не совершает. Доказать в таком случае факт кражи можно только при условии обнаружения у подозреваемого украденного предмета, либо в случае чистосердечного признания, либо в случае проведения допроса.
	6. **Кража виртуальных предметов.** Доступна персонажам с навыком “Кибер-взлом”. Осуществляется бесконтактно. Чтобы совершить виртуальную кражу персонажу-вору требуется узнать ID жертвы. Например, проведя с ней мелкую торговую сделку, или купив контакты у третьего лица, или иным образом сосканировав личный жетон жертвы. Далее через меню приложения “Omnitool” выбирает “Взлом”. Если уровень навыка “Кибер-взлом” позволяет, взломщик проходит мини-игру и получает на 30 минут доступ в инвентарь жертвы и возможность перемещать в обе стороны игровые виртуальные предметы. Через 30 минут жертве приходит уведомление о взломе, без указания, кто именно совершил взлом. Одномоментно взломщик может взаимодействовать только с одной жертвой.
2. **Общие положения. (может потребоваться каждому)**
	1. На игре работать с предметами, метками и пр., представляющими интерес для криминалистики, могут только персонажи с навыком “Криминалист-эксперт”. Все остальные персонажи при попытке провзаимодействовать с предназначенной для криминалистов меткой получат лишь информацию общего характера, которая не обязательно будет указывать на то, что данная метка представляет интерес для криминалистов.
	2. Криминалистический поиск включает в себя как, в основном, работу с “физическими” объектами: предметами, метками, жертвами преступника, ― так и, в меньшей степени, работу с электронными документами. О работе с электронными документами подробно расписано в инструкции к “Omnitool”.
	3. На Таллиси, как и на всей остальной территории Альянса, действует презумпция невиновности. Следствию нужно доказать причастность подозреваемого к преступлению, собрав необходимые доказательства и представив их судье.
	4. Доказательная база на игре строится на Уликах и Вещественных Доказательствах. Улики дают информацию более пространного характера, чем Вещественные Доказательства, потому их ценность для суда ниже.
	5. **Для того, чтобы доказать вину подозреваемого в суде требуется привести:**
* 3 Вещдока; или
* 2 Вещдока и 2 Улики; или
* 1 Вещдок и 5 Улик; или
* 8 Улик.
	1. **Все Улики и Вещдоки неуничтожимы!!!**
1. **Улики. (здесь и далее ― требуется криминалистам)**
	1. Улики можно обнаружить на месте преступления и в том месте, где проводит большую часть времени преступник (стартовая фракция, убежище и т.д.). На каждой улике имеется наклеенный QR-код, считав который криминалист получает информацию об улике.
	2. Объём полученной информации зависит от уровня прокачки навыка “Криминалист”, а также от факта использования Реагента в Лаборатории или же процедуры “вскрытия” в Морге.
	3. Уликами могут быть:
* предметы;
* биологические или химические следы на теле жертвы;
* само тело жертвы;
* части тела жертвы;
* биологические или химические следы на подозреваемом (включая образец крови подозреваемого);
* опросы свидетелей (под опросом ставится ID-код свидетеля).

 **Важно!!!** Учитывая крайне малые размеры “снаряда” в мире Mass Effect, баллистическая экспертиза на игре проводиться не будет. Т.е. установить, из какого огнестрельного оружия или какой пиротехникой было нанесено ранение, невозможно, если только преступник сам в этом не сознается. Но это и не столь важно, учитывая, что из огнестрельного оружия можно только добить жертву, т.е. совершить убийство с близкого расстояния, о чём см. п. 1.3.

* 1. Улики подразделяются на истинные, ложные и скрытые. Истинные улики указывают на настоящего преступника. Ложные улики дают дезинформацию, основываясь на которой, следствие может обвинить невиновного. Получить информацию с QR-кода скрытой улики или отличить ложную улику от истинной может только Криминалист 4-го уровня.
	2. Улики на месте преступления и месте основной локализации преступника могут быть оставлены самим преступником, мастером по криминалистике или же специальным игротехом.
	3. Улика с пометкой “Экспертиза” должна быть исследована в Лаборатории при помощи Реагента. Чтобы применить Реагент криминалист считывает со флакона “Реагент” QR-код, а затем в течение 5-ти минут должен считать QR-код Улики. Реагент является одноразовым расходуемым материалом.
	4. Улика с пометкой “Вскрытие” требует изучения в Морге. Для этого с особого предмета в Морге следует считать QR-код, а потом в течение 5-ти минут считать QR-код с улики.
1. **Вещественные Доказательства.**
	1. К Вещественным Доказательствам относятся:
		1. Улики, специальным алгоритмом переведённые в статус Вещдоков Криминалистом 3-го уровня (см. п. 4.2.).
		2. Опросный лист подозреваемого, который заполняется в ходе допроса дознавателем с навыком “Допрос 3-го уровня”. На опросный лист в обязательном порядке ставится печать мастера по криминалистике или регионального мастера.
		3. Опросный лист подозреваемого, который заполняется в ходе допроса дознавателем с навыком “Допрос 4-го уровня” и с применением Сыворотки Правды. На опросный лист в обязательном порядке ставится печать мастера по криминалистике или регионального мастера.
		4. Чистосердечное признание подозреваемого, данное в присутствии мастера по криминалистике или регионального мастера (они должны убедиться, что не было допроса с пристрастием, что подтверждает проставленная на нём мастерская печать).
		5. Протокол опознания подозреваемого свидетелем по делу, составленный в присутствии двух персонажей-понятых и мастера по криминалистике или регионального мастера. Под протоколом должны быть указаны ID-коды понятых и проставлена мастерская печать.
		6. Данные, полученные специалистом по информационной безопасности (о подделке документов, виртуальной краже и т.д.).
	2. **Механизм перевода Улик в статус Вещественных Доказательств.**
		1. Механизм основан на приведении доказательств того, что данная Улика имеет непосредственное отношение к совершённому преступлению.
		2. Вещественными Доказательствами становятся Улики, упомянутые в протоколе Экспертизы или Вскрытия (факт связи устанавливается автоматически через специальный скрипт программы “Omnotool”). Для этого Экспертизу и Вскрытие должен проводить Криминалист 3-го уровня.
		3. **Процедура:**

**а)** Криминалист 3-го уровня считывает **с искомой Улики** QR-код и, если необходимо, проводит дополнительное исследование в Лаборатории;

**б)** в Лаборатории с применением Реагента криминалист считывает QR-код с проходящей по тому же делу **другой Улики ― с пометкой “Экспертиза”**. Если Улика с пометкой “Экспертиза” имеет отношение к искомой Улике, то программа выдаст дополнительное заключение;

**в)** в Морге криминалист считывает QR-код с проходящей по тому же делу **третьей Улики ― с пометкой “Вскрытие”**. Если Улика с пометкой “Вскрытие” имеет отношение к искомой Улике, то программа выдаст дополнительное заключение;

**г)** на основании выданных программой дополнительных заключений искомая Улика получает статус Вещественного Доказательства.

**Пример:**

**а)** Криминалист 3-го уровня считывает с ножа (найден на месте преступления или у подозреваемого) QR-код, который показывает, что необходима “Экспертиза”. По факту Экспертизы ножа на нём обнаружены биологические следы жертвы и преступника;

**б)** в Лаборатории с применением Реагента криминалист считывает QR-код с образца крови подозреваемого. Если ДНК подозреваемого соответствует ДНК, найденному на ноже, то программа выдаёт криминалисту заключение, что “данное лицо орудовало данным ножом”;

**в)** в Морге криминалист считывает QR-код с тела жертвы. Если параметры ранения и ДНК жертвы совпадают, соответственно, с параметрами ножа и ДНК, найденному на ноже, то программа выдаёт криминалисту заключение, что “данное лицо было убито данным ножом”;

**г)** на основании выданных заключений криминалист получает итоговое: “Убийство именно этой жертвы совершил именно этот подозреваемый именно этим ножом”. И нож приобретает статус Вещественного Доказательства.

* + 1. Не каждый случай перевода Улики в статус Вещдока требует обязательного выполнения сразу и п. 3.2.3.б, и п. 3.2.3.в. Иногда достаточно выполнения только одного из этих пунктов. За выполнением условий программа следит автоматически и своевременно оповещает игрока, что данная Улика получила статус Вещдока.
		2. Улики, использованные для подтверждения статуса искомой Улики, не расходуются в процессе и могут быть впоследствии указаны в доказательной базе. Т.е. по результатам процедуры пункта 3.2.3. из 3-х Улик получается 1 Вещдок и остаются 2 Улики (соответственно, из 2-х Улик ― 1 Вещдок и 1 Улика и т.д.).
1. **Работа с жертвой.**
	1. Работу с жертвой может производить Криминалист 1-го уровня.
	2. Не имеет значения, жива жертва или нет. Задать вопросы можно даже жертве, находящейся в мертвяке. Категорически запрещается задавать “мёртвой” жертве вопросы, не относящиеся к расследованию и вещам, о которых “мёртвое тело” поведать не может.
	3. Вопросы “мертвой” жертве должны быть общего характера:
* Опишите ход нападения… (“мертвая” жертва не может дать описание преступника);
* Было ли совершено нападение в том месте, где нашли тело, или же в другом месте? (Если в другом (жертва не говорит, в каком), то криминалист получает QR-код для работы в Лаборатории);
* Оборонялась ли жертва?
* Были ли совершены дополнительные действия с жертвой: кража игровых предметов, сексуальное насилие, дополнительные повреждения, удаление органов и т.д.? (Если да, то криминалист получает QR-код для работы в Лаборатории и/или в Морге);
	1. Также криминалист получает **от мастера по мертвяку** доступ ко всей игровой информации, имевшейся на электронном устройстве “мёртвой” жертвы, если данная информация не была похищена или уничтожена преступником.
	2. С живой жертвой опрос происходит в соответствии с тем, что жертва видела, помнит и т.д., т.е. максимально близко к реальному опросу. Если на жертве есть Улики для Лаборатории или Морга (например, жертва получила ранение холодным оружием), то криминалисту выдаются соответствующие QR-коды.
	3. Если перед криминалистом игротехнический макет тела жертвы (частей тела), то работа с ним производится путём считывания QR-кодов, имеющихся на макете.
	4. Если криминалист не нашёл жертву в мертвяке, всю нужную информацию он может спросить у мастера по мертвяку.
	5. Если игрок-”жертва” уже вышел в игру новым персонажем, криминалист может допросить его в присутствии мастера по криминалистике или регионального мастера.

**ПРАВИЛА ПО АРХЕОЛОГИИ**

1. На игре будут встречаться две категории предметов, представляющих интерес для археологии: Пергаменты и Артефакты. На предметах имеются надписи на местном, таллисийском, языке, который предстоит расшифровать.
2. Археологические предметы могут быть обнаружены в любой точке полигона: на территории, отведённой под древние развалины, фермерских землях, на территории города и т.д.
3. На всех важных археологических предметах присутствует QR-код для взаимодействия с ними. Археологи получают с такой метки информацию, соответствующую их уровню прокачки навыка “Археология”. Все остальные персонажи получают с метки информацию общего характера. Тексты на таллисийском нанесены непосредственно на Пергаменты.
4. Археологи, да и все желающие могут находить и изучать, либо продавать Артефакты и Пергаменты на таллисийском. Так же любой желающий может попробовать расшифровать древние тексты. Для расшифровки не нужны специальные навыки или условия, только наличие интеллекта, логики и усидчивости.
5. Работа с Лабораторией.
	1. Требуется навык “Археолог 2-го уровня”.
	2. В Лаборатории (см. “Правила по локациям” п. 3.7.) археолог считывает со специального прибора QR-код, после чего в течение 5 минут должен считать QR-код с исследуемого Артефакта или же повреждённого Пергамента. В результате археолог получает полную информацию с предмета.
6. После старта игры, все археологи получают вводные, которые помогут в расшифровке Пергаментов.
7. Начисление опыта за достижения в археологии, производит только мастер по археологии.

**ПРАВИЛА ПО ТЕХНИЧЕСКИМ СРЕДСТВАМ**

1. **Введение**

Поскольку сюжет игры "Mass Effect - 2019: Таллисийские шахты | Вне спектра" развивается во времена будущего, в целом, на игре приветствуется использование всевозможных технических средств и электроники. Ниже приведены правила по использованию некоторых типов технических средств.

1. **Связь**
	1. **Рации.**
		1. На игре разрешено использовать рации, работающие в диапазонах 144-145 и 433-434 МГц.
		2. Разрешено прослушивать диапазоны других игроков и давать в них ложную информацию.
		3. Запрещено глушить любые частоты.
		4. Игроки могут занимать любые свободные частоты, **кроме указанных ниже:**
			1. **434.500-434.950 МГц, 144.050-144.300 МГц** ― выделено для орггруппы, запрещено прослушивать или передавать информацию;
			2. **433.025 (1-й канал LPD)** ― экстренная частота. Используется для оповещения организаторов о возникновении экстренной пожизневой ситуации, требующей немедленного вмешательства (травма, драка, пожар и т.д.);
			3. **443.050 (2-й канал LPD)** ― частота для связи с мастерской группой (задать вопрос по правилам, вызвать мастера и т.д.).
	2. **Мобильная связь.**
		1. Разрешено использовать мобильные телефоны для связи как голосом, так и с помощью любых мессенджеров, если персонажи в процессе игры или до неё могли обменяться контактами.
2. **БПЛА**
	1. На игре можно пользоваться беспилотными летательными аппаратами: квадрокоптерами или радиоуправляемыми самолетами/вертолетами и т.д.
	2. На квадрокоптеры желательно навесить сетку со светодиодными лентами под дрон из игры, но не обязательно.
	3. БПЛА **не могут** нести какое-либо вооружение **(!!!)**.
	4. БПЛА могут иметь любые средства наблюдения (ПНВ, тепловизоры и т.д.).
	5. Запрещено вести огонь из страйкбольного оружия или каким-либо иным способом пытаться сбить БПЛА.
	6. Запрещено перехватывать управление БПЛА.
	7. Мастерская группа не несет ответственность за повреждения БПЛА.
3. **Средства наблюдения**
	1. На игре разрешено использовать приборы ночного видения (ПНВ), тепловизоры и другие подобные средства.
	2. Игрок вывозит такое оборудование на свой страх и риск, претензии к повреждению приборов как в результате выстрела, так и в результате засветки не принимаются.
	3. Разрешено устанавливать камеры и другие средства удаленного наблюдения.
	4. В ночное время разрешено использовать стационарные фонари, но фонарь должен иметь очевидный выключатель, которым можно его выключить, находясь рядом с ним.
	5. Лазерные целеуказатели (ЛЦУ). Разрешены только красные ЛЦУ мощностью до 5 мВт.
4. **Компьютерная техника**
	1. Многие механики игры осуществляются через мобильное приложение “Omnitool”. Параметры настройки приложения будут выданы на регистрации.
	2. Приложение может работать как через мобильный интернет, так через локальный Wifi. Для этого на полигоне будет развернута wifi-сеть, которая будет называться “Extranet”, не требующая пароля.
	3. **Запрещено использовать Wifi-глушители!!!**
	4. В случае необходимости развернуть свою Wifi сеть на территории локации необходимо согласовать с МГ параметры сети.
	5. На игре разрешено использовать стационарные компьютеры и ноутбуки.
	6. Для подключения компьютеров и ноутбуков к сети “Extranet” необходимо связаться с мастерской группой ― для согласования параметров и способа подключения.

**ПРАВИЛА ПО МЕХАНИКЕ МАСТЕРСКИХ НЕПИСЕЙ, ИЛИ “КАК МНЕ СВЯЗАТЬСЯ С СЕРЫМ ПОСРЕДНИКОМ?”**

Несмотря на то, что на игре отсутствуют персонажи из канона, занимающие высокое, хотя порой и тайное, положение в галактическом сообществе, у игроков есть возможность выходить с ними на связь. Установить связь можно практически с любым высокопоставленным канон-персонажем при условии, что игрок может убедительно объяснить, откуда его персонаж знает о существовании данного влиятельного лица (касается связи с Серым Посредником, Призраком, или, например, Коллекционерами). Также игрок должен понимать, у кого что просить. Одни лица могут предоставить ценную информацию, другие ― редкие, уникальные технологии.

Как именно можно установить канал связи?

1. Прежде всего надо убедиться, что сообщение, которое Ваш персонаж собирается отправить влиятельному персонажу из канона, на самом деле может представлять интерес для данного высокопоставленного лица. Сильные мира сего обращают внимание на рядовых обитателей галактики только в том случае, если те способны их действительно чем-то заинтересовать (ценная информация, круглая сумма кредитов за информацию, некая услуга и т.д.).
2. Персонаж игрока составляет сообщение, которое он хочет отправить влиятельному лицу. Далее у него есть два пути, как можно поступить с сообщением, чтобы оно дошло до адресата:
	1. Отправить сообщение самостоятельно в специальный чат, координаты которого можно найти по игре.
	2. Найти на полигоне торговца информацией, который за определённую цену (не обязательно кредитов ― ценностью для торговца может быть что угодно) возьмёт на себя обязательства по переправке сообщения адресату.
3. Отправленное сообщение превращается в запрос мастеру-сюжетнику, обрабатывается, и, если послание заинтересовало адресата, мастер пишет ответное письмо, которое приходит уже непосредственно на виртуальную почту персонажа.
4. Запросить у высокопоставленного лица можно любую информацию. Это лишь вопрос цены. Сами понимаете: бизнес ― ничего личного.
5. Передать высокопоставленному лицу также можно любую информацию, преследуя свои интересы: получить за неё кредиты, обменять на другую информацию, обменять на любое другое благо (подставить соперника, получить новую должность, забросить дезинформацию конкурирующей организации и т.д.). Всё ограничивается лишь Вашей фантазией. Вопрос, опять же, всего лишь в соотношении ценности предложенного и запрошенного.
6. На обработку заявки требуется 3 часа.
7. Если у игрока прокачан соответствующий навык в графе “Предприниматель 4-го уровня” (по связи с Серым Посредником), то информация приходит на 1 час быстрее.
8. Некоторые персонажи на игре имеют уникальный канал связи со своим прямым покровителем (например, СпеКТР в любой момент может связаться с Советниками на Цитадели в обход бюрократического аппарата). Если Вы нашли такого персонажа с уникальным каналом связи, то можете попытаться уговорить его передать его покровителю Ваше письмо. Однако и тут следует помнить, что покровитель ― человек (ну, или не человек) занятой, и отправленное послание действительно должно быть важным, чтобы на него ответили. Наличие уникального канала связи также позволяет получить ответ на 1 час быстрее (бонусы суммируются).
9. Помните, что у нас по игре 2180-й год, а это значит, что высокопоставленное лицо может предоставить информацию только в соответствии с реалиями на 2180-й год. Т.е. бессмысленно задавать вопрос, в котором, например, упоминаются Жнецы. На такой вопрос ответить не смогут, поскольку в галактике о Жнецах ещё никто ничего не знает (а если и знает, то молчит, как могила).