Что: Полигонная ролевая игра "Аркейн | Arcane"

Кто: МГ "Арка"

Где: Тюмень, полигон «Субботино»

Когда: 19-21 июля 2024

Количество игроков: 100+

Оружие: протектированнное (LARP/NERF)

Здесь у каждого есть мечта. Выжить и нажиться. Совершенствоваться. Стать сильнее, победить страх, защитить близких. Воплотить свои идеи, обрести власть, отстоять свое право на свободу. Найти себя… и принять.
Всем приходится бороться за свою мечту.

На чьей стороне окажешься ты?

Пилтовер — город Прогресса, базирующий успех на коммерческой силе, инновациях и влиянии, где современные идеи, технологии, торговля и искусство сплетаются в единый поток.

Заун — загрязненный город-под-городом, центр экспериментов и инноваций, где жители занимаются опасными технологиями, механическими аугментациями и торговлей на черном рынке.

В Пилтовере и Зауне неспокойно. Два разных мира с разными ценностями и подходами к развитию. Социальное и экономическое неравенство приводят к постоянным конфликтам. Изобретатели и преступники, политики и главари банд бросают вызов обществу, которое день ото дня становится все более разобщенным. Атмосфера накаляется сильнее, старые связи рвутся, новые герои выходят на сцену, а научные открытия оборачиваются смертельной угрозой. На что вы способны? Измените этот мир или разрушите его?

Добро пожаловать в "Аркейн"!

**Экономика**

На игре присутствуют игровые ресурсы:

1. Золото;
2. Химические реагенты;
3. Стальные слитки;
4. Высокотехнологичные детали;
5. Экспортные ресурсы;

Игра будет разделена на игровые циклы, один цикл равен 4 часам. Ночной цикл будет приравнен к четырехчасовому, хотя по длительности он будет 7 часов.

|  |
| --- |
| 18:00 – 22:00 |
| 22:00 – 02:00 |
| 02:00 – 8:00 |
| 8:00 - 12:00 |
| 12:00 - 16:00 |
| 16:00 – 20:00 |

Как добываются ресурсы?

* Химические реагенты, стальные слитки и высокотехнологичные детали добываются на заводах, расположенных в Зауне.
* Экспортные ресурсы — это универсальный ресурс, который может заменить химические реагенты, стальные слитки и высокотехнологичные детали в соотношение 1 к 1. Данный ресурс предоставляют иностранные торговцы и дипломаты других стран.
* Прошлые достижения великих семей Пилтовера приносят доход главам семей в виде золота.

Способы реализации ресурсов.

* Исследования. Ресурсы могут быть использованы как расходные материалы для научных опытов, целью которых является создание чертежей.
* Создание продуктов исследования. По полученным в процессе игры или в результате исследований чертежам, с помощью ресурсов можно создать инновационные продукты и объекты.
* Строительство сооружений. Сооружения делятся на два типа: простые и высокотехнологичные. Постройка простых сооружений потребует затраты определенных ресурсов. Для возведение высокотехнологичных конструкций потребуются ресурсы и наличие соответствующих чертежей.
* Модернизация сооружений. Модернизация всегда требует затраты и ресурсов, и чертежей.

Налогообложение.

* Раз в цикл главы семей Пилтовера платят налоги золотом в казну Пилтовера.
* Раз в цикл заводы отправляют произведенные ресурсы в казну Пилтовера.

Так же на игре будут присутствовать скрытые механики.

# Правила боевых взаимодействий.

1.Основные положения.

1.1. Поражаемая зона – полная, исключая голову, шею, пах, кисти рук и стопы ног.
1.2. Боевая система – «хитовая», с разделением зон поражения. Любой персонаж любой расы имеет всего 2 хита. При снятии всех хитов персонаж получает состояние "тяжелое ранение".
1.3. Любое оружие снимает 1 (один) хит.
1.4. Запрещены любые приёмы рукопашного боя и захваты оружия, удары небоевой частью оружия (гардой, яблоком, топорищем, рукоятью и т.п.).
1.5 Щиты на игре отсутствуют.

2.Оружие.

2.1. Всё оружие в обязательном порядке проходит допуск и «чиповку», проверяется на мастере по боевке и владельце оружия.
2.2. Боевая часть оружия ближнего боя должна быть изготовлена из мягких материалов и выглядеть эстетично. Возможен жесткий каркас для боевой части.
Полностью недоступно: Древковое оружие, Двуручные мечи. (ИСКЛЮЧЕНИЕ ИСЛЕДОВАНИЕ)
С собой можно носить одновременно сколько угодно единиц оружия. На старт игры всем игрокам доступно оружие общей длинной до 60 см:
2.3. Оружие дальнего боя бывает трёх типов:
2.3.1. Луки и арбалеты. Изготавливаются из любых материалов, не должны выглядеть современно. Не допускаются спортивные луки и арбалеты. Натяжение – до 15 кг. Стрелы и болты должны иметь гладкое древко, оперение любого типа (болты – можно без оперения), мягкий боевой наконечник (из материалов, рекомендованных к изготовлению оружия, кроме резины) сферическим диаметром минимум 6 см.
2.3.2. Нерф-ганы. Допускаются только достаточным образом заантураженные нерф-ганы (Примеры смотрите в альбомах группы). На игру не допускаться Нерф-ганы с электроприводом (ИСКЛЮЧЕНИЕ ИСЛЕДОВАНИЕ)

2.3.2 Не допускаются нерф-ганы с модернизацией для увеличения мощности. А также силой выстрела 100 ft/s (60 М/С)

2.4 Оружие миротворцев (Нерф- ганы, Шоковые дубинки) наносят не летальный урон и с 1 попадания вводит в состояние “Оглушён”. Хиты при этом не теряются. Если персонаж игнорирует состояние «оглушён», то снимаются хиты

2.5 Пиротехника (без поражающего элемента). Вся пиротехника на игре предоставляется мастерами. ПРИВОЗИТЬ СОБСТВЕННЫЕ ПИРОТЕХНИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ ЗАПРЕЩЕНО! Пиротехнические изделия на игре будут предоставлены мастерской группой.

Радиус поражения гранаты примерно 5 метров, если у вас возникают вопросы по поводу того, попали ли вы в радиус поражения, значит вы в него попали :)
При срабатывании гранаты в помещении, все кто находится в этом помещении попадают под действие гранаты.
Если вы попали под действие гранаты, ваш персонаж считается “Оглушенным”.

2.6 Правила безопасности: - инициированные гранаты нельзя подбирать, отпинывать, как-то вообще с ними взаимодействовать, от них можно только убегать. И неважно, взорвались они или нет.

3.Броня (ПРОДУКТ ИСЛЕДОВАНИЯ)

3.1. Броня дает возможность проигнорировать снятие хитов с персонажа.
3.2. При снятии последнего “Хита брони”, персонаж попадает в состояние: “Потрясён”. При получении состояния персонаж приседает на одно колено и становиться не уязвимым ко всем видом урона. Пока не поднимется с колена и еще одну секунду после этого.
3.3 Считается, что броня разрушена и больше не защищает персонажа.

4.Тяжелая рана

4.1 Потеряв все хиты персонаж не может продолжать бой, передвигаться самостоятельно, только с помощью другого персонажа, полноценно разговаривать или совершать какие-либо активные действия.

4.2 Если в течение 10 минут с вами не взаимодействуют другие игроки, то персонаж надевает белую повязку на голову и отправляется в «мастерятник».

# Кулачный бой

Кулачный бой можно разделить на два этапа - угроза и бой

Угроза

Игрок, который хочет начать кулачный бой (зачинщик), кладет руку на плечо противника (защитник) и уведомляет игрока, что хочет провести кулачный бой.

Игрок имеет право отказаться от кулачного боя, но не имеет права сопротивляться, пока зачинщик держит его за плечо.

Пока зачинщик держит защитника за плечо, он может отвести его куда хочет.

Если защитник скидывает руку с плеча, он принимает бой.

Если зачинщика, пока он держит руку на плече защитника, хватают за плечо третий персонаж, то зачинщик обязан отпустить плечо защитника

Если игрок держит в руках игровое оружие, и оно не находиться в кобуре, за поясом или еще в каком укромном месте, то защитник может им воспользоваться во время угрозы.

Бой

Ни что не может остановить бой. Вмешательство третьих лиц, пока идет бой невозможно. Персонажи не могут от него уклоняться (не вставать в стойку, начинать играть в другие модели или уходить с места, где начался бой). Исключение - встать в ближайшие место, которое будет более безопасно для данного взаимодействия.

Бой. Игроки становятся напротив друг друга. Ноги каждого участника прямые, прижаты друг к другу. Руки согнуты в локте, соприкасаются ладонями с ладонями соперника.

По сигналу игроки начинают толкать друг друга руками, удерживая положение ног. Задача - заставить соперника потерять равновесие. Игрок, первым сдвинувшийся с первоначальной позиции или навалившийся на соперника, считается проигравшим.

Проигравший игрок теряет сознание на 10 минут, располагается на земле сидя или лежа и ведет счет оставшегося времени.

Игрока, потерявшего сознание, можно привести в чувства раньше, положив руки ему на надплечие.

# Хранение игровых ценностей

Игрок имеет право хранить игровые ценности:

1. В руках

2. В игровой сумке

3. На шее, обязательно поверх одежды.

4. В игровом сундуке или ящике (обязательно чипируется)

Игровые ценности нельзя прятать на игровой территории, в пожизневом лагере, а также носить в карманах костюма.

Игровые ценности, которые трудно отличить от элементов антуража (Ключ, подвеска и.д) будут обязательно чипироваться.

Вещи, которые не несут игровую ценность (пожизневые), можно хранить в карманах костюма или хранить в игровой сумке, при условии, что они будут упакованы в зип-пакет.

# Секс

Секс

Персонажи должны взять друг друга за обе руки, переплетя пальцы. Это действие отображает тесный физический контакт, который, тем не менее, еще не является сексом, это петтинг, объятия и т.д. Любой из участников может пытаться противодействовать этому в рамках правил по насилию.

Далее инициатор секса должен, не размыкая пальцев, уложить другого персонажа. Это действие отображает переход непосредственно к сексу. Участники также могут противодействовать друг другу.

# КОНКУРЕНЦИЯ

У семей Верхнего Города и представителей других фракций есть РЕЙТИНГ, который отражает финансовое и политическое влияние. Чем выше семья находиться в данном рейтинге, тем больше она получает золотых монет. Денежные средства выдаются раз в цикл.

## Повышение и понижение рейтинга.

Семьи и представители других фракций могут повышаться в рейтинге, обгоняя вышестоящую семью. Также семья и представители других фракций могут быть понижены в рейтинге.

**Повышение в рейтинге:**

1.Член семьи сделал открытие в науке (совершил успешное исследование). Считается максимум за одно исследование.
2. Член семьи совершил прорыв в искусстве (искусство стало шедевром).
3. Про Семью или представителя другой фракции написана положительная статья.

4. Врач, провел операцию с положительным исходом

**Понижение в рейтинге:**

1.Семью или представителя другой фракции ограбили.
2. Про Семью или представителей другой фракции написана отрицательная статья.
3. Раскрыт секрет семьи (значительное понижение рейтинга).

4.Врач, провел операцию с негативным эффектом.

5. Член семьи или представитель другой фракции осужден законом за совершение преступления.

## Искусство

Представители культурного слоя Пилтовера подготавливают свое произведение искусства в течении цикла или нескольких циклов.
За 30 минут до окончания цикла происходит голосование за присвоение произведению искусства звания «шедевра» (Дому или представительству страны из которого создатель «шедевра», повышается рейтинг).

**Для успешного голосования должны быть выполнены условия:**

· Голосование происходит между представителями культурного слоя (искусствоведы, относящиеся к Семьям Пилтовера. Чтобы искусствовед из Зауна мог принять участие в голосовании, он обязательно должен стать частью одного из Домов).

· В голосование участвует минимум трое представителей культурного слоя.

· При равенстве голосов звания «шедевра» не присваивается никому.

## Журналистика

«Издательство газеты» состоит из главного редактора и журналистов. Журналисты подготавливают статью. Статья может быть трех видов.
1. Статья, которая выставляет в хорошем свете семью или представителей другой фракции (повышает данную семью в рейтинге).
2. Статья, которая очерняет какую-либо из семей или представителей другой фракции (понижает данную семью в рейтинге).
3. Нейтральная статья, не влияет на репутацию семей или представителей другой фракции (в рейтинге изменений не несет).

**Главный редактор допускает статьи для выхода в тираж руководствуясь следующим**:

· Редактор выбирает из предоставленных ему статей от журналистов, но обязан исключить одну.

· Выпуск газеты должен состоять минимум из двух статей.

Если условия выполнены, газета выходит в тираж, в противном случае газета не печатается, а компетентность главное редактора вызывает сомнение.

В данном случае Журналисты и Главный редактор проводят совещания, на котором в формате голосования выбирается главный редактор. Если голоса разделились, то бывший главный редактор, решает, кто займет этот пост, выбирая из набравших одинаковое количество голосов.

## Секрет семьи

У каждой семьи и представителей другой фракции есть позорная тайна, которая порочит их перед Высшим Светом города. При раскрытии данной тайны перед Советом, семья или представители другой фракции теряют рейтинг.

# КОНТРОЛЬ ТЕРРИТОРИИ

В Зауне располагаются 6 заводов:

• 2 завода – производство ХИМИЧЕСКИХ РЕАГЕНТОВ

• 2 завода – производство СТАЛЬНЫХ СЛИТКОВ

• 2 завода – производство ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫХ ДЕТЕЛЕЙ

В конце цикла банды могут попытаться захватить контроль над заводами.

Для этого Главарь Банды (Химбарон или Персонаж, у которого есть своя банда) должен:

• Подать заявку на захват территории (игротехническому персонажу в Антикварной лавке), не позднее чем за один час до окончания экономического цикла, указав, какой из заводов они хотят попытаться захватить.

• Оплатить снаряжение бойцов. Изначальная стоимость - одна монета за бойца.

• Указать количество бойцов, отправляемых на захват. Один и тот же боец не может участвовать в захвате двух заводов.

• Бойцы должны физически присутствовать на захвате завода.

Так же на защиту завода может прийти отряд Миротворцев.

## Бой за территорию завода

Если на захват одной и той же территории подали заявку несколько банд, то происходит бой между всеми бандами. Банда, которая выиграла бой, захватывает завод.

Если побеждают Миротворцы - завод остаётся нейтральным.

Победа засчитывается банде, в которой есть бойцы без тяжелой раны и оглушения.

Персонажи, участвующие в битве в качестве бойцов, не могут умереть в данных сражениях.

В модели присутствуют скрытые механики.

# Медицина

**Травма конечности**

На игре возможно получить травму конечности. При такой потере к вам подойдет игротех и сообщит об этом.

Получивший травму конечности сразу же получает состояние «тяжёлая рана».
Если получившему травму конечности не оказать медицинскую помощь в течение 30 минут, то он оказывается на грани между жизнью и смертью, надевает белую повязку на голову и отправляется в «мастерятник».

Травма конечностей бывает нескольких типов:
- Травма руки: отыгрывается перевязкой руки в локтевом суставе. Персонаж не может пользоваться данной рукой (держать оружие, писать, оперировать и пр.).
- Травма ноги: отыгрывается перевязкой коленного сустава. При травмировании одной ноги персонаж не может бегать. При потере двух ног, персонаж не может передвигаться без чужой помощи.
- Травма глаза: отыгрывается наложением плотной повязки на глаз.
- Травма челюсти: отыгрывается перевязкой нижней части лица. Персонаж не может говорить.
- Контузия (травма слухового аппарата): персонаж надевает беруши и перевязывает голову.

**Мерцание**

На игре присутствуют два типа мерцания:
- Альфа-мерцание (боевое мерцание)
- Бета-мерцание (эйфория)

Если применяется **Бета-мерцание (эйфория)**, во время действия вещества персонаж игнорирует следующие состояния:

* Зависимость (см. «состояние зависимость» ниже)
- Болезнь (см. «состояние болезнь» ниже)
* Травмы.
* Если игрок имеет на руках более одной карточки «Болезни», он передает одну из них первому встречному. Если карточка одна - она остается у игрока, он ее не передает.

Игрок, которому передается карта, обязан её взять, нельзя убегать, прятаться и всячески противодействовать передаче карты.
Время действия: 60 минут
После окончания действия вещества, персонаж получает состояние «Зависимость».

Если персонаж применил **Альфа-мерцание (боевое)** – игрок повязывет на левое плечо фиолетовую ленту, которая должна развиваться.

Пока действует вещество персонаж получает следующее:
- Броня +1
- Хит +1
- Игнорирует состояния «Зависимость», «Оглушение» и «Болезнь».
- Также персонажа невозможно запугать (если зачинщик кладет руку на плечо противника (защитника), а защитник находиться под действием мерцания, то защитник имеет право сбросить руку с плеча со словами «Этим меня не запугать!», не начиная фазу боя)

Время действия: Одна боевая сцена.
После окончания действия вещества (Альфа-мерцание, Бета-мерцание), персонаж получает состояние «Зависимость».

**Состояние «Зависимость»**

В данном состояние персонаж получает:
- Хит -1 (минимальный порог здоровья «1», ниже быть не может).
- Персонаж не может смотреть на лицо человека во время разговора с ним.
- Также персонаж не имеет права принять кулачный бой (не может скинуть руку с плеча).

**Состояние «Болезнь»**На игре есть возможность заразиться болезнью. Эффект заболевания будет написан на карточке.
Если у вас больше трех карточек «Болезни», то вы должны отдать по одной карточке первым встречным игрокам, пока у вас не останется три карточки.

Игрок, которому передается карта, обязан её взять, нельзя убегать, прятаться и всячески противодействовать передаче карты.

Респиратор или протез дыхательных путей даёт иммунитет получения карт «Болезней» от другого игрока

**Состояние «Оглушение»**

Игрок теряет сознание на 10 минут, располагается на земле сидя или лежа, и ведет счет оставшегося времени.

Игрока, потерявшего сознание, можно привести в чувства раньше, положив руки ему на плечи. Оглушенный не сопротивляется, если два человека берут его под руки, то могут вести («нести») его с собой.

**Операционное вмешательство**

Для проведения операции необходим мешочек (инструменты для операции). Перед каждой операцией в мешочек кладутся камешки.
Камешки бывают четырех разных цветов: (черные, белые, фиолетовые, зеленые).

Черные – отображают неудачные действия врача;

Белые – обозначают успешные действия врача;

Фиолетовые – обозначают влияния Бета-мерцания во время операции;

Зеленные – влияние обезболивающих препаратов.

### Медицина нижнего города

**Операции (Тяжелое ранение, Установка протеза)**

Кто может проводить операции: в Нижнем Городе операции могут проводить Исследователи и Врачи с местом жительства «Заун».

Подготовка (пункты выполняются последовательно):

1) Перед операцией Врач кладет в мешочек 3 черных и 3 белых камешка.

2) Затем Врач спрашивает больного, находиться ли он под действием Бета-мерцания. Пациент отвечает честно (соврать нельзя).

3) Если пациент находиться под эффектом Бета-мерцания (эйфории), то в мешочек добавляются три фиолетовых камешка.

Операция:

Операция отыгрывается в свободной форме, должна идти примерно 7 – 10 минут. По её окончанию Врач вынимает один случайный камешек из мешочка, затем один случайный камешек из мешочка вынимает пациент, третий камешек снова вынимает Врач.

Если большинство камешков белые и фиолетовые, то операция прошла успешно.

Если большинство камешков черные - то операция прошла неудачно.

Если все камешки фиолетовые, то операция прошла неудачно.

При неудачной операции пациент отправляется в «мастерятник» и сообщает результат операции (цвета камешков, вытянутых из мешочка).

При использовании Бета-мерцания во время операции, игрок получает состояние «Зависимость»

**Лечение зависимости - «Требуется исследование»**Зависимость можно вылечить с помощью специального препарата.
**Лечение болезни - «Требуется исследование»**Болезнь можно лечить с помощью специального препарата.

### Медицина Верхнего города

**Операция (Тяжелое ранение, Установке протеза)**

Кто может проводить операции: в Верхнем Городе операции могут проводить только Врачи с местом жительства «Пилтовер».

Подготовка (пункты выполняются последовательно):

1) Перед операцией Врач кладет в мешочек 3 черных и 3 белых камешка.

2) Врач может использовать анестезию, при её использовании необходимо добавить в мешочек 3 зеленых камешка.

3) Затем Врач спрашивает пациента, находиться ли он под действием Бета-мерцания. Пациент отвечает честно (соврать нельзя).

4) Если пациент под действием Бета-мерцания, то в мешочек добавляются три фиолетовых камешка.

Операция:Операция отыгрывается в свободной форме, должна идти примерно 7 – 10 минут. По её окончанию Врач вынимает один случайный камешек из мешочка, затем один случайный камешек из мешочка вынимает пациент, третий камешек снова вынимает Врач.

Если большинство камешков белые и зеленые, то операция прошла успешно.

Если большинство камешков черные, то операция прошла неудачно.
Если все камешки фиолетовые, то операция прошла неудачно.

Если среди вытянутых камешков присутствует комбинация фиолетового и зеленого, то операция прошла неудачно.

Исследование делятся на два этапа: «Выдвижение гипотез» и «Эксперимент».

**1. Выдвижение гипотез.**

Существует общее пространство исследований, представляющее свойства материи вроде тех, что описаны в таблице Менделеева. Размер поля 8x8. Для удобства навигации по нему горизонтальное измерение называется лучистостью, а вертикальное – кристалличностью. Горизонтальное и вертикальное измерения именуются греческими буквами – альфа, бета, гамма, дельта, и т.д. Таким образом, каждое поле пространства измерения определяется двумя координатами, например: «гамма лучистость соответствует кристалличности эпсилон».

Процесс выдвижения гипотез предусматривает и сотрудничество, и конкуренцию. Происходит он следующим образом:

Каждые два часа все участники процесса исследований одновременно выдвигают гипотезы, выбирая какое-либо поле в пространстве исследования. Возможно три исхода:

• Если несколько исследователей выдвигают гипотезу в отношении одного поля, их исследования заходят в тупик, поле остаётся пустым.

• Если клетка свободна, гипотезы исследователей остаются в пространстве исследования на заявленных координатах.

• Можно финансировать свою гипотезу от 1 монеты и более. Если несколько исследователей выдвигают гипотезу в отношении одного поля, то гипотеза остаётся в пространстве поля ученого, предоставившего большее финансирование.

Как только гипотезы исследователя образуют непрерывную линию длинной в 3 поля (по горизонтали, или вертикали), этот исследователь получает прорыв.

После исследователь выбирает одну крайнею гипотезу из линии, которая образует прорыв и убирает её. В следующее выдвижение гипотезы эту клетку занять нельзя.

Гипотезы, которые уже использованы для прорыва, повторно использовать нельзя. Есть исключения.

В ночной цикл исследователи делают две заявки на гипотезы. Заявки можно подать до 3 часов ночи.

**2. Практический эксперимент.**

Существует два способа проведения практических экспериментов – синтез, который практикуют в Верхнем городе, и вивисекция, которую используют в Нижнем городе.
Не важно из какого города ученый, эксперимент привязан к городу (ученый из Нижнего города может делать синтез в верхнем городе, и наоборот)

**СИНТЕЗ**Для практической проверки необходимо двое ученых, у каждого из которых должен быть прорыв.
По договорённости один из них становится ведущим ученым (на него записывается патент). Именно за счёт ведущего учёного, как правило, осуществляется синтез.
Практическая проверка гипотез может осуществляться путём экспериментального синтеза элементов. Синтезирующий аппарат имеется в Верхнем городе. Аппарат состоит из приёмного устройства, куда помещаются ресурсы, на начало игры по одному ресурсу (хим. реагентов, стали, высокотехнологичных деталей), необходимые для синтеза, и выдающего устройства, откуда ученые по очереди, вслепую достают по одному камню, сочетания цветов камней определяет результат эксперимента, при этом ведущий учёный решает, какой камень оставить себе, а какой передать своему подчинённому. Результатом синтеза может стать открытие (на которое выдаётся патент), провал эксперимента без последствий и провал с негативными последствиями в виде травмы, причём каждое из этих последствий может иметь место и один раз, и дважды (одинаковый результат для обоих исследователей).

**ВИВИСЕКЦИЯ**Для практической проверки необходимо двое ученых и двое подопытных.
У обоих ученых должен быть прорыв и по одному подопытному.
Подопытными могут быть как добровольцами, так и подневольными.
После начала эксперимента (размещения подопытного на специальном стенде), подопытные не могут сопротивляться ему или как-то его саботировать – они полностью подчиняются исследователю.
На жертв эксперимента надевается черный мешок на голову. Жертвы стоят друг напротив друга, расстояние между ними от 3 до 5 метров.
Ученый, у которого больше сделанных открытий, отдает приказы первый, если открытий одинаковое количество у обоих исследователей, то право первого действия определяется случайным образом (подбрасывается монета).
Затем ученые по очереди отдают по два приказа. Если ученный под действием мерцания, то он может отдать три приказа. Подопытные обязаны выполнить приказы (как их поняли).
Примеры приказов:
• Шаг – жертва эксперимента переставляет одну ногу. (Пример: шаг вперед, левой ногой)

• Удар – Испытуемый медленно обозначает удар. Если попадает по поражаемой зоне, то наносит один урон

• Пас – жертва эксперимента бездействует.

Если действие «ПАС» было первым, при следующем ходе учёный может дать дополнительный приказ.
Если в результате удара с противника снимается последний «хит брони», то остальные удары, в этом ходу, не наносят урон.

Когда один из подопытных теряет все здоровье, эксперимент заканчивается.
Жертва эксперимента, потерявшее все здоровье, получает 2 травмы. Так же ее нельзя использовать в качестве подопытного в течении этого и следящего цикла.
Жертва, которая осталась стоять на ногах, получает 1 травму. Ее так же нельзя использовать в качестве подопытного в течении этого и следящего цикла.

Ученый, подопытный которого победил, совершает открытие, на которое выдаётся патент.

Открытия.
Есть готовый список открытий, которые исследователи могут совершить. Для некоторых из них ученый уже должен совершить определенное количество других открытий.

Магазин - возможность заряжать больше одного патрона в магазин
Броня - можно создать броню (Персонаж получает 1 хит брони)
Протез челюсти (Игнорирование травмы, нельзя получить карту болезни от другого игрока)
Протез ушей (Игнорирование травмы)
Протез глаз (Игнорирование травмы)

Требуется хотя бы одно открытие:
Броня +1 Улучшение уже имеющейся брони

Лечение зависимости – аппарат с помощью которого можно вылечить зависимость

Лечение болезни - аппарат с помощью которого можно вылечить болезнь (Сбросить все карты болезни)

Протез ноги (Игнорирование травмы)

Протез руки (Игнорирование травмы

Требуется хотя бы два открытия

Хестек можно открыть только в Пилтовере

Установленный хестек камень в технологию улучшает её:

Оружие – возможность использовать автоматически нерфганы, двуручное оружие

Протезы – делают данную часть непоражаемым

Химтек можно открыть только в Зауне

Установленный Химтек камень в технологию улучшает её:

Оружие – возможность использовать автоматически нерфганы, двуручное оружие

Протезы – делают данную часть непоражаемой

Остальное

Замки и отмычки

Замки

На игре можно получить игровой замок. Игровые замки можно установить на дверь или игровой ящик (сундук).

Если замок установлен на двери, то через него может пройти только обладатель ключа или пройти с ним (с его разращения)

Если замок установлен на игровом ящике (сундуке), положить или достать из него игровые ценности может только владелец ключа

Отмычки

В игре можно получить отмычку. Каждую отмычку можно использовать один раз.\

Что бы использовать игровую отмычку нужно:

Находиться возле замка 5 минут

Оставить отмычку приклеенной к замку.

После, персонажи могут игнорировать действие замка.