

[Боевые правила]

По классике - запрещены все реальные боевые приемы, захваты, запрещено хвататься за чужое оружие, блокировать его нельзя, можно уворачиваться.

1. Рукопашная драка

Удар. Все персонажи владеют базовым ударом в неограниченном количестве. Для того, чтобы нанести удар человеку, его надо обозначить в корпус, вытянув руку со сжатым кулаком (едва касаясь человека).

Удар должен быть небыстрым, амплитудным и обозначаться боевым выдохом ("ХА!"), возгласом или словом-маркером «удар». Оппонент может отходить, уворачиваться, но не должен закрываться руками. В момент контакта ударивший замирает, фиксируя удар. В этот момент ударенный имеет одну-две секунды, чтобы отреагировать приемом - либо пропустить удар.

Если человек не обладает боевым стилем, то любой удар (и любой прием, описанный ниже) сразу сбивает его ног, и человек может встать по прошествии 15 секунд.

Стойка - у каждого боевого стиля есть своя стойка, во время начала драки и после каждого удара или приема боец должен встать в эту стойку. По стойке знающие люди могут определить стиль бойца.

Рукопашные Хиты - у каждого персонажа, обладающего боевым стилем (если нет карточки боевого стиля, то у вас его нет), есть хиты рукопашного боя. Они приравниваются к количеству жизненных сил персонажа и восстанавливаются через 5 минут после окончания любого рукопашного боя. Как только во время рукопашного боя эти хиты заканчиваются - персонаж падает с ног и получает статус "избит".

Приемы - специальные действия, доступные только персонажам, обладающим боевыми стилями. У каждого стиля написано сколько и каких приемов персонажу доступно.

1. **Апперкот** - слово-маркер, обозначающее альтернативный удар. Применяется вместо обычной атаки, апперкот наносится снизу вверх, и нападающий также замирает на 1-2 секунды, едва касаясь противника. У каждого стиля прописана его реакция на апперкот.
2. **«Блок»** – слово-маркер приема, обозначающее ответную реакцию на удар или апперкот противника. У каждого боевого стиля написано - как на него действует блок.



3. **«Захват»** - слово-маркер, обозначающее ответную реакцию на безоружный удар противника. У каждого боевого стиля написано - как на него действует захват.

Внимание – количество приемов описано в вашей карточке стиля, их все можно применять с откатом в 15 минут.

Приемы «удар» и «апперкот» нельзя применять против вооруженного противника - они существуют только во время рукопашной драки, идти с кулаками на человека с оружием страшно. Делаем это во избежании путаницы. Если оружие у человека в кармане или еще где - то бить его в рукопашке можно, до тех пор пока он свой нож или пистолет не выхватит.

Человек с оружием может бить безоружного по общим правилам драки оружием, описанным ниже.

Все атаки “ударами” и “апперкотами” по всем членам Адептус Механикус (их пять в сетке ролей), а также по всем игротехническим сервиторам автоматически получают прием “блок” в ответ - тела этих ребят железные, и им не страшны рукопашные удары. Впрочем, ради баланса и во избежание путаницы сами члены Адептус Механикус не обладают базовым “Ударом” - они могут сражаться только оружием, рукопашка для них закрыта. Также они не могут ни при каких обстоятельствах обладать боевым стилем.

Сервиторизированные персонажи же в рукопашной драке участвуют по общим правилам персонажей без стиля.

Избиение - сбитого с ног противника можно избить, нанеся ему три картинных удара, пока он на земле. В таком случае он получает статус “избит”.

Важно - один персонаж может обладать лишь одним боевым стилем. Заменить боевой стиль на игре нельзя.

Важно - боевому стилю на игре можно научиться, если найти персонажа, который этим стилем обладает и согласен ему учить. После тренировки не менее 15 минут, заключающейся в драке между учителем и учеником, с применением данного стиля (заодно правила все вспомните), ученик перенимает стиль учителя. Перепишите или сфотографируйте карточку стиля для себя, или же обратитесь к мастерам чтобы получить запасную.

2. Оружие

Важно! Зона поражения холодным оружием на игре - “футболка и шорты”.

A. Холодное оружие (например ножи, топоры, гаечные ключи и т.д.) снимают по 1 хиту при попадании.

B. Брутальное холодное оружие (Пиломечи, павер сворды, чайнфисты, шахтерские инструменты) - особое оружие, одно попадание которого снимает все хиты и вводит в тяжелое ранение. Оно помечено красным светодиодом.

ВНИМАНИЕ! Во время атаки холодным брутальным оружием необходимо использовать слово-маркер “ЯРОСТЬ”, которое обозначает такую атаку. Некоторые способности превращают простое холодное оружие в руках персонажа в брутальное - тогда он тоже маркирует такие атаки словом “ЯРОСТЬ”.

C. Огнестрельное оружие (лазганы, лазпитолеты, автоганы, арбалеты) снимают по 1 хиту при попадании.

D. Брутальное огнестрельное оружие (болтер, автопушка, фосфорный пистолет) всегда имеет около дула включенный красный светодиод. Такое оружие снимает все хиты с одного попадания.

E. Пули и обоймы.

Патроны от НЕРФА не присутствуют в мире игры, их запрещено подбирать, хранить и заряжать в обоймы. Все манипуляции с патронами проводят мастера.

Заряжаются батареи на смене мануфактурума, все отстрелянные лазбатарей нужно складывать в специальную коробку в сторожке СПО.

Обоймы для болтера можно найти в мире игры, перезарядить самостоятельно их нет возможности. То же самое с обоймами к арбалетам, автоганам и специальному оружию. **(За исключением отдельных персонажей, обладающей особой способностью. Если не знаете - не перезаряжайте).**



ВАЖНО! Нельзя использовать обоймы от болтеров в лазганах и наоборот, в рамках игры такое действие невозможно - у каждого оружия свой тип боеприпасов. На обоях нарисован символ (**треугольник, квадрат или круг**), такой же символ изображен на оружии, к которому эта обойма подходит.

Е. Болевой шок.

При снятии каждого хита игрок обязан прервать действие, которое он делал, и громко вскрикнуть короткий маркер “Ай!” от болевого шока. При этом он может лишь сделать шаг и схватиться за место ранения или просто замереть на время этого возгласа. Во время возгласа (примерно 1 секунду) все прочие попадания по нему (например, очередь пуль или серия ударов) игнорируются.

3. Связывание.

Связывание моделируется наматыванием веревки вокруг конечностей (Не туго! Достаточно просто изобразить связывание). Такой персонаж считается беспомощным и не может сопротивляться. Если связанный персонаж оставлен без присмотра на 15 минут и более, он может сам развязаться.

4. Боевые Психосилы

Каждый псайкер имеет игротехническую перчатку с синим диодом, **или синий браслет на руке** которая моделирует психические силы.

- ★ “Пси-удар” - псайкер указывает на цель перчаткой с синим диодом и говорит фразу-маркер “ПАДАЙ”. Цель падает на землю и роняет оружие, может встать спустя секунду.
- ★ “Контроль разума” - псайкер указывает пальцами в глаза цели и говорит короткий приказ из двух слов, который не вредит цели напрямую. Цель инстинктивно выполняет этот приказ максимум до 15 секунд. (Например, “сядь”, “закрой дверь”, “брось оружие” и т.д.).

5. Энергополя

Некоторые персонажи защищены мощными энергополями (желтый светящийся браслет). Это может быть поле рефрактора, магия или какое-то хитрое техническое средство. Такие персонажи игнорируют все попадания по ним ЛЮБЫМ оружием и пси-силами. Пока поле работает, такой персонаж не теряет хиты, и поразить его невозможно.



6. Казнь

- Жертва не должна сопротивляться при казни (например, тяжело ранена или связана).
- Казнь совершается минимум тремя игроками, у них должно быть оружие холодное или огнестрельное. Казнить голыми руками нельзя.
- Один из палачей должен зачитать приговор и обозначить причину казни (причина должна быть веской в глазах палача).
- У жертвы есть право на последнее слово - дайте ей хотя бы минуту времени, чтобы ответить вам.
- После этого палач театрально наносит удар или производит выстрел по жертве, которая сразу попадает в состояние смерти.

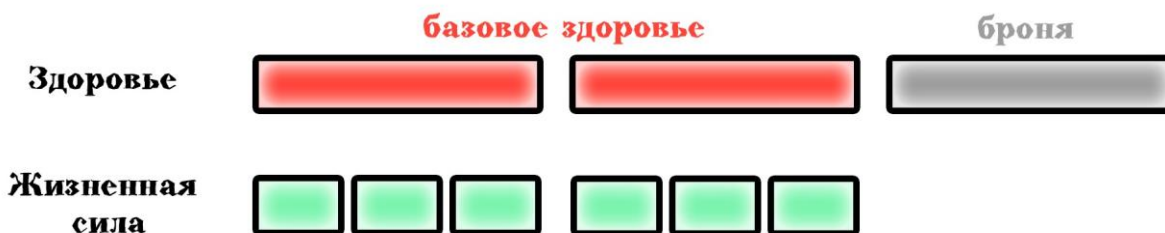
7. ЗА ИМПЕРАТОРА!

Эта способность доступна только персонажам с чертой “фанатик”.

Персонаж может отдать свою жизнь за Императора. В любом состоянии (даже в тяжелом ранении) персонаж может из последних сил встать и с холодным оружием в руках (не огнестрельным!) ринуться на врага с криком “ЗА ИМПЕРАТОРА!” Пока он кричит, он игнорирует любые атаки - а его удары сразу снимают хиты противника до 0. Когда крик закончится (или прервется), игрок падает замертво.

[Общая Медицина]

На нашей игре каждый персонаж обладает двумя связанными параметрами - это жизненная сила, а также здоровье.



Здоровье - это классические "хиты", которые встречаются на любых ролевых играх.

Все персонажи обладают двумя базовыми хитами здоровья.

Третий хит - называемый хитом брони - дается некоторым представителям Адептус Механикус, а также всем персонажам в броне (нагрудник + шлем).

Хит брони восстанавливается сам, через 15 минут после любого боевого столкновения. Его не нужно как-то лечить или чинить.

Эти хиты теряются вследствие:

1. боевых взаимодействий
2. ловушек

Статусы персонажей по здоровью:

Здоров: персонаж в полных базовых хитах и может действовать полноценно.

Если с персонажа сняли ТОЛЬКО хит брони - он все-равно считается здоровым.

Легкое ранение: Персонаж потерял один хит здоровья, получив какое-либо повреждение из какого-либо источника. У него есть 15 минут, чтобы любой другой персонаж наложил на место ранения повязку, иначе персонаж потеряет еще один хит и перейдет в состояние "При смерти". Если персонаж стабилизирован - то второй хит восстановится в тот момент, когда он поест (это может быть завтрак, обед, ужин или же просто перекус в жилых помещениях во время отдыха).

При смерти: персонаж находится в 0 хитов. Может лежать и стонать, не может самостоятельно передвигаться. Смерть наступит через 15 минут, но до тех пор, пока персонаж не остается один, и рядом с ним есть здоровые товарищи - он будет жить сверх этого срока. Да, этот статус можно тянуть до бесконечности, если не бросать персонажа одного и продолжать с ним играть. Считается что важно держать персонажа в сознании, говорить с ним, не давать ему “заснуть на совсем”. Для исцеления персонажа из этого состояния, его нужно притащить в рабочий автодок и запустить программу исцеления. Это может сделать любой другой персонаж, но важно чтобы автодок работал (на его мониторе будет написано работает он или нет).

Жизненная сила - это общее физическое состояние персонажа, износ его организма.

Базово у каждого персонажа 6 единиц жизненной силы (у представителей Адептус Механикус этот параметр может зависеть от модификаций их тел).

Жизненная сила теряется персонажами:

1. Из-за загрязненной атмосферы мануфакторума, все персонажи теряют 1 ед жизненной силы во время каждого общего приема пищи (завтрак, обед и ужин). Да, важно именно время - даже если вы пропускаете прием пищи, все равно теряете жизненную силу. То есть за игру все потеряют по 1 единице 6 раз.
2. При попадании персонажа под зеленый свет (яркие диоды или лампочка) без защитного скафандра в зависимости от времени нахождения под светом.
3. Если персонаж получает статус “избит”, то он теряет 1 единицу жизненной силы.
4. При воздействии некоторых прочих моделей и пси-сил, которые явно об этом скажут.

Важно, что здоровье зависит от жизненных сил (но не наоборот).

Пока у персонажа 4-6 единиц жизненных сил - его максимум хитов равен 2 (не считая брони).

Пока у персонажа 1-3 единицы жизненных сил - его максимум хитов равен 1 (не считая брони).



Если персонаж теряет все жизненные силы, то у него есть 15 минут чтобы восстановить хотя бы одну единицу жизненной силы любым методом, иначе персонаж умирает по истечении этих 15 минут.

Первый раз за игру, когда персонаж теряет жизненные силы и их становится 3 или меньше, он получает травму глаза или одной из рук. Персонаж обязан замотать кисть руки бинтом или любой тряпкой и больше не пользоваться ей или же повязать повязку на глаз. Для восстановления такой травмы может помочь аугментика, хотя есть и другие, скрытые способы исцеления.

Восстановить жизненные силы можно:

1. Посредством лекарств. Бывает два типа лекарств - хорошие и плохие. Хорошие имеют на себе зеленый чип изоленты и восстанавливают одну единицу жизненных сил без последствий. Плохие - имеют черно-желтые полосатую изоленту, и у них есть последствия отката (читайте на упаковке). Есть откат или нет - решает то какой сейчас кусочек изоленты у вас последний, если зеленый - то живете по обычным правилам, если последний желто-зеленый, то вам откат грозит.
2. Посредством аугметики (существует аугментика, которая регенерирует жизненные силы)
3. Посредством сервиторизации - у сервиторов всегда фиксированное количество жизненной силы, равное 6. Оно никогда не снижается.
4. Прочими способами, которые можно обнаружить на игре.

Прочие статусы:

Смерть наступает в результате:

1. Казни
2. Если персонаж в состоянии "При смерти" пробыл в этом состоянии более 15 минут и после был оставлен в одиночестве другими персонажами (которые не находятся в состоянии "при смерти").
3. Если жизненные силы упали до 0 и не были восстановлены в течение 15 минут

"Избит" - состояние длится 15 минут, персонаж не может бегать, участвовать в драках и сражаться рукопашным оружием, а также не может работать на заводских сменах, пока он в этом состоянии.



“Сервиторизация” - персонаж был сервиторизирован, что лишает его всех способностей и заставляет выполнять приказы по ключевому слову. Но персонаж остается личностью с мыслями и желаниями, а также перестает терять жизненные силы по любым причинам - они навсегда остаются у него на отметке 6.

[Социальные правила]

1. Вера и Порча

Порча

На нашей игре существует порча Хаоса, которая может увести персонажа по одну из путей. Для кого-то она может быть злом, а для кого-то новым путем и благословением. Порча способна серьезно усилить персонажа и облегчить его жизнь, но такие персонажи как правило противопоставляются Империи и его вере.

У каждого персонажа есть карточка порчи. Всего есть три степени порчи, карточка вам конкретно скажет, что эта ступень дает и как с ней дальше жить.

Получить порчу можно от разных источников, которые явно вам об этом скажут. При этом получение порчи будет максимально очевидным, скорее всего вам будет понятно, что соглашаясь на данное действие, вы “замажетесь”.

Вера

Если персонаж хочет доказать свою веру, он должен исповедоваться любому из священников, а после дать один из обетов. Священник должен принять этот обет, и он же подтвердит выполнение по завершению этого обета. Обеты нельзя принимать чаще, чем раз в три часа. Каждый обет можно принять лишь однократно. Если персонаж выполнил обет - то он имеет право носить печать чистоты на костюме.

Обеты бывают:

- **Испытание духа:** Персонаж должен исхлестать себя прилюдно (минимум 3 свидетеля) в церемониальной робе покаяния (получив состояние “избит” по завершению)
- **Испытание тела:** Персонаж должен лишиться самого себя конечности или глаза. (происходит потеря всех хитов по результату и переход в состояние “при смерти”)
- **Отречение:** Персонаж отрекается от своей фамилии, семьи или клана и становится приверженцем церкви. Для этого обета важно, чтобы персонаж минимизировал общение с бывшими родственниками. На лоб ставится татуировка аквиллы.
- **Раскаяние:** Персонаж должен публично покаяться в важном тяжелом поступке и после исправить содеянное любым способом.

Фанатики

На начало игры персонажей-фанатиков не существует, ими можно стать, выполнив три обета за игру. Маркер персонажа-фанатика - **обязательная** печать чистоты на его комбинезоне или костюме (обратитесь к мастерам - выдадим).

- Персонаж-фанатик теряет все поля порчи, если они были отклеены. И больше не отклеивает эти поля, ветка порчи для него теперь не доступна.
- Фанатики НИКОГДА не совершают деяния, которые дают порчу.
- Фанатик считает себя моральным компасом для других - если в его присутствии другие персонажи совершают грехи, фанатик впадает в праведную ярость и пытается помешать этим деяниям.

Чудеса веры

Персонаж-фанатик один раз за игру может совершить Чудо Веры.

Чудеса веры маркируются фразой “Император, даруй мне чудо” и могут быть:

- ★ Персонаж восстанавливает все хиты и поднимается из 0 хитов полностью исцеленный.
- ★ Персонаж может пожертвовать жизнью, для того чтобы оживить только что погибшего персонажа.
- ★ Персонаж бросается на врагов с криком “ЗА ИМПЕРАТОРА” по общему правилу.

2. Общие способности

Проницательный - персонаж умеет чувствовать ложь в разговоре с ним. Если такой персонаж показывает собеседнику карточку “проницательность” во время разговора, то собеседник обязан прикрывать рот рукой каждый раз, когда он не искренен (лжет, увиливает, подменяет факты или что-то скрывает) в данном разговоре.

Обаятельный - во время личного разговора такой персонаж может показать карточку обаяния, к такому персонажу стоит относиться чуть лучше и доверительнее, чем вы бы относились к нему по умолчанию.

Боевой стиль: ??? - персонаж обладает боевым стилем, о его стиле дополнительно скажет карточка стиля.

Крепкий Орешек - в 0 хитов такой персонаж может передвигаться медленным, хромящим шагом в течение 5 минут.



Громила - персонаж получает +2 рукопашных хита во время рукопашной драки.

Верующий - на начало игры считается что персонаж уже выполнил 1 обет из трех и может носить одну печать чистоты на костюме.

[Аугментика и Адептус Механикус]

1. Общее

Сервомодуль - основной ресурс Адептус Механикус на этой игре. Это небольшой механизм, помеченный символом Механикус.

ВАЖНО! Каждый использованный сервомодуль нужно “выкинуть” в специальный контейнер на базе (оттуда их забирают мастера).

Сервомодуль используется для:

- Сборки Аугментики
- Улучшения (апгрейда) самих техножрецов;
- Исцеления техножрецов
- В прочих моделях

2. Аугментика

Существует 4 типа аугментики:

- Аугментика рук. Дается на замену потерянной руки. Позволяет персонажу отвинчивать красные гайки руками.
- Аугментика глаза. Дается на замену потерянного глаза. Позволяет персонажу раз в 15 минут использовать карточку проницательности (по общим правилам способности).
- Медицинский монитор. Ставится любому персонажу. Восстанавливает по 1 единице жизненных сил раз в 15 минут (до 6). Также излечивает хронические болезни.
- Модуль сервиторизации. Персонаж получает статус “сервиторизирован” и переходит под надзор Адептус Механикус.

Аугментика может быть установлена любому персонажу, для этого необходимы: соответствующий модуль аугментики, медблок и любой техножрец. Техножрец



запускает медицинского сервитора по обычным правилам, и таким образом аугментика устанавливается.

При проведении аугментации техножрец обязан прочитать литанию
*“ Не скраться от гнева Омниссии, Его воля абсолютна.
Ты больше не человек, но машина,пусти Дух Машины в свой разум. ”*

После проведения сервиторизации человек частично теряет свою волю, получая “кодовое слово” (заложенное техножрецом), которое позволяет отдавать ему простые короткие команды (до трех слов), которые он может выполнить здесь и сейчас (в том числе те, которые могут навредить другим или ему самому). Аугментика механически заставит его выполнять подобные команды. Сервиторизированный персонаж лишается профессии и всех своих способностей, формально он становится собственностью Адептус Механикус, но остается личностью с чувствами и желаниями.

3. Адептус Механикус

Способности Техножрецов

Каждый техножрец уже является больше машиной, чем человеком, а потому обычная медицина на него не работает. Для исцеления любого количество хитов техножрец должен лечь на операционный стол, запустить программу и потратить один сервомодуль. После такой операции техножрец восстанавливает все хиты и может действовать мгновенно, без периода реабилитации.

Все техножрецы обладают способностью “крепкий орешек”.
Все техножрецы могут откручивать красные гайки без инструмента.

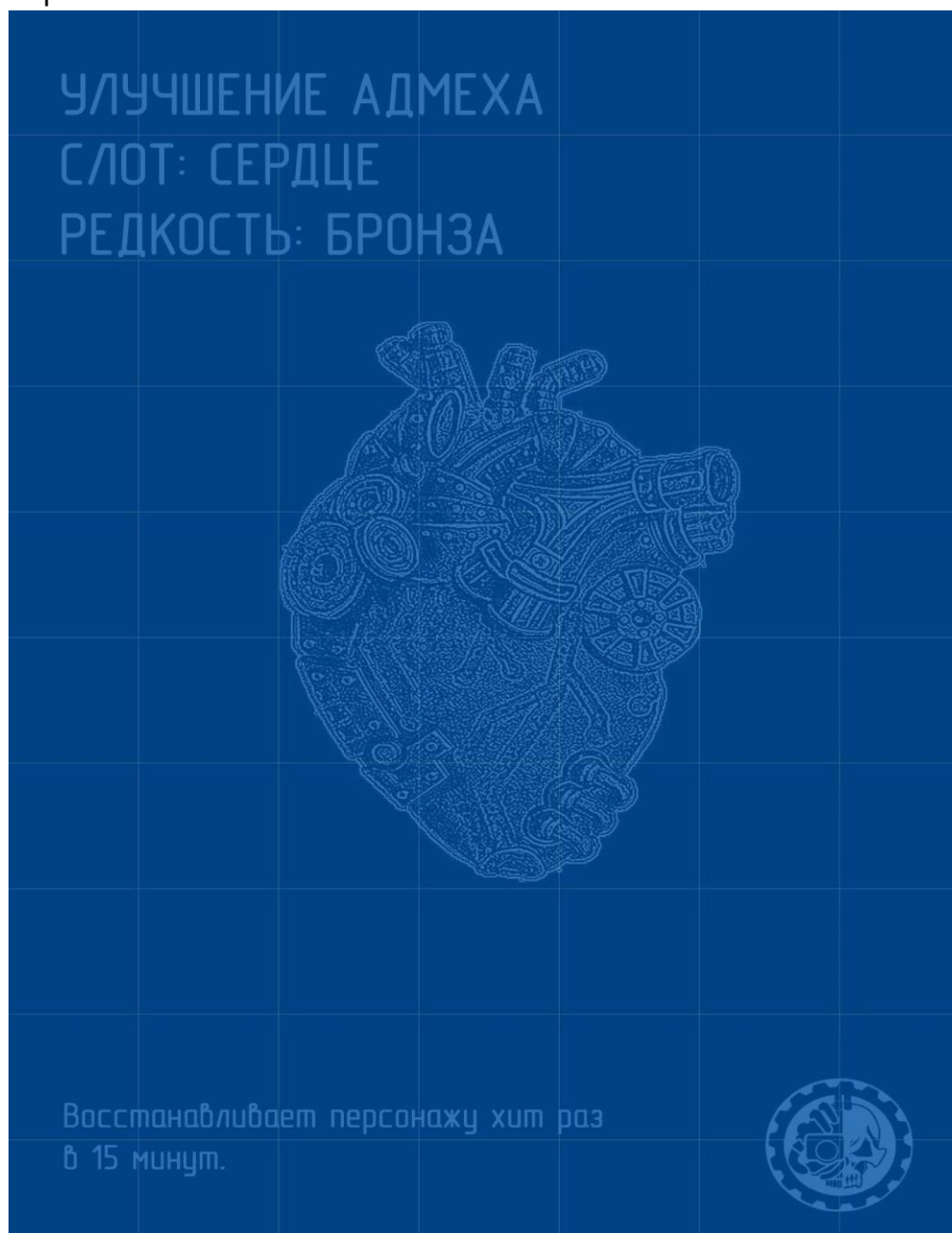
Каждый техножрец обладает тремя слотами улучшения своего тела:

- Сердце
- Легкие
- Скелет

Для улучшения техножрецу нужен чертеж, сервомодуль а также ему необходимо направиться в медблок, где он должен запустить соответствующую программу. После он отклеивает соответствующее поле в карточке персонажа. У части



техножрецов можно заменить аугментикой в слоте на другую, если имеется чертеж под тот же слот - в таком случае заклеивается старое поле и отклеивается новое. Пример чертежа:



Чтобы посмотреть карточку техножреца и проверить, какие аугментации у него стоят, техножреца нужно доставить к медицинскому сервитору в медблоке, сделать так, чтобы он не оказывал сопротивления. После техножрец должен показать свою карточку улучшений.

[Локационные правила]

1. Игровые предметы

В локациях вас могут ждать игровые предметы, они готовятся и размещаются мастерской группой и полностью побираемы и отчуждаемы. Виды игровых предметов:

- Оружие (холодное и огнестрельное)
- Обоймы с патронами (сами патроны - стрелы для нерфа - непобираемы)
- Документы
- Технологические устройства
- Реликвии
- Медикаменты и сервомодули

Многие технологические устройства (когитаторы, рычаги, лазерные двери и т.п.) закреплены в локациях. Не отрывайте, не ломайте и не уносите их, пожалуйста никакой ценности они иметь не будут.

Существуют вещи, помеченные символом “”. Это предметы служат для моделей, и их строго-настрога нельзя воровать и вытаскивать из локаций, зато можно использовать в нужных моделях .

ВАЖНО! Мы просим игроков не прятать никакие игровые предметы и оружие “по жизни”, всегда прячьте игровые предметы только в игровых помещениях, там, где их можно найти при несложном обыске. Запрещено прятать предметы в мусоре или в местах, где их явно никто никогда не найдёт. Всегда оставляйте шанс вашему тайнику быть найденным. Также, если вы нашли какой-то предмет или документ, но не знаете, что это и что с ним делать - отдайте его в Администратум, там точно придумают куда этот предмет можно пристроить (в крайнем случае отдадут мастерам). Старайтесь отпускать предметы “в игру”, а не сидеть на них, как дракон на золоте.

ВАЖНО! Все документы на игре считаются неуничтожимыми, их нельзя рвать или сжигать. Если хотите уничтожить какой-либо документ (или предмет) - отдайте его мастерам.

2. Опасности промышленной зоны и подулья

В подулье вам может встретиться множество запертых помещений и опасных зон.



На игре существуют **три типа замков**.

- ★ Механические замки - могут висеть как на дверях, так и на контейнерах. Для того, чтобы зайти в дверь или открыть контейнер с таким замком, нужно по-настоящему открыть его ключом. Если замок висит снаружи двери, то открыть дверь изнутри можно при любом состоянии замка.
- ★ Пустотные-поля - перегораживают проходы (бывают отмечены красным лазером или же синей яркой подсветкой), для их открытия нужно приложить магнитную карту или же ввести код на замке. Работают как силовые поля не пускают никого внутрь, если не отключены, но и не пропускают снаряды и т.д. При касании такой двери - снимают один хит коснувшемуся.
- ★ Большие красные гайки - взаимодействия с ними доступны только для Техножрецов и рабочих с гаечным ключом или специальной аугментикой. Эти две группы персонажей могут откручивать или закручивать гайки, чтобы открывать щитки, контейнеры и новые проходы.

Прочие **опасные зоны мануфактура** включают в себя:

- ★ Ядовитый газ. Зеленое освещение, или же яркие зеленые диоды, моделируют комнаты, которые загрязнены токсичным ядовитым газом. Нахождение в таком газе, если вы зашли в свет, каждые 15 секунд снимает с персонажа по 1 очку Жизненной силы.
- ★ Автоматические турели. Могут быть с сервитором или без - моделируются нерфами, которые стреляют во всех, кто заходит в зону поражения. Работают по правилам обычного оружия. Неуничтожимы сами, но можно убить сервитора, который стоит за турелью. **Забирать турель нельзя.**
- ★ Технические аварии. Моделируются техническими растяжками. **При активации пищат - снимают один хит тому, кто их задел. Растяжки разминировать дистанционно можно.**
- ★ Работающие лазеры. Моделируются зелеными лазерами, преграждающими коридоры или дверные проемы. Снимают один хит при касании луча лазера.
- ★ Технические ящики. Моделируются заклеенными картонными коробками с символом красного треугольника. **В мире игры считаются невероятно тяжелыми, их можно переносить очень медленно, по одной, только шагом. На каждой из них есть индикатор взрыва - при неаккуратном переносе он загорается красным, звучит звук взрыва - это значит что ящик снял вам один хит.**

- ★ Древних Сервиторов. Могут быть неагрессивные, а могут нападать на людей. Как правило умирают долго, но медленные. Тупые.

Существуют специальные защитные комбинезоны. Этот комбинезон полностью защищает от зеленого газа, но при получении любого воздействия, наносящего урон хитам, его герметичность нарушается, и он перестает работать. Нужно быть максимально осторожным в таком комбинезоне. Каждый шлем комбинезона снабжен фонариком. **Для того чтобы восстановить герметичность комбинезона - нужно вернуться в лифт, считается что там есть инструменты чтобы все починить.**

3. Когитаторы

На игре присутствуют когитаторы, сделанные на основе ноутбуков. С когитаторами могут работать любые персонажи, хотя техножрецам эта задача будет даваться куда проще.

Таже на игре есть технические когитаторы и мониторы (в случае ноутбуков - их клавиатура закрыта). С ними взаимодействие будет отдельное. Если не понятно, как с таким когитатором взаимодействовать - не трогайте его, но можно прочесть, что написано на мониторе.

4. Маски

Персонаж ,который носит маску на лице, закрывающую всю голову - по умолчанию не опознаваем.

Для наблюдателей можно лишь определить общие черты по костюму, например “какой-то рабочий”, “какой-то боец СПО”, “какой-то член администратума” и т.д.

Маска в рамках игры - это специально заготовленный предмет, закрывающий всю голову и оставляющий отверстия только для глаз и рта (аля балоклава), которую обычно персонаж на своем костюме не носит. В принципе если иметь длинный черный шарф у себя под подушкой и заматывать его во время каких-нибудь “преступлений” - он считается как маска. Да, при этом важно снять бейдж с именем - по нему вас опознать могут.

5. Сброс использованных ресурсов

Будет игротехническая коробка с чипом - скидывайте плиз туда все использованное - дротки, сервомодули, банеочки из-под лекарств. Просим не лутать и не вещи нужные для моделей - клей и перчатки для лазбатарей, инструкции к ним и для аугментики и т.д.

[Регламент Работы Мануфакторума]

1. Бюрократия и Администратум

Общее

Скрайбы Администратума отвечают за весь документооборот внутри мануфакторума и при взаимодействии с внешним миром.

Все документы оформляются на бланках, которые есть у Администратума. Помимо документов существуют специальные стикеры, которые выдаются бригадам рабочих за перевыполнение нормы или по решению Администратума. Такие стикеры, наклеенные на документ, повышают уровень его важности и повышают вероятность положительного рассмотрения вашего дела в высшей инстанции.

Администратум также отвечает за распределение ресурсов, оружия, инструментов, медикаментов и патронов.

По умолчанию все граждане получают лекарства согласно своим категориям гражданства, но самим распределением лекарств занимаются скрайбы.

Происходит это перед каждой рабочей сменой.

Запросы в администратум улья

Через локальных скрайбов можно передать запрос в администратум улья:

- Прошение о повышении уровня гражданства
- Прошение о понижении уровня гражданства
- Прошение о вступлении в СПО
- Прошение о назначении священником
- Прошение о назначении скрайбом
- Запрос оружия или дополнительных медикаментов
- Запрос архивных записей или личного дела
- Запрос в свободной форме

Запросы в администратум мануфакторума

Локальным скрайбам можно передать запросы:



- Прошение о помиловании в связи с преступлением
- Прошение об установке аугментики
- Запрос на Сервиторизацию
- Прошение о переводе в другую бригаду
- Прошение о назначении бригадиром
- Донос на другого гражданина
- Любой другой нужный запрос

Работа бригадиром

У каждой бригады существует бригадир, задача которого в надзоре и контроле выполнения бригадой задачи. Бригадир следит, чтобы все его рабочие вышли на смену, а также чтобы бригада выполнила план. Бригадир может контролировать своих рабочих во время смены, и они обязаны подчиняться его решениям.

После каждой смены бригадир должен собрать с рабочих своей бригады их выработку, сдать отчетный бланк в Администратум, а также сдать произведенную продукцию.

Если бригада перевыполнила план (планы на производственные задачи спускаются из Администратума улья), то бригадир также отмечает это в бланке, что должен подтвердить скрайб, обычно перевыполнение плана награждается специальными стикерами, которые впоследствии рабочие могут использовать для повышения своего прошения в Администратум.

2. Запуск мануфактура

В начале каждой смены ординат вместе с главным техножрецом запускают мануфактуром через терминал, расположенный в сердце мануфактура. Техножрецы знают нужные для этого ритуалы, без техножрецов запуск мануфактура невозможен в принципе.

При запуске мануфактура распределяются две единицы энергии на системы, в которые входят:

1. Работа медблока - обеспечивает работу медицинского сервитора до следующей смены.



2. Пустотные поля в под-улье - включает защитное поле, которое ограничивает проникновение опасных чужаков и сервиторов.
3. Свет в заброшенных зонах - включает свет в под-улье и в заброшенной части мануфактура
4. Радиосвязь - включает основную антенну Дракониса, позволяет отправлять сообщения из Дракониса на Ульто Прайм и в другие ульи и на орбиту, положительно влияет на начальство Дракониса.
5. Дополнительные мощности - дает +20% к произведенной продукции рабочими.
6. Освещение посадочной площадки - по запросу, если ожидается прилет важных гостей на мануфактуром.

3. Смены рабочих

На игре существует 5 бригад рабочих, отмеченных по номерам 1-5. Также существует пять функциональных задач. Каждую смену бригада меняет свою задачу, тем самым за игру у каждой бригады только одна задача повторится. То бишь в первую смену 1 бригада идет на задачу I, 2ая на II; во вторую 1ая на II, а 2ая на III и т.д. Данный порядок может быть изменен администратумом, но нельзя отправлять одну и ту же бригаду на одни и те же работы две смены подряд.

I. Сборка аугментики

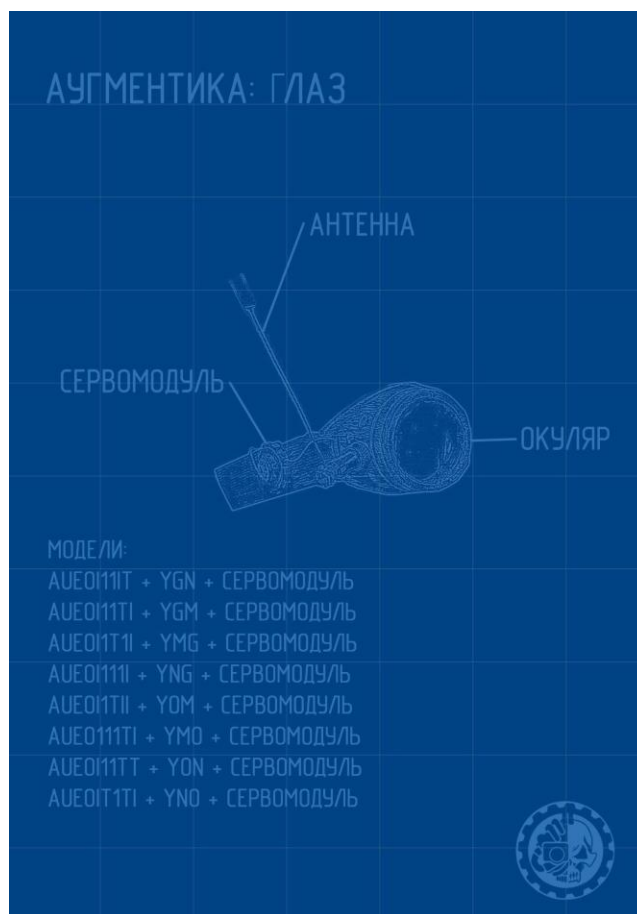
Рабочие работают за столами на территории мануфактура.

По данной задаче каждой смене спускается заказ-наряд, вместе с базовым комплектом несортированных деталей в коробке.

Также сюда можно добавить любые детали, найденные во время разбора завалов или еще где.

Каждая единица аугментики собирается из трех частей - двух частей, отмеченных серийными номерами, и сервомодуля. Для каждой детали существуют чертежи, которые будут доступны смене, в них содержится информация о серийных номерах.





Глаз: Окуляр, антенна, сервомодуль

Рука: Кисть, наруч, сервомодуль

Медмонитор: ошейник, сервомодуль

Сервиторомодуль: основа, шланг, сервомодуль

Бригада выполнила норму, если она собрала количество комплектов, отмеченное в заказе.

Бригада перевыполнила норму, если сверх заказанного она собрала два или более комплекта.

Браком считается все, что собрано не по чертежу, а также любое нарушение сочетаний серийный номеров - такие детали не засчитываются за выполненные.

Невыполнение плана производства влияет на макро-ситуацию на планете, а также недовольство начальства работой.

II. Сборка лазган батарей

Рабочие работают за столами на территории мануфактурума.

Рабочие собирают лазган-батареи на основе пластиковых деталей и обоймы от Нерфа (детали, элементы, клей и перчатки предоставляются мастерами). Для сборки присутствует инструкция, которая объясняет, как деталь должна быть собрана.

Рабочие перезаряжают дротиками те лазбатареи, что были сброшены в коробку рядом с постом СПО.

Смена считается выполненной, если было собрано 9 батарей. Перевыполненной если больше, и все батареи (в том числе которое отдало СПО) заряжены дротиками.

Все криво\неправильно собранные батареи считаются браком и не засчитываются за продукцию завода.

Невыполнение плана производства влияет на макро-ситуацию на планете, а также недовольство начальства работой.

III. Обслуживание систем

Работы выполняются на всей территории улья. Рабочим в сопровождении дежурного техножреца необходимо обойти 5 точек, отмеченных табличкой “зона ремонта мануфактурума”. Возле каждой из них рабочие должны встать на колени полукругом, на одно колено, техножрец зачитывает литанию.

О, дух машины!

Заклинаю тебя Святым и Неделимым Именем Омниссии!

Взываю к тебе, дабы ничто не свело тебя с назначенного тебе вместилища!

Да будь же ты обновлен, умаслен и чист!

Услышь нас и будь готов, ибо вместе с тобой да обретем мы результат делам нашим. Вдыхаю в тебя жизнь!

Рабочие повторяют слова литании за ним.

По окончании зачитывания литании рабочие должны помазать освященным маслом из масленки механизм.



Невыполнение данной смены повышает шанс аварии на мануфактуруме.

IV. Замена фильтров

Работы выполняются на территории подулья.

Рабочие берут ящик с фильтрами на складе и отправляются в подулей, где в трех точках им необходимо заменить три воздушных фильтра.

На каждой из точек существует щиток освобождения фильтра, который для начала необходимо включить. Он обычно находится в труднодоступном месте, куда нужно подлезть одному из рабочих. Инструкция по отключению находится на внутренней стороне ящика - напарник должен подсказать рабочему, как правильно замкнуть цепь на щитке. При ошибочном замыкании возможны взрыв или выпуск газа необходимо быть осторожным.

После того, как загорелась лампа на щитке “замени фильтр”, рабочий снаружи может заменить фильтр. По окончании замены необходимо перевести все тумблеры в нижнее положение а также разомкнуть все контакты.

Невыполнение данной смены повышает риск появления прорыва газа в жилых зонах мануфактурума.

V. Разбор нижних уровней

Каждую смену работает специальный лифт, который отвозит бригаду на нижние этажи мануфактурума, которые еще не подключены к основным системам улья.

Вне смены данная локация закрыта и попасть в нее невозможно.

Внизу - зона повышенной опасности, и доступ туда без защитного скафандра не рекомендуется. Бригада получает 5 скафандров.

Задача - протащить через локацию силовой кабель и замкнуть его в щиток, который находится внутри коридоров. Также существует три ячейки предохранителей, которые дополнительно нужно найти на уровне и воткнуть в щиток. Бригада перевыполняет план, если все три предохранителя найдены и воткнуты.

Из опасностей можно встретить: лазеры, мины, сервиторов, газ, завалы из опасных ящиков.

Все предметы, которые бригада найдет, необходимо доставить наружу, они подлежат описи административному.



Невыполнение данной смены снижает количество доступной энергии для следующей смены на 1 (до 1ой). Перевыполнение же повышает энергию на 1 (до 3х).

6. Авария на Мануфактуруме

Во время аварии включаются сирены, перекрываются обычные проходы (чтобы газ не расползся на жилую зону) и из мануфактурума можно выйти только через технические тоннели. Сам мануфактурум наполняется ядовитым газом, и каждые 15 минут нахождения в нем снимают у всех по 1 очку Жизненной Силы.

Для восстановления мануфактурме, через 15 минут после аварии техножрец или рабочий должен добраться до щитка, чтобы перезагрузить систему. Тогда все возвращается в нормальный режим работы. Но смена заканчивается аварией, и все производство сворачивается. Будет звуковое оповещение сиреной об аварии.

7. Фонарики

Дефицит света - не баг, а фича. Мы дадим какое-то количество мастерских фонариков но оно ограничено. Например ласганы у нас с фонариками. Пользуйтесь ими.