

[Боевые правила]

1. Рукопашная драка

Рукопашная драка происходит всегда без оружия, она начинается агрессивным произнесением фразы-маркера “Давай Разберемся”. После, участники драки отыгрывают театральную потасовку (зрелищно но безопасно). В драке может участвовать любое количество персонажей с каждой стороны. В драке побеждает та сторона, с которой было больше участников, проигравшие получают статус “избит”.

Если же с обеих сторон драки одинаковое количество участников (или же сторон было больше двух) то проигравшими считаются все.

Существует способность “громила” - такой персонаж считается в драке за двоих. Во время драки такой персонаж должен прокричать “ЗАШИБУ” чтобы промаркировать свою способность.

2. Оружие

Важно! Зона поражения холодным оружием на игре - “футболка и шорты”. Так как попадание нерфа не всегда ощутимо через плотную одежду - рекомендуем привлечь внимание того, в кого производится выстрел.

A. Холодное оружие (например ножи, топоры, дубинки, копья 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 тяжелую рану. Оно помечено красным светодиодом. Персонажи без специального навыка таким оружием пользоваться не умеют.

ВНИМАНИЕ! Во время атаки холодным брутальным оружием стоит 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 имеем около дула включенный красный фонарик. Такое оружие снимает все хиты с одного попадания. Персонажи без специального навыка таким оружием пользоваться не умеют.

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.

Обоймы от лазерного оружия имеют низкий заряд, так как произведены в некачественном мануфактории, их хватает всего на 6 выстрелов из лазгана до разрядки.

Заряжаются батареи в специальном отсеке генератора базы, техножрецы знают верные ритуалы для зарядки батарей.

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! Просим не использовать обоймы от болтеров в лазганах и наоборот, в рамках игры такое действие невозможно - у каждого оружия свой тип боеприпасов. На обоймах нарисован символ (**треугольник, квадрат или круг**), такой же символ изображен на оружии, 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 и обыск.

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.

Обыск происходит по игре - спрашиваете где обыскиваете, игрок отвечает что у него там спрятано. Также, все комнаты базы (кроме туалетов и душей) могут быть подвергнуты обыску. Единственное исключение - шкафы используются для хранения пожизневых вещей.

4. Боевые Психосилы

Каждый псайкер имеет игротехническую перчатку с синей подсветкой, которая моделирует психические силы.

- "Пси-удар" - псайкер указывает на цель синей перчаткой и говорит фразу-маркер "ПАДАЙ". Цель падает на землю, и роняет оружие, может встать

спустя секунду. Дальность способности - 10-15 шагов. Если целей стоит несколько, стоит назвать имя цели.

- **“Чувство Варпа”** - псайкер прикасается ко лбу цели пальцем, и после этого цель говорит информацию из карточки порчи (“Чист”, если отклеено 1 поле или не отклеено ни одного; “Затронут”, если отклеены 2-3 поля или персонаж псайкер; “Порча Хаоса” если отклеены 4 поля).
- **“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 10 секунд. (Например, “сядь”, “закрой дверь”, “брось оружие” и т.д.).
- **“Щит”** - псайкер скрещивает руки, и должен не двигаться с места. Никакие атаки не наносят псайкеру урона, псайкер игнорирует любые физические и псайкерские воздействия. Способность длится до 30 секунд.

Персонажи с навыком “стальная воля” могут проигнорировать одну психическую силу, направленную на них.

5. Энергополя

Некоторые персонажи защищены мощными энергополями (желтый свещящийся браслет). Это может быть поле рефрактора, магия или еще 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. Фаталити и казнь

Убить другого персонажа можно двумя способами:

Фаталити.

- Жертва фаталити должна находиться в тяжелом ранении.
- Убийца наносит жертве театральный добивающий удар (или пафосный контрольный выстрел), сказав подходящую случаю прощальную фразу.
- При этом убийца автоматически получает два очка коррапта, которые он обязан тут же вскрыть после совершения фаталити (если он убивает любого игрока из сетки ролей - не игротехника).

Также если персонаж намеренно желал смерти другому персонажу игрока, и максимально способствовал ей (ранил его и оставил умирать одного, или же специально совершил кучу ошибок при операции, чтобы персонаж умер) то тоже нужно отклеить два поля порчи у себя в карточке.

Казнь.

- Доступна только персонажам со статусом “Фанатик”. Персонажи-фанатики не имеют права делать фаталити игрокам (хотя могут его совершать против игротехников).
- Жертва не должна сопротивляться при казни (например, тяжело ранена или связана).

- Фанатик обязан совершать казнь при минимум двух свидетелях. Он должен зачитать приговор, обозначить причину казни (причина должна быть веской в глазах палача) - и после этого театрально наносит удар или производит выстрел по жертве.
- Казнь не заставляет фанатика отклеивать поле коррапта.
- Если в казни, назначенной фанатиком, участвуют сообщники (например, расстрельная команда), то они не отклеивают поле коррапта.

7. ЗА ИМПЕРАТОРА!

Любой персонаж, (за редким исключением, о котором сказано в карточке персонажа) 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 игре персонаж может быть в нескольких состояниях.

“Здоров” - персонаж в полных хитах, и может действовать полноценно.

“Избит” - состояние длится 30 минут, персонаж не может бегать, участвовать в драках и сражаться рукопашным оружием.

“Легкое ранение” - у персонажа меньше максимума хитов. Без перевязки персонаж теряет хит каждые 5 минут. Перевязку может сделать любой медикае бинтом.

Легкое ранение может вылечить любой медикае, вколов Регенеративный препарат (после перевязки). После укола, 30 минут нельзя делать никакие активные действия (бегать, носить тяжести, драться, стрелять), иначе открываются раны и персонаж опять начинает терять по хиту каждые 5 минут.

“Тяжелое ранение” - персонаж находится в 0 хитов. Может лежать и стонать, не может самостоятельно передвигаться. Смерть персонажа наступит через 15 минут без перевязки, перевязка стабилизирует состояние еще на 30 минут. Для лечения тяжелого ранения необходима операция, которую могут проводить только персонажи с соответствующим навыком.

“Сервиторизация” - персонаж был сервиторизирован, что лишает его всех способностей, и заставляет выполнять приказы по ключевому слову. Впрочем, персонаж остается личностью с мыслями и желаниями.

“Смерть” - наступает в результате:

1. Казни или фаталити.
2. Несвоевременного оказания медпомощи при тяжелом ранении.
3. Неудачно проведенной операции.
4. Самоубийственной атаки на противника с криком ЗА ИМПЕРАТОРА! (см правила по боевке).

[Социальные правила]

1. Приказы в Имперской Гвардии

Для отображения системы званий внутри Имперской Гвардии, вводится стилистическое правило приказов. Это правило не распространяется на персонажей вне Имперской Гвардии, они вольны игнорировать слова-маркеры и отвечать на них по своему усмотрению.

“Это Приказ” - фраза-маркер, с которой старший по званию может в любой момент обратиться к младшестоящему. После этой фразы-маркера необходимо отдать короткий и четкий приказ в одну фразу, например “В атаку на еретиков!”, или “Вперед на минное поле”, или “охранять вход”.
Нижестоящий по званию может дать один из двух ответов на приказ.

“Так Точно, Сэр!” - в таком случае он будет стараться выполнить приказ максимально четко и добросовестно (в случае долговременных приказов - максимум 15 минут по времени).

“Никак Нет, сэр!” - после этой фразы необходимо назвать причину отказа, например “Я умру, сэр!”, “Я не умею летать, сэр!” или же “У меня другой приказ, сэр!”. Но за отказ в выполнении приказа офицер может передать этот случай на рассмотрение Комиссару.

2. Наказания

На игре функцию дознавателя, судьи и палача исполняет Комиссар. Комиссары в Имперской Гвардии действуют согласно уставу, который будет опубликован (и продублирован в карточке персонажей). Формально комиссар не имеет права вмешиваться в дела Гражданских, регулируя только деятельность гвардейцев, но фактически ситуация может быть разная.

Устав определяет наказания за основные преступления - но финальное слово остаётся всё равно за Комиссаром.

2. Вера и Порча

Почти у каждого персонажа на игре есть карточка порчи, моделирующая влияние “губительных сил” на его душу. В карточке порчи есть 4 поля, которые персонаж отклеивает последовательно, совершая грехи и “неортодоксальные выборы” на игре. На персонажа действуют все отклеенные поля в карточке порчи, персонаж ОБЯЗАН подчиняться императивам из активных полей.

Грехи

Список общеизвестных действий, за которые необходимо отклеить поле порчи:

- Использование или хранение предметов или оружия с символикой хаоса (звезды хаоса или любые метки богов хаоса), а также ксенотека (помечен чипом с красной звездой хаоса).
- Пропуск общей проповеди Экклезиархии по собственной воле (В случае Техножрецов, не обязанных посещать проповедь - пропуск литаний для работы с духом машины).
- Совершение фаталити над другим игроком из сетки ролей заставляет отклеить 2 поля порчи.
- Согласие на сотрудничество с ксеносами или еретиками (Игротехнический персонаж покажет вам карточку с красным символом в виде звезды хаоса, символизируя то что вы пошли на сделку, которую бы Бог-Император не одобрил).
- Использование способностей, открытых в карточке порчи.

У некоторых персонажей могут быть дополнительные поля в списке, которые будут вписаны в их карточки порчи.

Покаяние

Каждый персонаж по умолчанию Верует в Бога-Императора, хотя в процессе игры его вера может пошатнуться. Чтобы вернуться на истинный путь, необходимо деятельное раскаяние:

- Оступившийся персонаж может попробовать отмолить грехи перед Императором. Для этого ему необходимо прийти к священнику и покаяться в грехе, который он совершил (из-за которого было отклеено поле порчи).
- После исповеди священник по своему усмотрению назначает персонажу **Обет, или Флагелляцию**, которую персонажу необходимо выполнить.
- После того, как персонаж выполнил обет или совершил флагелляцию, верхнее отклеенное активное поле порчи перестает действовать. Также священник выдает персонажу печать чистоты, которую он теперь должен прикрепить к своему костюму.
- Если открыто несколько карточек порчи, они закрываются по очереди - сверху вниз. Нельзя “перепрыгивать”.
- Можно брать обеты и флагелляции у священника без открытых карточек порчи - чтобы доказать всем свою Веру. Но замаливать порчу “впрок” нельзя, если потом откроется карта порчи - она потребует нового обета или флагелляции.

При выполнении трех обетов и/или флаггеляций, персонаж становится Фанатиком.

Фанатики

Некоторые персонажи являются Фанатиками на начало игры, другие могут стать ими в процессе. Персонажи-фанатики настолько сильны в своей вере, что больше не подвержены порче. Это накладывает на них следующие обязательства:

- Они НИКОГДА не совершают деяния, которые дают порчу (из списка выше), даже под страхом смерти.
- 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 при следующих условиях:

- После выполнения 3 обетов и/или флаггеляций
- Если у Фанатика есть священная реликвия, во имя которой они совершают чудо веры (помечено чипом с символом Эклезеархии),



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, но после остается в 1 хите и не умирает.
- Персонаж кладет руки на плечо павшему но раскаявшемуся персонажу (до 4-х полей порчи отклеенно) и говорит любую литанию. Павший персонаж очищается от порчи, все поля в его карточке считаются снова заклеенными.
-

[Локационные правила]

1. Игровые предметы

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

- Оружие (холодное и огнестрельное)
- Обоймы с патронами (сами патроны - стрелы для нерфа - не собираемы)
- Документы
- Технологические устройства (помечен символом Агриппины) и Ксено-технологии (помечены чипом со Звездой Хаоса)

- 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.

ВАЖНО! Мы просим игроков не прятать никакие игровые предметы и оружие “по жизни”, всегда прячьте игровые только в игровых помещениях, там где их можно найти при не сложном обыске. Запрещено прятать предметы на улице и в заброшенных строениях. 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 (на крайний случай отдать мастерам). Старайтесь отпускать предметы “в игру” а не сидеть на них как дракон на золоте.

ВАЖНО! Все документы и предметы на игре считаются неуничтожимыми, их нельзя ломать и сжигать по жизни. Если хотите уничтожить какой-либо документ (или предмет) - отдайте его мастерам, или же воспользуйтесь правилом про канистру с прометиумом.

2. Двери и замки

На игре существуют три типа замков.

- Механические замки - могут висеть как на дверях так и на контейнерах. Для того чтобы зайти в дверь с таким замком надо по-настоящему открыть его ключом. Если замок висит снаружи двери, то открыть дверь изнутри можно при любом состоянии замка.
- Лазерные двери - перегораживают проходы, для их открытия нужно приложить магнитную карту или же ввести код на замке. Если же какой-либо персонаж проходит в такую дверь, не отключив лазер, то он тут же падает в ноль хитов из-за удара электричеством, не пересекая саму лазерную дверь.
- Большие красные гайки - все взаимодействия с ними происходят только у Техножрецов.

3. Путевые столбики

Для перемещения игроков между локациями будут установлены путевые столбики (вехи) с синими ХИСами. Перемещаться по полигону можно только от столбика к столбику.

На некоторых столбиках может висеть чип “Скрытый путь” и стрелка, которая указывает в какую сторону путь является скрытым. Ходить по таким путям могут только персонажи с навыком “проводник”, каждый такой персонаж может провести до 5-ти человек с собой. Вернуться по “Скрытому пути” персонажи могут сами, без проводника.

4. Ядовитый газ

Зеленое освещение моделирует комнаты, которые загрязнены ядовитым газом. При входе в такую комнату без противогаза или респиратора, персонаж сразу же теряет 1 хит, и падает в 0 хитов через 10 секунд. Персонажам в противогазах и респираторах такой газ не наносит никакого вреда.

5. Когитаторы

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

6. Минные поля.

На игре пиротехнической командой моделируются минные поля, с помощью разряженных страйкбольных мин. Если мина взорвалась в 5-ти метрах от персонажа, такой персонаж теряет один хит и должен упасть на землю (словно от способности “Пси-удар”).

7. Канистра с прометиумом

Каждый праведный житель Империи жаждал уничтожить в священном пламени оскверненные предметы. Такая возможность у него есть - в специальном месте на полигоне будет стоять канистра священного прометиума, используя которую можно уничтожать любые предметы.

При уничтожении оскверненных предметов в праведном огне, персонаж не получает порчи, если он взял и нес (максимально брезгливо и осторожно) порченное оружие или артефакт.

Внимание - мы просим не уничтожать по жизни антураж и документы, а лишь складывать их в специальное место, откуда их заберут мастера.

Также просим не уносить и не прятать канистру - она служит скорее для антуража и показывает запас прометиума на базе.

[Общие способности]

Радист - Умеет пользоваться переносным воксом. Также каждый радист может пользоваться дальней связью (записывать видео с терминала внутри форпоста) и знает коды, которые могут быть использованы для связи с определенными институтами Империи. Данные коды нужно озвучивать вслух в начале сообщения. Все техножрецы обладают этим навыком по умолчанию.

Сапер - Умеет искать мины (моделируется с помощью УФ фонарика). Все бойцы Крига имеют этот навык по умолчанию.

Проводник - умеет ходить по “скрытым тропам” и водить с собой до 5-ти персонажей.

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

Крепкий орешек - в 0 хитов такой персонаж может передвигаться медленным, хромающим шагом.

Громила - персонаж считается за двоих во время драки.

Выживальщик - персонаж не теряет 1 хит при заходе в комнату с газом без респиратора, но теряет все хиты, если будет находиться там дольше 10 секунд.

Специальная тренировка - персонаж умеет пользоваться brutальным огнестрельным и brutальным холодным оружием.

Стальная воля - раз в час персонаж может проигнорировать одну психическую атаку, которая на него направлена. Слово маркер - “Стальная воля”.

Удачливый - один раз во время операции может назвать эту способность, и не тянуть карту, когда должен это делать по условиям операции.

[Медицина]

Medicae делятся на младших (санитары Имперской Гвардии) и старших (сестры-госпитальеры Адепта Сороритас).

Все Medicae могут делать:

- Перевязки - для стабилизации состояния раненого. В легком ранении персонаж перестает терять хиты, в тяжелом жизнь персонажа продлевается еще на 30 минут, отсрочивает смерть.
- Инъекции Регенеративного средства (Bond Regeneratia Substantia) для исцеления легких ран. (После укола, 30 минут нельзя делать никакие активные действия (бегать, носить тяжести, драться, стрелять), иначе открываются раны и персонаж опять начинает терять по хиту каждые 5 минут.)
- Операции - при этом младшие Medicae получают штраф во время операции.
- Инъекции стимулирующего препарата (Incitamentum) на персонаже в тяжелом ранении - это позволит продлить его жизнь еще на 30 минут.

Если персонаж перевязан и доставлен в госпиталь - то он считается стабилизированным и не умирает больше от таймера, для него время останавливается.

Ход операции:

ВНИМАНИЕ! Все операционные предметы, кроме препаратов (как то инструменты, модель, бумажки с анализами, игротехническая медкнижка) - являются непобираемыми и их запрещено выносить из операционной, прятать и так далее.

Medicae открывает медицинскую книжку, и кладет операционную модель на живот пациента, при этом пациент берет колоду карт эффектов.

В книжке на шкале осложнений Medicae выставляет скрепку на зеленое поле. Если Medicae младший, то пациент тянет карту из колоды сразу по началу операции. Если старший - то нет.

 Документ Департаменту Муниторум – форма 254\2 	
CAT 6 - смерть	Пациент умер при операции от внутреннего кровотечения.
CAT 5 - мажор	Серьезные повреждения – нужна сервиторизация, иначе смерть.
CAT 4 - мажор	Серьезные повреждения – ампутация руки, потом выздоровление как CAT 3.
CAT 3 - минор	Малые повреждения – выздоровление в 1 хите, постельный режим 30 мин, «избит» на час.
CAT 2 - минор	Малые повреждения – выздоровление, постельный режим 30 мин, «избит» на час.
CAT 1 - минор	Малые повреждения – выздоровление, постельный режим 30 мин, «избит» на 30 мин.
CAT 0 - здоров	Полное выздоровление – 30 минут постельного режима после операции и здоров.
<p>Рекомендуемые препараты:</p> <p>I. Analgesicorum Medicamentorum – применяется при сильной боли.</p> <p>II. Antipyretic Medicamentorum – применяется при бреде у пациента.</p> <p>III. Bond Regenerantia Substantia – применяется при внутренних ранах, о чем говорят стоны пациента.</p> <p>IV. Incitamentum – применяется при обмороках пациента, для приведения в сознание.</p>	
	
<p>Ухудшается состояние пациента (перевод на категорию выше):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Текст анализа говорит «ухудшение». • Порван кишечник пинцетом. • Применен неверный препарат при осложнении либо не применен вовсе <p>Улучшается состояние пациента (перевод на категорию ниже):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Применение препарата «Panacedol Remedium» • Способность «Врач от Императора» • Способность пациента «Удачливый» 	

Medicae должен пинцетом вытаскивать из операционной специального контейнера бумажки с анализами, и окунать их в кровь в медицинской модели, чтобы на бумажке оказалась кровь для анализа. При этом Кровь надо брать из разных мест

модели, не повторяясь. После того как бумажку окунули в кровь, медикае разворачивает ее и читает анализ. Текст бывает трех видов:

- Все в порядке - все хорошо и никаких осложнений нет
- Внутреннее повреждение - необходимо передвинуть скрепку на 1 пункт.
- Тяни карту - пациент тянет карту из колоды осложнений

Если пациенту необходимо вытянуть карту, то пациент тянет карту и отыгрывает симптомы (не показывая карту врачу). Врачу нужно понять что это за симптом, и применить соответствующий препарат, если препарата нету то скрепка сдвигается на 1 поле осложнений.

Симптомы бывают 4-х типов:

- Пациент Бредит о чем-то важном для него (врач должен применить жаропонижающее, препарат Antipyretic Medicamentorum).
- Пациент кричит (врачу нужно применить обезболивающее, препарат Analgesicorum Medicamentorum).
- Пациент стонет (врачу нужно применить регенеративное средство, препарат Bond Regenerantia Substantia).
- Пациент теряет сознание (врачу нужно применить стимулирующее средство Incitamentum).

Если врач не применяет нужный препарат (жаропонижающее, регенеративное, стимулирующее или обезболивающее), то каждая такая карта повышает скрепку по шкале осложнений на 1. При ошибке препарата - шкала также повышается на 1. То же самое, если медик прорвет один из внутренних органов пациента пинцетом, шкала повышается на 1.

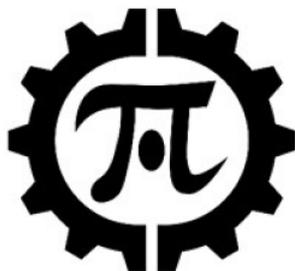
Как только 10 бумажек вытянуты, операция заканчивается тем эффектом, который написан в шкале осложнений.

ВАЖНО! Если операция прерывается более чем на пять минут, и в течение 5 минут этот медик или другой не продолжает оперировать пациента, то пациент умирает.

[Адептус Механикус]

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

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



Сервомодуль используется для:

- Починки раненых техножрецов;
- Улучшения (апгрейда) самих техножрецов;
- Аугментации (замены потерянной конечности технологическим протезом);
- Сервиторизации.

1. Медицина Техножрецов

Тела служителей Омниссии серьёзно аугментированы, а потому обычная медицина к ним не применима. При этом потеря хитов происходит с ними по общим правилам, они также требуют перевязки для стабилизации ранений.

При потере хитов техножрец может починить себя сам и использовать сервомодуль чтобы восстановить все свои хиты до максимума. Процесс починки нужно отыграть, это занимает как минимум 5 минут.

При нуле хитов техножреца может починить только другой техножрец, также потратив один сервомодуль, и отыграв процесс в операционной. Такая операция восстанавливает хиты до максимума.

Техножрец может тратить “Сервомодули” для **улучшения себя**, приближая свое тело к совершенству. У каждого техножреца в карточке персонажа есть 4 слота для улучшений, которые дают дополнительные способности..

Установка одного улучшения требует один сервомодуль.

Каждое улучшение может быть установлено “стандартным” и “нестандартным” методом. Нестандартные улучшения дают более сильные (а иногда и уникальные) эффекты, но их использование противоречит догматам Адептус Механикус.

Подробнее о всех улучшениях будет написано в карточке персонажа.

Узнать, какие улучшения установлены у техножреца, может только другой техножрец и только во время операции.

2. Работа с техникой и литании.

Техножрецы знают правильные ритуалы, с помощью которых они могут общаться с Духом Машины сложных механизмов, например генераторов или когитаторов. Для ритуалов используются священные электронные свечи Омниссии (выдаются мастерами), по три из которых каждый техножрец обязан носить с собой.

ВАЖНО! Если техножрец пропускает по своей воле литанию при работе с техникой, он обязан отклеить поле порчи у себя в карточке персонажа.

- Литания Пробуждения

Для пробуждения дремлющего духа-машины механизма, техножрец должен расставить три свечи вокруг механизма, монотонно зачитывая текст литании.

*“В бинарном восславлении возвышая голоса,
Адепты Бога-Машины железною решимостью пробуждают дремлющий дух. “*

- Литания Выключения

Для выключения механизма, дух машины должен быть усыплен. Поставь три свечи для приготовления, а после выключай их по одной, во время монотонного чтения литании.

*“Дух Машины, именем Омниссии прошу тебя,
Засни сном крепким, ожидая возвращения на службу Богу-Машине!”*

- Литания Электроманта

Испорльзуется техножрецом при работе с когитатором.

*“Да будет знание наше подобно светочу во тьме,
А враги наши-да сгорят в огне его. ”*

- Литания Зарядки

У генератора базы Техножрецы умеют заряжать севшие батареи лазганов. Для зарядки им необходимо поместить разряженные батареи в специальный отсек работающего генератора и поставить таймер зарядки. Через 30 минут техножрец может вставить снаряды (лежащие в игротехническом ящике) в обоймы.

*“Пусть энергия превратится в свет,
А свет станет нашим оружием,
И прольется мощь его
На головы врагов наших. ”*

- Литания Священных Гаек

У каждого Техножреца есть специальный священный инструмент, с помощью которого он может откручивать большие красные ПневмоГайки (никто никак иначе откручивать их не имеет права). При работе с инструментом, техножрец обязан читать литанию Движения.

*“Благослови Омниссия сей инструмент,
Движение есть жизнь, а жизнь есть знание.”*

3. Работа с биомеханизмами и литании

Техножрецы при помощи медикае могут проводить операции по Аугментации или Сервиторизации.

Аугментация служит для замены потерянной конечности механическим протезом. После выполнения операции человек должен научиться пользоваться новой конечностью, и только по прошествии 30 минут он сможет действовать ей нормально. Иногда аугментация может дать дополнительную способность.

Проведение аугментации требует **1 сервомодуль**.

При проведении аугментации госпитальер пришивает новую конечность вместо ампутированной, при этом техножрец должен запустить конечность с помощью ритуала, подав питание от аккумулятора, а также прочитав **Литанию Пробуждения**.

Антураж для аугментированных конечностей предоставляется мастерами и будет находиться в медблоке.

Сервиторизация - одна из самых сложных операций, которую медики и техножрецы выполняют совместно. В больших лабораториях Адептус Механикус есть сложное оборудование, позволяющее стереть личность человека и превратить его в бездушного раба - но в лазарете форпоста можно провести только частичную сервиторизацию. . . После проведения сервиторизации человек частично теряет свою волю, получая "кодовое слово" (заложенное медиками и техножрецами), 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.

Проведение сервиторизации требует **1 сервомодуль**.

При проведении процесса Госпитальер вкалывает обезболивающее пациенту, и вскрывает его грудную клетку. Задача техножреца - вставить имплант в тело пациента, при этом он должен использовать священные свечи, а также читать Литанию Сервиторизации.

*" Не скрываться от гнева Омниссии, Его воля абсолютна.
Ты больше не человек, но машина, впусти Дух Машины в свой разум. "*

По окончании операции госпитальер зашивает тело, и наносит татуировку с символом Омниссии на лоб новосозданного сервитора, и говорит ему кодовую фразу, которой он впредь обязан подчиняться. При этом приказы Адептус Механикус - всегда в приоритете, и сервитор будет стараться выполнить приказ хотя бы 5 минут. При отдаче противоречивых приказов сервитор может сам выбрать какой из приказов он будет выполнять.

Сервиторизированный персонаж лишается профессии и всех своих способностей, формально он становится собственностью Адептус Механикус, но остается личностью с чувствами и желаниями.

Сервиторы (кроме псайкеров) все еще подвержены порче по общим правилам, единственно если кто-то отдает приказ сервитору (через кодовую фразу), способный вызвать порчу - тот персонаж открывает поле порчи вместе с сервитором.

На 4 ступени порчи сервитор выходит из-под контроля и может игнорировать приказы, которые ему отдают.

4. Сигнатура Магоса

Техножрецы, у которых на шее висит зеленый светодиод-маркер излучают сигнатуру Магоса - важного члена культа Механикус. Приказы таких техножрецов для сервиторов всегда в приоритете, а также все прочие техножрецы сразу распознают в нем старшего АдМеха.

5. Техна-лингво

Это язык, который помогает техножрецам понимать состояния механизмов, и получать дополнительные знания, диагностируя технические средства. Только АдМехи могут читать Техна-лингво.

Моделируется двузначными цифрами, каждая из которых обозначает номер буквы Русского Алфавита (например "01" - А, "02" - Б, "03" - В и т.д.).

Каждый техножрец может заготовить себе антуражную шпаргалку, для быстрого прочтения данного языка.

Все тексты которые можно расшифровать будут помечены символом:



[Псайкеры]

У каждого псайкера в карточке персонажа прописаны доступные ему психосилы, ограничения на их использование плюс откат, который происходит после их применения.

Для использования психосил псайкер должен потратить “Очки Варпа”, одна любая доступная псайкеру психосила стоит одно “Очко Варпа”.

Каждому псайкеру сказано в их карточке какие психосилы они могут использовать.

Боевые Психосилы:

Каждый псайкер имеет игротехническую перчатку с синей подсветкой, которая моделирует психические силы.

ВНИМАНИЕ! Эта перчатка - игротехнический маркер и не существует в мире игры, ее нельзя украсть и обращать на нее внимание, считается что у псайкера физически ее нет. Псайкер может не носить перчатку и надевать ее только в случае необходимости - считаем что без перчатки псайкер не успел сфокусироваться чтобы что-то сделать.

- “Пси-удар” - псайкер указывает на цель синей перчаткой и говорит фразу-маркер “ПАДАЙ”. Цель падает на землю, и роняет оружие, может встать спустя секунду.
- “Чувство Варпа” - псайкер прикасается ко лбу цели пальцем, и после этого цель говорит информацию из карточки порчи (“Чист”, если отклеено 1 поле или не отклеено ни одного; “Затронут”, если отклеены 2-3 поля или персонаж псайкер; “Порча Хаоса” если отклеены 4 поля).
- “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 10 секунд. (Например, “сядь”, “закрой дверь”, “брось оружие” и т.д.).
- “Щит” - псайкер скрещивает руки, и должен не двигаться с места. Никакие атаки не наносят псайкеру урона, псайкер игнорирует любые физические и псайкерские воздействия. Способность длится до 30 секунд.

Персонажи с навыком “стальная воля” могут проигнорировать одну психическую силу, направленную на них.

Набор психосил, “Очков Варпа” и даже откаты у псайкера могут меняться в процессе игры. Например, часто, коррапт усиливает псайкера, хотя и делает его душу более открытой для влияния извне.

Комната медитаций:

На базе существует игротехническая комната для медитаций, куда псайкер должен отправиться для восстановления “Очков Варпа”. После медитации псайкер восстанавливает все очки до своего максимума.

Также, во время медитации псайкер может отправить астропатическое сообщение на другие планеты - или принять такое сообщение.

- В комнате для медитации псайкеру необходимо следовать указаниям игротехника.
- Пока идет процесс медитации, никакие обычные правила не действуют
- Процесс медитации невозможно нарушить - комната для медитаций запирается и открыть ее невозможно.
- Некоторые не-псайкеры могут пользоваться комнатой медитаций; те, кто могут - знают об этом особо.
- Посещение комнаты для медитаций - игротехнический момент, моделирующий процессы внутри сознания. Мы просим не караулить персонажей у выхода из комнаты и не устраивать допрос о том, что в этой комнате было.

Все псайкеры слышат в комнате для медитаций мелодию, символизирующую Астрономикон - МГ вышлет трек для ознакомления до игры.

Ритуалы Псайканы:

Для определенных целей, псайкер может провести ритуалы, которые возможно будет найти в рамках игры. Каждый ритуал - это свиток, помеченный символом.



В самом свитке всегда написано что ритуал делает, и какие условия нужны для его выполнения.

При выполнении ритуала псайкер обязан зачитать условия ритуала всем присутствующим, и они должны согласится что все условия выполнены коротким словом-маркером "Согласен".

После соблюдения всех условий псайкер отгибает нижнюю часть свитка в которой описан результат ритуала, и оглашает эффект так как необходимо.

Все свитки многоцветные, то есть при соблюдении условий один и тот же ритуал можно выполнять многократно.