

[История мира игры](#)

[Первая волна колонизации Марса](#)

[Вторая волна колонизации Марса](#)

[Ухудшение экологической ситуации на Земле](#)

[Глоссарий](#)

[Эстетическая концепция](#)

[Религии на Марсе](#)

[Правила игры](#)

# История мира игры

## Первая волна колонизации Марса

### **2068 год**

Совершен первый регулярный рейс на Марс

### **2069 год**

Зафиксирован первый контакт с марсианами

### **2070 год**

Окончание постройки первого города – Эдем

Происходит первое заседание общемарсианского парламента.

Люди открывают способности к телепатии у марсиан и начинают исследовать этот феномен.

### **2073 год**

Впервые рождается человек со способностью к телепатии. Предположительно, его биологическая мать – марсианка.

В результате взаимодействия двух рас происходит резкий скачок технологий.

### **2074 год**

Ученые открыли, что под поверхностью Марса содержатся огромные залежи льдов. Марсиане считают, что этот лед наделен разумом и общаются с ним.

### **2080 год**

Марсиане устанавливают контроль над некоторыми политиками, о чем становится известно позднее.

### **2090 год**

Колонисты обнаружили самое большое месторождение льда «Станция 16». Для марсиан оно являлось священным местом, а для людей – источником богатства.

### **2091 год**

Впервые от простуды умирает целый марсианский город.

### **2092 год**

Марсиане похищают несколько работников шахт по добыче кислорода. Над ними ставятся опыты.

### **2092 год**

На «Станции 16» начинается первая война между марсианами и людьми.

### **2093 год**

Город «Эдем» полностью разрушен, среди обеих сторон конфликта насчитываются тысячи погибших. Планета пустеет.

## **Вторая волна колонизации Марса**

### **2105 год**

На Марсе начинается строительство второго города – Вавилона. Жизнь Вавилона первое время беспечна и богата. Город быстро разрастается, на Земле проводится агрессивная рекламная компания по заселению Марса.

### **2128 год**

В результате нападения марсиан, Вавилон полностью уничтожен. Жители и парламент города разделись на 4 части и основали 4 новых поселения на Марсе. Все они базируются на крупных залежах льда.

### **2130 год**

Исследователь и крайне разносторонний ученый Палмер Элдрич привозит на Марс свои лучшие разработки.

### **2135 год**

Палмер Элдрич совершает полет на Проксиму Центавра (раньше оттуда не возвращался ни один корабль). Элдрич также не возвращается.

### **2136 год**

На Земле появляются люди, называющие себя пророками. Они предсказывают появление нового бога.

### **2137 год**

Новое религиозное учение охватывает всю планету, но остается малочисленным. Некоторые люди отказываются от своих домов, следуя «учениям Элдрича».

### **2137 год**

Среди колонистов распространяется мнение, что марсианский лед опасен для людей и нужно искать другие источники выработки кислорода.

### **2138 год**

Совершено сенсационное открытие – марсиане населяли Землю до людей. Найдена мумия.

### **2138 год**

Лео Болеро устанавливает монополию на производство наркотика Кен-Ди. На Земле начинается активная разработка ПЕТ-комплектов для Кен-Ди.

# Ухудшение экологической ситуации на Земле

**2140 год**

Земляне открывают Э-Терапию, используя марсианские технологии. Э-Терапия позволяет существенно ускорить эволюционный процесс для конкретного человека и перевести клиента на новый уровень эволюционного развития.

**2140 год**

Э-Терапия и разработка Кен-Ди существенно усугубляют экологическую ситуацию на Земле. Жить на планете становится максимально некомфортно.

На фоне ухудшения кризиса проходят забастовки активистов, сжигают один из крупных заводов по выработке Кен-Ди.

**2141 год**

Люди, прошедшие Э-Терапию организуют пресс-конференцию и призывают людей иначе смотреть на вопросы экологии и вопросы дома.

**2142 год**

Известно, что на Марсе 98% колонистов принимают Кен-Ди

Установлено, что Кен-Ди не действует на марсиан.

Установлен случай передозировки Кен-Ди. Жертва находится в коме, но ее фантом встречается тем, кто принимает Кен-Ди, используя Пет-Комплект.

Появляются случаи сумасшествия из-за частого употребления Кен-Ди.

**2143 год**

В колониях Марса вводят должности инспекторов. Их задача следить за тем, чтобы употребление Кен-Ди находилось под контролем.

Найден способ влиять на исход Э-Терапии.

На Марсе начинает процветать черный рынок по услугам Э-Терапии. Ее можно пройти существенно дешевле.

### **2145 год**

На основе штаммов ОРВ разработано биологическое оружие против марсиан.

### **2146 год**

На Марсе появляется новый наркотик, Чу-3и. Ходят слухи о продавцах, которые предлагают его продегустировать. Высшие чины колоний пробуют новшество.

Существуют свидетельства, что при приеме Чу-3и люди иногда видят призрак Палмера Эдрича.

Корабль Палмера Эдрича садится на Марсе.

Лео Болеро объявляет награду за голову Эдрича. Становится понятно, что именно Эдрич производит Чу-3и.

# Глоссарий

## ПЭТ-Комплект

Игрушечный домик, названный так по имени Прыткой Пэт – популярной куклы. ПЭТ-комплект применяется при приеме наркотика КЕН-ДИ. Реципиент погружается в пространство домика и проживает там иную жизнь.

## КЕН-ДИ

Наркотик, популярный среди колонистов. Позволяет забыть на время и погрузиться в сказочный мир ПЭТ-комплекта.

## Э-терапия

Специальная терапия, ускоряющая процесс эволюции для клиента. В результате клиент за несколько сеансов переходит на следующие стадии эволюционного развития. Иногда Э-Терапия ведет к грустным последствиям, человек наоборот деградирует. И это не излечимо.

## ЧУ-ЗИ

Наркотик, который только появляется на рынке. Среди колонистов ходят слухи о Чу-Зи, пока ничем не подтвержденные. Но поговаривают, что это в сто раз лучше, чем Кен-Ди. И никакой ПЭТ-комплект не нужен!

## Скопер

Человек, наделенный особым талантом видеть вариации ближайшего будущего. Скоперов часто используют в коммерческих целях, чтобы определить, будет ли товар успешным на рынке.

## ООН

На период игровых событий - всемогущая организация, решающая вопросы космических перелетов, жизни колонистов и тд.

## Лед и Дикридиум

Основной ресурс Марса. Из ледников, находящихся под поверхностью красной планеты, люди добывают дикридиум. Дикридиум помогает дышать людям на Марсе, а на Земле заменяет нефть.

Эдем и Вавилон

Человеческие города на Марсе, разрушенные первой и второй войной соответственно.

Проксима Центавра

Далекая система, представляющая огромный интерес для человечества. Считается, что в системе обитают разумные существа. Но ни один отправившийся туда корабль так и не вернулся.

Палмер Эдрич

Известный ученый, исследователь, промышленник. 2 года назад улетел на Проксиму Центавра, откуда никто еще не возвращался. Говорят, недавно корабль Эдрича приземлился на Плуtone.



## Эстетическая концепция

Наша игра для многих участников станет спектаклем. В первую очередь, конечно, для зрителей.

Большинство спектаклей содержат художественное решение – эстетическую конституцию, которой подчинены все элементы.

Тем, кто следит за игрой, понятно, что в центре нашего проекта – личная капсула. Домик из мебели и пледов – как когда-то в детстве. В таких капсулах живут колонисты.

Этот образ станет центральным образом игры. Нам хотелось бы, что бы все колонии Марса выглядели в соответствии с этим образом. Поэтому мы попросим наших уважаемых игроков привести колонию в соответствие с этим образом.

Помещение колонии должно напоминать большую личную капсулу – так колонисты пытаются создать уют и комфорт, которые в дефиците на Марсе. Под потолком каждой колонии будет висеть большой кусок строительного полиэтилена. За ним мы закрепим диоды, чтобы этот купол светился. Диоды мы привезем и все сделаем сами. Вам нужно будет только организовать купол.

Сами личные капсулы должны источать теплый свет – для этого мы попросим вас обеспечить каждую капсулу фонариком – удобнее всего использовать для этого нажимные фонари («таблетки»).

У каждой колонии будет свой цвет.

Это касается и цветов диодов. Это относится и к костюмам, и, желательно, к цвету личной капсулы.

Костюмы колонистов – однотонные. Желательно избежать каких-то еще цветов, кроме указанных. Желательно отыскать максимально строгие, обыденные фасоны.

Цвета распределены следующим образом:

Чумные бараки военных – черный цвет

Дети Сияния – красный цвет

Колония ученых – синий цвет

Царство Венеры – белый цвет

На Земле в противовес Марсу одежда отличается обыденностью, цветовых различий нет. Костюмы землян не сильно отличаются от костюмов нашего времени. Приветствуются различные элементы декора, подчеркивающие земное происхождение вещей, создающие уют – подушки, лампы, чашки и другие предметы быта. Также мы можем попросить некоторых игроков с Земли взять с собой костюмы определенного цвета, ведь повестка может прийти очень неожиданно.

Нам хотелось бы выдержать некоторую эстетическую концепцию в игре, и мы просим вас помочь нам в этом!

## Религии на Марсе

Окруженные агрессивной средой, вдали от дома, колонисты остро нуждаются в вере. Некоторые находят спасение и успокоение в той или иной религии. Для кого-то религия стала своего рода домом – прибежищем, местом, где можно спрятаться от невзгод и посвятить себя тому или иному Богу.

Всего на Марсе существует три религии. Необязательно персонаж должен быть адептом. У кого-то это будет прописано в загрузе, но вы можете оповестить мастеров, что хотите стать частью этой линии игры и сделать своего персонажа верующим человеком.

### **Неохристианство**

В книге «Стигматы Палмера Элдрича» Филипа Дика активно фигурирует такая религия, но не дано четких указаний, чем неохристианство отличается от привычного нам.

Наше предложение состоит в следующем. Неохристианство – имеет все традиционные для христианства черты, того же бога, те же священные писания.

Какие-то заветы стали трактоваться несколько иначе – возможно, благодаря новым открытиям, совершенным в 21 и 22 веках. Неохристианства более не имеет разделения на разные церкви – нет никаких католиков, православных и тд.

Неохристианство имеет смягченные требования для священников, это как раз связано с экспансией Марса – чтобы вера жила и на другой планете, нужны ее миссионеры. Поэтому традиционный образ священника претерпел некоторые изменения – ему необязательно ходить в черном или белом, совсем не обязательно совершать каноничные ритуалы.

Священник должен верить и распространять эту веру.

Для колонистов неохристианство в первую очередь – это учение о доме. О том, что дом может быть там, где Бог. А где Бог – на этот вопрос каждый отвечает самостоятельно, даже священники могут иметь разное представление об этом.

Священники могут совершать религиозные ритуалы прямо в своих личных капсулах. Многие делают из своих капсул небольшие часовни – дома Бога. В первую очередь, священнику можно исповедоваться, получить отпущение грехов. Конечно, священник никогда и никому не расскажет об услышанном, и мы просим игроков-священников следовать этому принципу.

Священник может организовать молитву в своей капсуле, это помогает неохристианам в трудных ситуациях.

Также некоторые особенно фанатичные священники могут проводить и другие ритуалы, иногда несущие в себе реальные игровые последствия.

### **Дикризм**

Много лет назад, еще во времена Эдема, на Марсе зародилась новая религия - Дикризм. Говорят, что ее корни уходят глубоко в марсианские древние религии, но сегодня уже никто не знает точно. Эта религия основывается на вере в древние Льды, находящиеся под поверхностью Марса. Льды действительно обладают невероятными свойствами, человечество всегда воспринимало их как чудеса. И в то время как наука не могла подробно и достоверно описать свойство и природу льдов, появилось любимое человеческое средство объяснения необъяснимого – целая религия о льдах.

Основу этой религии составляет мысль, что Льды – это новая божественная сущность, которая дарует человечеству новый, прекрасный дом, лучше прошлого. Религия подразумевает бережное отношение ко льдам и благодарность им за то, что люди имеют возможность дышать и нормально функционировать на Марсе при помощи дикридиума.

Эта религия спаяна с наукой, в этом ее удивительное свойство. Все научные открытия по поводу льдов адепты этой веры активно используют. Видимо, они понимают, что человеческий разум никогда не сможет понять Льды.

Символом религии выбрана спираль, адепты накладывают на себя спираль – делают спиралевидное движение рукой напротив груди в знак принадлежности к религии: при молитвах и иногда даже просто в разговоре.

Говорят, что все началось с человека, проведшего во льдах несколько лет, его называют мистер Джозеф. Вернувшись в Эдем, он стал говорить как будто от лица льдов. Им было написано священное писание дикризма. В основном оно учит жить в согласии с природой Марса и уважать Льды, стараться не использовать их ресурсы.

Постоянное использование дикридиума людьми – важная коллизия религии.

Жрецы дикризма часто рассуждают о марсианских льдах, их силе, строят гипотезы, разыскивают знания и действуют в первую очередь в интересах льдов.

Жрецы дикризма также делают из своих капсул подобия часовен, в них проводят богослужения и вербуют адептов веры.

Дикристы, особенно жрецы, выступают за экономию дикридиума и тратят его только в экстренных случаях.

### **Учение Палмера Эдрича**

Еще до возвращения Эдрича из Проксимы Центавры начали появляться люди, которые несли весть о появлении нового Бога. Так началось победоносное шествие новой религии по миру. Конечно, и до Марса докатилось. Тем более теперь, когда Эдрич действительно вернулся, появились свидетельства и даже журналистские статьи о невероятной силе Эдрича и его божественной сущности.

Никто не пишет, что там с ним произошло, на Проксиме. Но все кто хотя бы краем глаза его видел, говорят, что мир теперь изменится, потому что он пришел, вернулся.

Учение Эдрича говорит о том, что дом каждого человека – это совершенно иной мир, недостижимый без жесткого следования веры в учения. Не может существовать никакого дома за рамками того, который несет всем Палмер Эдрич вместе со своим учением.

Эдрич – новый, жестокий бог нового мира. Есть свидетельства, что Эдрич не гнушается шантажом, взятками, интригами ради роста и развития своей бизнес империи, которая поедает мир и разрастается все больше. Однако он делает настоящие чудеса – может одарить богатствами или вернуть умершего человека.

Пока никто до конца не понимает, как это происходит, но появление новой религии невозможно игнорировать – она растет все больше и больше.

Наставники – так называют себя жрецы этой религии. Они ни в чем не ограничивают себя и свою жизнь, больше напоминая эпикурейцев. Однако всегда есть ощущение, что они знают какой-то секрет.

Учение Элдрича мало понятно колонистам, но слух о новом наркотике, который он предлагает миру, распространился по всему Марсу. Пока желающих рискнуть и попробовать мало. Но ведь – для этого, быть может, и нужно учение?

## Правила игры

### Зрители

1. В игре будут присутствовать зрители, наблюдающие за процессом как за спектаклем или перфомансом.
2. Зрители имеют возможность влиять на собственный уровень включенности в происходящее. Этот уровень можно легко различить по «стигматам Элдрича»:

а) Зритель с искусственной рукой (перчатка), солнцезащитными или стерео-очками и железной вставкой в районе сердца не участвует в событиях, исключительно наблюдает. Игроки вольны не взаимодействовать с ним, не отвечать на его вопросы, можно не обращать никакого внимания. Этого человека нет.

б) Зритель с искусственной рукой (перчатка) и солнцезащитными или стерео-очками остается зрителем, но может задавать вопросы, его видят другие персонажи, с ним можно взаимодействовать по простым вопросам.

в) Зритель с искусственной рукой полностью включен в игровые процессы.

3. Всем зрителям доступно использование метатехник. Зрители имеют право использовать их только по отношению к персонажам, находящимся в одиночестве. При этом другие зрители также могут присутствовать.

4. Если зритель касается плеча персонажа и озвучивает маркер «расскажи, о чем ты думаешь», персонаж обязан озвучить свой внутренний монолог.

5. Если зритель касается плеча персонажа и озвучивает маркер «кто ты», то персонаж обязан рассказать свою биографию.

6. Если зритель касается плеча персонажа и озвучивает маркер «чего ты хочешь?», то персонаж обязан рассказать зрителю о своих ближайших планах.

7. Игрок в ответ на эти действия может спросить у зрителя его мнение, касательно происходящего. Например, о чем для тебя эта история.

8. Количество применений метатехник у зрителей будет ограничено специальными жетонами.

9. У игроков будет дополнительный закрытый раздел правил, объясняющий наличие в игре зрителей с точки зрения логики игрового мира.

10. У некоторых зрителей может быть бейджик с надписью, упоминающей имя определенного игрока. Это значит, что игрок видит данного зрителя, сколько бы стигматов у него не было. Также зритель может оказывать на данного игрока другие виды влияния. Остальные персонажи данного зрителя не видят.

11. Если вы видите человека с красным бейджиком, то его следует воспринимать, как человека, имя которого указано на бейджике.

Зрители освобождаются от необходимости знать правила игры, кроме данного раздела.

## **Дикридиум и атмосфера Марса**

1. Перед прибытием на Марс каждый человек получает индивидуальный электронный респиратор для вдыхания дикридиума и емкость для газа. Дикридиум бывает разных видов, имеет запах, он индивидуален для каждого человека. При помощи респиратора с дикридиумом люди на Марсе имеют возможность дышать.

2. Любому человеку на Марсе необходимо пользоваться респиратором раз в час по умолчанию. Для этого необходимо вдохнуть аромат из респиратора, а затем отклеить этикетку от респиратора. В каждой колонии существует звуковой сигнал, который раз в час оповещает колонистов о необходимости вдохнуть дикридиум.

3. Респиратор рассчитан на пять применений - на нем наклеено пять этикеток. Это же значит, что у вас есть пять доз дикридиума.

4. Пополнить респиратор можно в своей личной капсуле или приняв наркотик КЕН-ДИ, который также является респиратором. Чтобы пополнить респиратор, необходимо наклеить на него пять этикеток и смазать поверхность небольшим количеством жидкости из емкости.

5. Врач колонии может проверить респиратор и признать человека заболевшим, если на респираторе некорректное количество этикеток.

6. Дикридиум ежедневно отправляется колонистами на Землю. От колонии необходимо отправить 10 единиц в день. Ответственным за это является глава колонии.

### **Личная капсула**

1. Большинство колонистов обладают своей личной капсулой. Личная капсула представляет из себя построенную палатку из стульев/столов и пледов. Эта конструкция моделирует дом персонажа.

2. Личная капсула необходима для многих игровых процессов. Персонаж прячется в ней и может переждать опасность, восполнить силы, запас дикридиума и т.д. Персонажу невозможно навредить, пока он находится в капсуле.

3. Личная капсула может находиться в одном конкретном месте на территории колонии, выбранном игроком до начала игры.

4. В процессе игры персонаж может менять местонахождение своей личной капсулы. Капсулу можно поставить только в таком месте, где произошло нечто важное для персонажа (крупная ссора, признание в любви, откровенный разговор с другом)

5. Для этого необходимо совершить несколько действий:

А) Игроку необходимо сделать фотографию этого места и отправить в чат «заказать печать». Максимум через час персонаж получит напечатанную фотографию. Чат «заказать печать»:

<https://t.me/joinchat/GIRScRYKtKWmNzYBvYYh-A>



В) Персонаж обязательно должен рассказать об этом месте и о том, что в нем произошло, в чате для жителей Марса (<https://t.me/joinchat/GIRScRM9QJb7JnaqJGUI8w>).

Г) Персонажу необходимо добыть рамку для фотографии. После того, как фотография в рамке установлена в личной капсуле, персонаж может ставить свою капсулу в месте с фотографии.

6. Перемещать личную капсулу можно в любой момент между любыми точками, фотографии которых есть в капсуле. Фотографию изначальной точки можно не устанавливать. Перемещать мебель вместе с капсулой не нужно - будет организовано достаточное количество мебели.

7. При соединении личных капсул двух и более персонажей, например, в случае брака, аромат респиратора изменяется. Теперь респиратор каждого персонажа включает в себя запах из двух личных капсул (тех, которые были объединены).

8. Разделение личных капсул технически невозможно, поскольку невозможно разделить единый источник аромата. При осуществлении развода или разъезда по другим причинам, принадлежность респиратора и капсулы определяется в зависимости от законов конкретной колонии.

9. Каждая личная капсула снабжена оборудованием по добыче дикридиума.

10. Для добычи дикридиума персонажу необходимо провести некоторые ритуалы. Например, ритуал гостеприимства. Полный список ритуалов и их описание индивидуален для каждой колонии.

11. Дикридиум можно восполнить во время ритуала в чужой капсуле. Но вы должны быть явным образом приглашены в гости, а также почувствовать себя в такой капсуле "как дома".

12. Во время пребывания в личной капсуле, персонаж может взаимодействовать с другими персонажами в капсулах через систему коммуникации (чат). В этом случае в чат можно писать исключительно свои мысли по поводу дома. Подобное времяпрепровождение является ритуалом, восполняющим дикридиум. Такой ритуал доступен каждому человеку с капсулой на Марсе. Чат: <https://t.me/joinchat/GIRScRM9QJb7JnaqJGUI8w>

13. После песчаных бурь капсула не может вырабатывать дикридиум в течение определенного времени. Это время будет обозначено на специальном приборе, который есть в каждой колонии.

14. На начало игры по умолчанию персонаж может добывать только один тип дикридиума.

15. Различные типы дикридиума необходимы для развития научных направлений.

16. Каждая новая фотография, установленная в капсуле, дает право на добычу одной единицы еще одного типа дикридиума.

17. Если персонаж хочет восполнить запас дикридиума, он клеит этикетки на респиратор и смазывает поверхность небольшим количеством жидкости из емкости.

18. Если вам нужно использовать дикридиум не для вдыхания, следует взять одну порцию жидкости из емкости и отклеить этикетку от респиратора.

19. Персонаж может использовать только свой тип дикридиума для дыхания.

20. Если ваш респиратор наполнен Кен-Ди, то вы сами решаете, какой вдох производится для дыхания, а какой приводит к наркотическому состоянию.

## **Медицина**

1. Операции по улучшению состояния здоровья осуществляют врачи колоний и только в личной капсуле (необязательно принадлежащей больному или раненому).

2. Лечение отнимает дикридиум, как у врача, так и у пациента.

3. Персонаж на игре может иметь одно из четырех состояний здоровья, согласно таблице ниже:

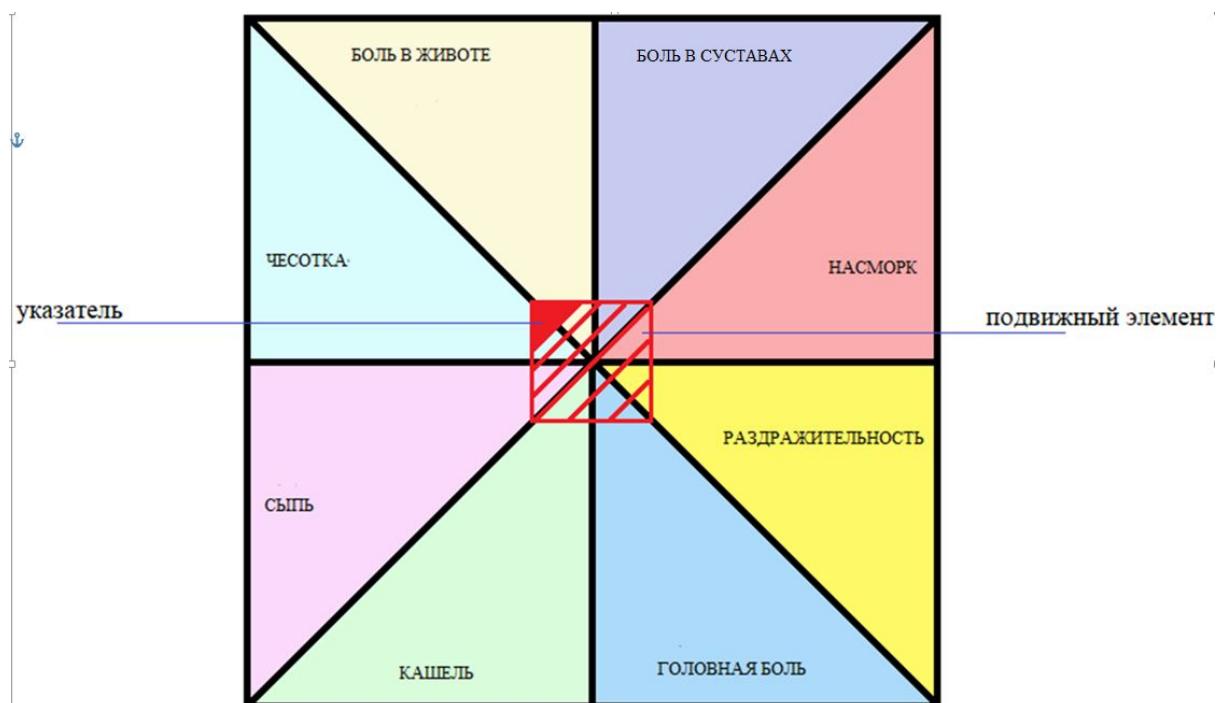
<u>состояние</u>	Как протекает?	Как возникает?	Рекомендуемый отыгрыш
<u>нейтральное</u>	Обычное состояние персонажа	По умолчанию	-
хорошее	Легкая боль. Очаг боли зависит от симптомов	Возникает в результате некоторых болезней	Все более-менее хорошо. Боль испытываете, но при желании ее можно и перетерпеть.
среднее	Сильная боль в пораженной части тела. В случае болезни очаг боли зависит от полученных симптомов	Попадание в конечности или попадание в туловище единожды.	Страдаете, передвигаетесь медленно – опираясь на других и мебель.
тяжелое	Непереносимая боль в пораженной части тела. В случае болезни, очаг боли зависит от полученных симптомов. Если в течение 60 минут человеку не оказана медицинская помощь, он умирает.	2 попадания в туловище ИЛИ через 60 минут после возникновения среднего состояния (при отсутствии лечения)	Не можете находиться в вертикальном положении. Очень больно.

4. После операции больной 15 минут испытывает слабость и отыгрывает среднее состояние без ухудшения.

5. В игре существуют болезни. Они представлены квадратными карточками-вертушками с перечислением симптомов.

6. Персонаж заболевает, когда получает вертушку (рис.1)

Рис.1 - вертушка



На обратной стороне карточки указано количество вращений и их периодичность при данной болезни, а также состояние больного – хорошее, среднее или тяжелое.

\*данная карточка является примером, в игре могут встретиться другие симптомы.

7. Персонажи в зависимости от типа дикридиума имеют иммунитет от некоторых симптомов (свой тип дикридиума вы узнаете при въезде на полигон). Если во время болезни подвижный элемент указывает на симптом, от которого у персонажа иммунитет, он его не приобретает.

8. В случае заболевания персонажу настоятельно рекомендуется находиться дома. В противном случае он начинает терять дикридиум, и состояние его будет ухудшаться. Каждые 15 минут проведенных больным вне дома приравниваются к потере дикридиума, рассчитанного на два применения.

9. Есть два способа лечения:

а) Операция проведенная врачом

б) Лечение сочувствием с помощью общего чата колонии. Персонаж может объявить о своем заболевании в общем чате. Если люди из чата обращают на

него внимание, высказывают сочувствие и общаются с ним, то он может пойти на поправку. Врач удаленно контролирует время, необходимое для излечения.

1. В случае среднего состояния – 20 минут
2. В случае тяжелого состояния – 30 минут

10. В случае, если у персонажа закончился дикридиум, и у него нет возможности воспользоваться респиратором, то его состояние понижается на одну степень (например - из легкого в среднее). Если состояние было тяжелым, то персонаж погибает.

11. В случае тяжелого состояния, персонаж может умереть до истечения 60 минут по собственному желанию.

### **Правила использования ПЕТ-комплекта**

1. У некоторых колонистов есть ПЕТ-комплект. С помощью него и наркотика КЕН-ДИ они могут периодически возвращаться в некоторое подобие Земли в своих грезах, вспоминать родных и близких. Такие колонисты не принимают устоев, принятых на Марсе. У них нет своих личных капсул, они живут в колониях в плохих условиях. Все ресурсы, которые им удается получить, тратят на совершенствование ПЕТ-комплекта.

2. Официально КЕН-ДИ запрещен к использованию как на Марсе, так и на Земле, однако к его использованию все относятся с пониманием и редко наказывают преступивших закон. Само наличие ПЕТ-комплекта не является запрещенным.

3. ПЕТ-комплект выглядит как коробка с игрушечной мебелью и модельками человечков из пластилина. Человечки олицетворяют родных и близких, по которым колонист скучает на Марсе. В случае, если родные и близкие перестают быть значимыми, необходимо уничтожить фигурку. Колонисты хранят комплекты на специально отведенных для этого местах.

4. Можно отказаться от использования ПЕТ-комплекта, для этого необходимо его утилизировать, положить в специальное хранилище.

5. Можно приобрести ПЕТ-комплект и его составляющие, материал для фигурок, а также (возможно) КЕН-ДИ у торговца. Также не возбраняется свободный обмен между колонистами.
6. Допустимо использовать один ПЕТ-комплект на двоих и более человек и временно помещать в них фигурки.
7. Недопустимо переносить фигурки из комплекта в комплект на постоянной основе.
8. При приеме КЕН-ДИ колонист садится напротив своего комплекта, принимает КЕН-ДИ (делает вдох из респиратора), затем оставляет свой комплект и свое имя рядом и перемещается в локацию «Земля» в комнату с номером 0002. Прием КЕН-ДИ возможен только при отсутствии враждебно настроенных людей, в спокойной обстановке.
9. Если вы видите оставленный таким образом комплект, его нельзя никаким образом трогать или разрушить, человек является неуязвимым, на него не действуют внешние раздражители, в том числе и внешние опасности.
10. Во время взаимодействия на Земле колонист может получить дикридиум, который впоследствии используется так же, как добытый на Марсе.
11. Пребывание в ПЕТ-комплекте лечит все болезни и улучшает состояние персонажа до нормального, если он находился в ином до приема КЕН-ДИ.

### **Боевое взаимодействие**

1. Основное боевое взаимодействие на игре осуществляется через оружие дальнего боя.
2. Оружие моделируется бластерами NERF
3. В каждой колонии будет равное количество бластеров с автоматической подачей патронов. Точная информация по данному вопросу будет опубликована позднее.

4. Количество в колонии бластеров с ручной подачей патронов ограничено возможностями конкретной колонии. Эти возможности будут объявлены мастерами до игры каждой колонии.

5. При попадании в персонажа, его состояние может меняться в соответствии с таблицей, приведенной в правилах по медицине.

6. Патроны можно купить у торговцев\других игроков.

7.С помощью науки, персонажи могут разработать специальные стимуляторы для улучшения боевых качеств. Стимулятор вводится с помощью респиратора. Ниже представлены варианты улучшений:

а) Персонаж может сконцентрировать энергию в своей руке (в течение 5 секунд) и коснуться другого игрока. Такое касание вызывает у нападающего среднее состояние здоровья, а у жертвы – тяжелое состояние здоровья. Концентрация энергии болезненна, сопровождается стоном или криком. Данный прием применяется только кулуарно. До прикосновения необходимо озвучить маркер - “нападение”.

б) Персонаж может коснуться двух точек (два плеча) другого человека и ухудшить состояние противника до среднего. Данный прием также применяется только в кулуарной обстановке. До прикосновения необходимо озвучить маркер - “нападение”.

с) Персонаж, который озвучил маркер “защита” - неуязвим 15 секунд. У данного навыка есть вторая разновидность. Персонаж может быть неуязвим 30 секунд, но по истечении этого времени состояние персонажа ухудшится до тяжелого.

д) Персонаж обретает повышенную защиту и может выдерживать некоторое количество попаданий без ущерба для здоровья.

е) Персонаж обретает повышенную реакцию и может озвучить маркер “ЗАМЕДЛЕНИЕ” и начать отсчитывать громко 15 секунд. В течение этого времени все, слышащие данный маркер (кроме человека, его озвучивающего), двигаются замедленно. Если кто-то заходит в этот момент в помещение, персонаж теряет концентрацию и действие навыка заканчивается.

## **Правила взаимодействия между колониями**

1. Колонии расположены далеко друг от друга, путь между ними опасен.
2. При перемещении между колониями необходимо каждые 10 минут пользоваться респиратором и ставить на нем отметку.
3. Перед перемещением на выходе из колонии необходимо взять специальную карточку. Между колониями расположены чек-поинты, выглядящие как фигурные степлеры.
4. До входа в колонию необходимо собрать пять разных отметок на карточке. В случае, если у Вас закончился воздух (на респираторе более определенного количества отметок), но Вы не нашли чек-поинты, у Вас среднее состояние здоровья, Вам необходимо отправиться в ближайшую колонию и надеяться там на излечение.
5. Между колониями свободно передвигается торговец на личном транспорте, который привозит заказы, сделанные через электронную систему, и дополнительные товары. С торговцем можно совершать обмен в свободном режиме. Торговец находится под защитой, его нельзя пленить, ранить или убить. С торговцем можно договариваться о перевозке, но он вправе вам отказать.

## **Наука**

1. Существует 4 направления, которые разрабатываются учеными: военное направление, медицинское направление, ресурс добывающее направление, культурное направление.
2. Каждая колония на момент начала игры имеет преимущество в одном из направлений.
  - Чумные Бараки – военное направление
  - Научный Центр – ресурс добывающее направление
  - Царство Венеры – медицинское направление
  - Дети Сияния – культурное направление
3. Под разрушенной колонией Эдем были найдены таблицы навыков. Это все что осталось от длинных листов технологий того времени. Технологии Эдема значительно опережали свое время. В каждой колонии есть люди, которые изучают данные таблицы.



## **Правила по телепатии**

1. Персонаж, обладающий телепатией, может применить маркер «телепатия». С этого момента начинается сеанс телепатии.
2. В рамках сеанса обладающий телепатией задает вопросы, а второй участник отвечает на них.
3. Говорить можно только правду.
4. Ответы на вопросы строятся на ассоциациях и метафорах и никогда не могут быть даны прямо. Обладающий телепатией персонаж не может задавать закрытых вопросов.
5. Сеанс не может длиться дольше десяти минут.
6. Для того, на ком была применена телепатия, сеанс напоминал разговор с самим собой. Никаких подозрений остаться не может. Однако если телепатия применена второй раз, игрок имеет право “начать понимать”, что разговаривал у себя в голове не сам с собой. После третьего раза персонаж безошибочно понимает, что участвовал в сеансе телепатии. После четвертого раза персонаж понимает, кто применил телепатию на нем.

## **Песчаная буря**

1. На Марсе существует опаснейшее явление – песчаные бури. Огромные, клубящиеся красноватого цвета облака из песка и пыли, поднятые с поверхности земли воздушными потоками, несут в себе смерть.
2. Песчаная буря обозначается характерным звуком – завыванием ветра.
3. Когда звук заканчивается – песчаная буря прекращается.
4. Песчаную бурю можно пережить если:
  - а) Вы находитесь в личной капсуле
  - б) Вы используете наркотик Кен-Ди
  - с) Вы вдохнули весь оставшийся дикридиум
5. Если персонаж оказался посреди песчаной бури без возможности вдохнуть дикридиум – он погибает.

## **Другое**

Персонаж с красной лентой в волосах источает особенный запах. Все находящиеся с ним в одной капсуле, испытывают к нему безудержное сексуальное желание. Эффект проходит, как только персонаж выходит из капсулы.

