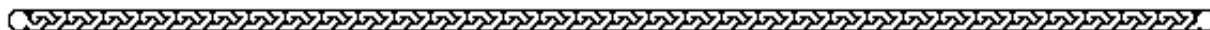


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Plutonium. CyberPunk. (Плутоний. Кибер Панк.)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Наркотики](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Наука](#)[Вводные](#)[Нелюди](#)

Блок: Общие правила, разное



Plutonium. CyberPunk.

the step beyond fallout

Сюжет.

Игра происходит в руинах города Нью-Рено. Со времен, описываемых в игре Fallout-2, прошло 70 лет. На дворе 2312 год. Большая часть событий Fallout-2 (истребление Анклава героем-одиночкой и предшествующее тому истребление Братства Стали Фрэнком Хорриганом) стала называться Резня-42. Все события сюжетной линии Fallout-1 и Fallout-2 произошли. И вот что случилось на данный момент, и какой оборот получили те или иные события:

Анклав.

Анклав действительно был страшно потрясен уничтожением их центральной базы “Посейдон”. Однако, как и любая крупная организация, Анклав был сильно разветвлен и имел отнюдь не одну такую платформу. Действительно, Президент США и его помощник Фрэнк Хорриган были убиты Избранным, который в свою очередь погиб вместе с G.E.C.K.-ом и своим племенем, когда платформа взорвалась, и танкер накрыло цунами, но сам-то Анклав уцелел. Сбрав в один кулак все, что у них было, обитатели Анклава возродили его, и на данный момент он уже ничуть не меньше, чем был. Может быть, даже во многом и могущественней, чем был, хотя все мысли о применении F.E.V. оставил после гибели своего ведущего микробиолога. Анклав предполагал и предполагает

возродить Соединенные Штаты Америки в их прежнем объеме силовыми методами и, в рамках этого, захватил город Сан-Франциско и многие другие прибрежные города, проводя политику геноцида мутантов, гулей, разумных смертокогтей и просто несогласных. На данный момент Анклав обратил свои взоры на Нью-Рено.

Братство Стали.

Братство Стали, было потрясено Резней-42 в намного большей мере. Последовавшая за этим потеря базы в Сан-Франциско еще подорвало их могущество. Поэтому БС заинтересовано, скорее, в сохранении уже имеющегося статус-кво, нежели в приумножении нажитого. Однако, являясь весьма разветвленной организацией, БС по-прежнему весьма могущественно и религиозный пыл его еще не ослаб. Стоит не забывать также и о базе БС в районе Лос-Анжелоса.

Ново-Калифорнийская Республика (НКР).

НКР вовсе от Резни-42 не пострадало, чему способствовало их удаленное местоположение. В последующие годы, разослав во все стороны отряды Арбитраторов или, как народ прозвал их, Судей, НКР попыталась взять территорию сначала под юридический, а потом и под экономический контроль. В итоге, если на Западном побережье и на севере бывших США правит Анклав, то территория НКР располагается в основном на юге и на южном побережье, не уступая в площади и населении, хотя и уступая Анклаву в технологии. НКР хотела бы видеть Нью-Рено под своей юрисдикцией или хотя бы нейтральным.

Волт-Сити (иначе Город-Убежище).

С получением новой атомной электростанции в Геко, Волт-Сити создал мощное полицейское государство на севере, расположившись, таким образом, в третьем углу треугольника Анклав – НКР – Волт-Сити, в центре которого находится Нью-Рено. Являясь производителем мощной и сложной технологии, Волт-сити также не отказался бы прибрать к рукам Нью-Рено, рассматривая его как необходимый им торговый центр.

Обитатели Убежища-13.

Обитатели Убежища-13 были практически уничтожены, не считая расы разумных Смертокогтей, которые, справедливо полагая, что Анклав найдет их, если они не сбегут куда-либо очень далеко, удалились на север в сторону города Нью-Рено, где их приняли с распростертыми объятиями, поскольку беспредел, творимый Саблезубыми Кроликами за пределами города, нужно было остановить, а заниматься этим ни у кого не возникало желания. Так Смертокогти в Нью-Рено и прижились. Люди любят их за наивность и доброту. Что, впрочем, не мешает людям помнить, что разозлившийся Смертокоготь – это боевая машина разрушения: брони, защищающей от их когтей, не существует.

Корпорация.

В Нью-Рено, примерно в 2190 году, образовалась конгломерация производителей различного оборудования, шахтеров и торговцев, которая назвала себя Корпорацией. Корпорация, набирая рост и силу, быстро превратилась в основную торговую силу в городе. Корпорация продолжает развиваться, и набирать мощь по сей момент, хотя обломки старого, как называют корпораты Анклав и Братство Стали, им слегка мешают своей идеологией.

Организационные вопросы.

Полигон и время проведения.

Ролевая игра “Plutonium CyberPunk” будет проводиться на полигоне Звенигород “Б” “Замок” (1 час на “собаке” от Москвы), на территории не выпущенного в эксплуатацию дома отдыха, в третью неделю июля. Игра проходит в течении 5 дней. Заезд на полигон с 15 июля, отъезд до 23 июля. Начало - 17-го июля днем, в 12.00, конец игры - 21-го июля в 18.00. С 15-го по 17-е будет происходить (для тех, кто приедет) очиповка и размещение. Так как полигон достаточно травмоопасный, на игру допускаются только лица, достигшие 18 лет. Также приглашаются посредники в команды и РС-терминалы.

Мораль Игры.

Леди и Джентльмены. Вы приехали на эту игру играть, а не накалывать друг друга. Да, правила жесткие, и, при желании, их можно обойти. Но вы ломаете игру и удовольствие от нее самим себе. Поймите это. Более того, вы ломаете игру остальным. Подумайте также и об этом.

Требования к вооружению, доспехам и оборудованию – все должно выглядеть красиво и антуражно. Главное на игре – антураж.

На игре все продукты питания считаются игровыми. Заметим, что игрок выпускается на полигон с нулевым количеством денег и с одной банкой на двоих или полукилограммом крупы на двоих. Мы очень бы попросили не делать запасов еды на полигоне и прятать их от мастеров. Это неэтично. Если вам не нравятся правила – не приезжайте. Но нарушать их не надо.

На игре все припасы добываются по игре. Это тяжело, но не так тяжело, как кажется на первый взгляд. Мастера обещают вам, что на игре вы от голода не умрете. А даже если очень захотите есть, вы всегда сможете объявить, что умерли от голода, надеть белую повязку и прийти в Трупиндорф, где вас покормят. Другой вопрос, что если вы поели, то выйти вы сможете оттуда только через 6 часов. В то время как обычная отсидка составляет не менее 3 часов и не более 6.

Об Игровых отношениях.

Цикл на игре равен 6 часам реального времени и 24 часам игрового.

Материальные отношения.

На игре все игровые предметы могут быть изъяты. Игровыми предметами является все сертифицированное мастерами, а также еда, вода и боеприпасы. Отдельно будет сказано об оружии и броне. Разумеется, подлежат изъятию игровые деньги. Строго запрещено изымать пожизненную одежду, палатки, емкости для воды и приготовления пищи. Так же строго запрещено хранить игровые предметы и сертификаты в палатках! Палатки являются неигровой территорией при отсутствии владельца.

В начале игры ВСЯ еда помимо взноса сдается мастерам. Дальше она может быть получена в виде экзотик чипов. Хлеба на игре нет (есть экзотик чипы).

Кроме того, игрокам настоятельно рекомендуется делать стойкие метки на оборудовании во избежании споров относительно идентификации. Все отсертифицированные игровые предметы, владелец которых был убит, приносятся их владельцем (убитым) в мертвятник.

Хожение оружия и брони по игре.

Отъемные предметы:

Это предметы, которые можно отбирать у пленных и мертвых игроков, а также передавать своим товарищам и использовать по своему усмотрению. Сюда входят:

патроны бмм, гранаты, заряды взрывчатки, мины, дымовые шашки, шашки с нервно-паралитическим газом, шашки с отравляющим газом, все виды медикаментов (в т.ч. наркотики), игровые деньги, вода, дрова.

Неотъемные предметы:

Это предметы, которые нельзя отбирать у пленных и мертвых игроков. Эти предметы являются личной собственностью игрока и не могут быть переданы им даже добровольно. Такие предметы должны иметь стойкие индивидуальные маркера игроков. Сюда входят: все оружие, уникальное оружие, оружие Magui, радиостанции, броня, бронетехника, заряды к минометам и гранатометам, аусвайс, расписка мастеров за изъятое снаряжение, личные предметы.

Оборот предметов.

Все неотъемные, а также не изъятые отъемные предметы убитый игрок приносит в мертвятик, где сдает их под расписку мастерам.

Мастера забирают под расписку следующие предметы: все оружие, радиостанции, броня, бронетехника, заряды к минометам и гранатометам.

Полностью изымаются следующие предметы: патроны бмм, гранаты, заряды взрывчатки, мины, дымовые шашки, шашки с нервно-паралитическим газом, шашки с отравляющим газом, все виды медикаментов, наркотики, игровые деньги, еда, вода и дрова.

Предметы, которые мастера не изымают ни при каких обстоятельствах: расписка мастеров за изъятое снаряжение, личные предметы, допущенные радиостанции, уникальное оружие и оружие Magui.

После выхода игрока из мертвятика игрок может каким-либо способом добыть деньги и выкупить все свое снаряжение или его часть. Вместо игрока его оружие может выкупить любой человек, имея на руках расписку с подписью доверителя.

В случае с уникальным оружием, оружием Magui, и т.п. (Уникум).

Такое оружие должно иметь аналог (напр: пистолет к пистолету, модель не важна), постоянно находящийся рядом с уникалом. Это оружие (аналог) должно быть обязательно рабочим (должно стрелять) и быть покрашено красной краской (не менее 75% поверхности) – т.н. “красный ствол”. Хозяин уникам оружия, стреляющий без “красного ствола” - моментально умирает.

Заявки.

В связи с экстренным изменением полигона заявки сведены до минимума.

Все едущие на игру должны сообщить следующее:

ФИО

Игровое имя

Город

Команда на игре

Мед. Противопоказания

Те, кто уже подал заявки, должны подтвердить и продублировать их или опровергнуть.

Заявки принимаются вплоть до заезда на полигон.

Взнос.

Взнос стал дифференцированным и теперь составляет:

Москва, Питер и ближние области – 5 USD. От Казани и далее - 3 USD.

Взнос на игру складывается из двух частей.

Первая часть - это деньги в масштабе рублевого эквивалента 3 - 5 USD и идет на организационные расходы, такие как: полиграфические затраты, затраты на аренду полигона, затраты на аренду машин, раций.

Вторая часть взноса, взносом как таковым не является, потому что игроки получают эти продукты во время игры. Она состоит из: 5 банок тушенки + 1,5 килограмм гречневой крупы + 1,5 килограмм риса + 1,5 килограмм макарон (эти продукты пойдут на питание игроков и являются игровыми ценностями) + 1 большая круглая батарейка + 1 пальчиковая батарейка (обязательно рабочие) (эти батареи пойдут на обеспечение игрового эл. питания и являются игровыми ценностями) + 1 шнур с двумя пятиконтактными штекерами (типа, папа) (вам же с этим играть, а гнезда будут стандартизированы).

Вторая часть взноса может быть внесена деньгами в размере 6 USD.

Ограничения.

Так как полигон достаточно травмоопасный, на игру допускаются только лица, достигшие 18 лет.

При регистрации у мастеров человек должен будет дать подписку об отсутствии претензий к мастерам в случае травмы.

Лица от 16 до 18 могут быть допущены на игру только посредниками в команды и РС-терминалами и только по согласованию с мастерами.

Строго запрещено внутри здания: разводить костры, рисовать на стенах, оставлять бытовой мусор, ходить в туалет. За нарушение будут взиматься штрафы, а нарушитель(-и) - выгоняться с полигона.

Радиосредства: Обязательная сертификация. Только гражданские диапазоны. Рации, замеченные за перехватом мастерских переговоров, будут изыматься до окончания игры, а игроки - отправляться в мертвятник на 6 часов. Мастера оставляют за собой право отказать игрокам в использовании конкретных частот, вплоть до изъятия рации до конца игры.

Любые попытки нарушения игровой этики будут строго пресекаться.

За попытку хождения в пожизненный магазин человек сразу будет удален с полигона. Вся хавка – к мастерам.

Вся еда и спиртное, привезенное на игру – изымается мастерами и может быть выдано в процессе игры.

При обнаружении у игроков пожизненных наркотиков или подобных средств игрок будет сдан в местное ОВД.

Необходимое снаряжение.

На одного игрока:
(в тексте пропуск)

На всю команду:

Примус (желательно), керосиновая лампа, прочная веревка – 10м., командная аптечка.

Никаких ограничений на одежду не существует, кроме тех случаев, которые изложены в личных вводных и требованиях по антуражу.

Меры борьбы мастерской группы с нарушителями.

Меры борьбы две. Одна – отсидка в Трупиндорфе в течении 12 часов. Это, так сказать, превентивная мера. Вторая мера – выставление с полигона.

Расы на игре.

Люди.

Просто особи вида Homo sapiens. Неустойчивы к радиации, отравляются, оглушаются и т.д. Для них действительны все части правил. Недостатки в строении тела возмещают техникой и медициной.

Мутанты.

Мутировавшие человеческие особи, созданные Richard Grey. За уродливость и скверный характер их никто не любит, но терпят, так как они единственные охотятся на саблезубых кроликов. Про мутантов ничего в точности не известно никому, кроме как им самим. Единственный достоверно известный факт – это то, что они устойчивы к радиации.

Гули.

Мутировавшие человеческие особи, подвергшиеся действию сверхдоз радиации. Исключительно неприятная внешность, тщательно ими скрываемая под одеждой и масками. Определенно известно, что гули устойчивы к радиации, в том числе и к абсолютно смертельным дозам. Ходят также слухи, что гули и сами излучают.

Смертокогти (Death claws).

Существа, которые в противоположность мутантам, произошли не от людей, хотя и обладают разумом не хуже, чем у людей. Питаются саблезубыми кроликами, хотя в отличии от мутантов на них не охотятся. Однако мяса им хватает только на себя.

Вооружены очень длинными когтями, которые растут у них прямо из рук и аналогичны по категории монолезвиям. Брони не носят, как и любое оружие. К людям, в отличии от мутантов, относятся сугубо нейтрально. Мутантов не любят, так как те охотятся на кроликов.

Выглядят как существа в ниспадающих накидках и длинных одеяниях под ними, из рукавов которых высовываются длинные – около 40 см когти по два на руку, жестко на руке закрепленные. Цвет их одежды – черный, серый, коричневый и белый. На лице обязательна матерчатая маска под цвет одежды.

Инопланетяне.

Существует на игре в одном экземпляре. ТТХ его известны ему самому. По крайней мере, при встрече вы его узнаете. Известно только, что инопланетянин изначально оборудован системой Cloaking Device.

Общее о ядах.

На игре существует несколько видов ядов. Заметим, что вид – это только описание действия. Тип, так сказать. Реализовать же яд можно по-разному. См. раздел “Яды и противоядия” в разделе “Медицина”.

Профессии.

В игре есть разнообразные технические профессии. Один человек может обладать только одной профессией, и эта профессия записана у него в карточке персонажа. Предполагается, что простым оружием типа ручного могут пользоваться все. Но! Работа с бронескафандрами и персональными полями, равно как и работа с пушками или танками – это специфическая профессия.

Принципы Генерации Персонажа.

Принципы генерации персонажа мастера были вынуждены ввести по трем причинам. Во время обсуждения бета-версии правил с вопросом обучения на игре было много споров. Равно как и с выходом из Трупиндорфа. И потому родилась эта часть правил.

Смысл генерации персонажа сводится к тому, как он распределит свои первоначальные возможности с целью получения наиболее приемлемого для себя персонажа.

При генерации следует учитывать:

- а) очков всего 4 (у гуля – 8, не используется пункт “б”);
- б) можно добрать большее количество очков “возможностей” с помощью отрицательных черт, но придется эти отрицательные черты отыгрывать и в любом случае очков “возможности” в результате не может быть более 8-и.

Следует также иметь в виду то, что очки “возможности” можно обратить в деньги и выйти на полигон “пустым” с точки зрения способностей, но с деньгами в кармане.

Очки “возможности” можно также обратить в два варианта специфических способностей: в первом варианте возрастает “человечность” (см. Приложение “Киберимплантанты”, раздел “Киберпсихоз”) в масштабах на 20 за каждое очко; во втором варианте возрастают способности анализа и реакции в масштабе 2-х очков за каждое очко “возможности”, которые можно распределить по желанию. Заметим, что способности анализа и реакции наращиваются также наркотиками и киберимплантантами.

Очки “возможности” можно распределить на профессии, но не более чем на две. Только высокотехнологичные сообщества (Судьи, Анклав, Братство Стали) имеют право на мультипрофессионала с двумя профессиями. Соответственно, можно получить за 1 очко “возможности” один уровень профессии. За 2 – второй и так далее. Судите сами, что лучше – знать многое, но помалу, или одно, но хорошо. Учитывайте, что согласно правилам повышения уровня во время игры можно довести профессию до установленного ей максимума. Набрать возможность получения на игре новой профессии можно, но очень сложно и, в любом случае, в сумме их может быть не более 1-ой у обычных игроков и 2-х — у хай-техов.

В начале игры все персонажи уже сгенерены, согласно определенным раскладкам. После чего игроки выходят на игру и начинают играть. Рано или поздно их убивают (или не убивают). Если убивают, то они идут в Трупиндорф получать через 3 часа новую инкарнацию. И тут есть два варианта – если персонаж успел произвести потомство, то он может выйти собственным ребенком – соответственно, со всеми воспоминаниями прошлой инкарнации, кроме последнего часа. И в дальнейшем Мастером Трупиндорфа перед игроком ставится выбор – выходить, таким образом, либо генериться заново.

Генерация персонажа.

Черты характера, которые могут добавить очков возможностей при генерации.

Название	Добавляемые очки	Описание
Наркоман-психо (только на начало - в процессе игры ничего не добавляет)	+3	человек, сидящий на Психо
Наркоман, потребляющий джет (только на начало - в процессе игры ничего не добавляет)	+2	человек, сидящий на Джете
Садист	+1	любит мучить людей (и не только)
Маньяк-убийца	+3	должен в 6 часов убить хотя бы одну жертву
Маньяк-насильник	+2	должен в 6 часов изнасиловать

		хотя бы одну жертву
гомосексуалист (лесбиянка)	+2	не может общаться сексуально с противоположным полом
компьютерный маньяк	+1	должен в 3 часа хотя бы 10 минут проводить в Сети
аллергия на обезболивающее	+2	см. Раздел “Медицина”
расист (на мутантов, смертокогтей)	+1	не любит соответствующую расу
алкоголик	+1	должен в 3 часа хотя бы раз выпить водки
импотент	+2	не может производить потомство
киберпсих	+4	см. Раздел “КиберПсихоз”

Расклады по профессиям с точки зрения инкарнации в команду.

(то есть с той точки зрения, где тот или иной специалист может оказаться после выхода из Трупиндорфа либо в начале игры)

Название	Требования	Игровые навыки соответственно уровню
GunFighter	отсутствуют	1 уровень - Гаусс Ган и огнемёт
		2 уровень - легкая пушка, подствольник, гранатомёт
		3 уровень - плазменное оружие, лазерное оружие, миномёт
		4 уровень - тяжелая пушка, крупнокалиберная пушка
ArmorUser - носитель продвинутой брони	отсутствуют	1 уровень - РРА
		2 уровень - PDS и PCD
		3 уровень - АРРА
		4 уровень - СРА
Hunter -охотник	отсутствуют	1 уровень - добыча мяса саблезубых кроликов в обычном масштабе + возможность пользоваться гаусс-ганом
	стрелковый тест	2 уровень - добыча мяса саблезубых кроликов в полуторном масштабе + возможность пользоваться гаусс-ганом
	художественное описание повадок саблезубого кролика	3 уровень - добыча мяса саблезубых кроликов в удвоенном масштабе + возможность пользоваться гаусс-ганом
Food-tech -	отсутствуют	1 уровень - может получать от

техник-гидропонщик		гидропонного танка обычное количество еды
	минимальные знания как работает гидропоника	2 уровень - может получать от гидропонного танка двукратное количество еды
Power-tech - техник-электрик	отсутствуют	1 уровень - может перезаряжать бронескафандры (кроме боевого) и оружие и работать (вдвоем) с энергоустановкой
	минимальные знания как работает реальный атомный реактор с точки зрения механики	2 уровень - может перезаряжать все вышеперечисленное и персональные поля. Может работать с энергоустановкой в одиночку
X-tech - техник-радиохимик	отсутствуют	1 уровень - собирает расщепляющиеся материалы в полях
	минимальные знания радиохимии	2 уровень - с помощью аппарата обогащения преобразовывает сырье в ТВЭЛы и перезаряжает боевые скафандры и энергоустановки
Spirit-tech - самогонщик	отсутствуют	1 уровень - получает от самогонного аппарата обычное количество спирта
	реальные познания в самогоноварении	2 уровень - получает от самогонного аппарата полуторное количество спирта
Repair-tech - ремонтник	отсутствуют	1 уровень - починка устройств с тех.уровнем 1
	минимальные технические знания	2 уровень - починка устройств с тех.уровнем 2
	значительные технические знания	3 уровень - починка устройств с тех.уровнем 3
Med-tech - медтехник	отсутствуют	1 уровень - починка устройств с Мед.Тех.уровнем 1
	минимальные технические знания + минимальные медицинские	2 уровень - починка устройств с Мед.Тех.уровнем 2
	значительные технические знания + минимальные медицинские	3 уровень - починка устройств с Мед.Тех.уровнем 3
Program-tech - программист	знание любого языка программирования	зависит от текущих параметров: реакция, анализ

Примечание: по поводу врачей и их умений (см. раздел “Медицина”). По поводу программистов и их способностей (см. раздел “Сеть”).

Расклад по командам.

Люди:

Судьи.

Легенда: Люди, высланные НКР в Нью-Рено для поддержки законности и последующей ассимиляции в состав НКР. Первоначальная функция – охрана Порядка и Закона. В своих действиях руководствуются Кодексом НКР.

Требования: Серьезная броня – минимум тяжелая + хорошее оружие.

Численность: от 15 до 30

Братство Стали.

Легенда: То самое Братство Стали из серии “Fallout”. Технологическая полиция, следящая за тем, чтобы технология не использовалась во зло. После Резни-42, учиненной Анклавом, во многом потеряло свои позиции, но все еще способно на многое. В своих действиях руководствуются внутренним Уставом Ордена и представляют из себя нечто вроде рыцарского ордена. К Корпорации относятся нехорошо, справедливо считая ее возрожденным образом былого – капиталистического бездуховного государства.

Требования: Серьезная броня – минимум защищающая от оружия категории “Б” + серьезное оружие. Гидропонные баки, энергогенератор и все, что к нему требуется. Возможен Танк.

Численность: от 20 до 25

Анклав.

Легенда: Форпост возродившегося после Резни-42 Анклава, который представляет из себя новый город где-то на западном побережье. Не любят мутантов и Смертокогтей. В Корпорации видят для себя угрозу. Желали бы захватить Нью-Рено для себя и сделать его опорной базой для продвижения дальше на восток, но предпочтительно не грубой силой, а дипломатическими методами. К Судьям и НКР вообще относятся сдержанно.

Требования: Мощная броня – бронескафандр. Серьезное оружие – гранаты, лазеры, огнеметы, пушки, гаусс-установки. Возможен Танк.

Численность: не менее 10 не более 20.

Банда Скорпиона.

Легенда: Банда, устроенная наподобие Якудзы – скрытые члены, инфильтрированные в население. Банда устроена по принципу жестко иерархизированной структуры.

Единственный источник Психо-2 в городе. Члены банды узнают друг друга по татуировке.

Требования: как таковые отсутствуют, не считая татуировки (имитации) на определенной части тела.

Численность: от 5 до 15. Группа одиночек.

Черный Дракон.

Легенда: Остатки служащих и охраны аэропорта. Через них осуществляется торговля с внешним миром и Анклавом как с помощью авиаперевозок, так и с помощью караванов.

Требования: как таковые отсутствуют.

Численность: от 10 до 15.

Семьи Нью-Рено.

Семей существует всего 4. Это потомки семей Нью-Рено. У каждой свои преимущества и достоинства. Каждая чем-то зарабатывает на жизнь. Все семьи обитают за пределами

корпоративной зоны.

У каждой семьи (кроме семьи Райтов) есть заведение: клуб “Shark Club” семьи Бишопов (располагается в корпоративной зоне); бар “Salvatore Bar” семьи Сальваторе (также в корпоративной зоне); казино “Desperado” семьи Мордино (в пригороде). Все заведения являются полностью игровой территорией.

Бишопы. Могучая семья, контролирующая игорный бизнес в Нью-Рено.

Многочисленная и до зубов вооруженная. Из экзотического оружия имеют огнеметы, гранатометы и даже танк. Численность: от 30 до 35.

Мордино. Семейка средних размеров, контролирующая поставки Джета в город и за его пределы. В области вооружения ничего любопытного, кроме колоссальных запасов Джета. Численность: от 15 до 20.

Сальваторе. Довольно немаленькая семейка, имеющая к тому же полученное откуда-то мощное, возможно лазерное оружие. Занимается в основном рэкето́м караванов. Численность: от 15 до 20.

Райты. Сравнительно слабая семья, занимающаяся в основном работой со спиртным – водкой и пивом. С точки зрения оружия ничего особенного из себя не представляют.

Численность: от 5 до 10.

Гильдии и Корпорации.

Из пепла былого начала возрождаться новая цивилизация, которая во многом сходна со старой. И как прямое следствие, большое количество торговцев и производителей объединились в Корпорацию, которую справедливо можно назвать новой формой капитализма. Корпорация контролирует в городе практически все, учитывая, впрочем, тот факт, что налоги Полиции они-таки платят. Однако Корпорация хотела бы, может быть, обойтись и без полиции. Но вот как – и кем ее заменить? Время покажет. Гильдия – название условное, по игре они могут называться как угодно, причем возможны отряды от корпорации независимые. Но! У гильдий есть их орудия производства и в их карточках персонажа должна быть проставлена профессия, соответствующая гильдии.

Гильдия Гидропоники.

Легенда: сообщество людей, работающих с гидропонными установками и получающими еду.

Требования: Гидропонные баки, которые описаны в разделе “Оборудование”, по крайней мере, по одному на члена гильдии.

Численность: от 5 до 15.

Гильдия Энергетиков.

Легенда: сообщество людей, работающих с энергогенератором и получающими энергию.

Требования: Стационарная энергостанция, которая описана в разделе “Оборудование”.

Численность: от 5 до 15.

Примечание: нет прямой связи между численностью людей и выходом энергии, за исключением того факта, что генератор работает тогда, когда при нем находятся, по меньшей мере, два энерготехника 1-го уровня или один 2-го.

Гильдия Ремонтников.

Легенда: сообщество людей, ремонтирующих все, что ни попадя. Более точные данные изложены в разделе “Профессии”

Требования: Разнообразное ремонтное оборудование – чем больше, тем лучше.

Численность: от 5 до 15.

Гильдия Радиохимиков.

Легенда: сообщество людей, собирающих на Атомных Полях расщепляющиеся элементы и превращающие их в радиобатареи.

Требования: аппаратура обогащения радионуклидов, которая описана в разделе “Оборудование”.

Численность: от 5 до 15.

Гильдия Самогонщиков.

Легенда: сообщество людей работающих с самогонным аппаратом, который вырабатывает пищевой спирт.

Требования: самогонный аппарат, который описан в разделе “Оборудование”.

Численность: от 1 до 5.

Примечание: нет прямой связи между численностью людей и выходом спирта!

Гильдия Работоторговцев.

Легенда: сообщество людей, которые торгуют рабами.

Требования: имитация татуировки на лбу.

Численность: от 5 до 10.

Иные образования.**Оружейный Магазин.**

Легенда: магазин, в котором продают оружие и боеприпасы и в который все это можно сдать и обменять на деньги.

Требования: прилавок и тому подобные атрибуты. В начале игры мастера дадут некоторый стартовый капитал и предоставят место с крышей, стенами и дверью. Кроме того, лицензия на торговлю будет создана до игры и как бы “автоматически” оплачена.

Численность: не менее 2!

Продовольственный Магазин.

Легенда: магазин, в котором продают еду и в который ее можно сдать и обменять на деньги.

Требования: прилавок и тому подобные атрибуты. В начале игры мастера дадут некоторый стартовый капитал и предоставят место с крышей, стенами и дверью. Кроме того, лицензия на торговлю будет создана до игры и как бы “автоматически” оплачена.

Численность: не менее 1! Не более 5

Библиотека.

Легенда: Место, где хранятся книги и где их можно читать для получения знаний. По странному стечению обстоятельств совпадает по местоположению с штаб-квартирой Мастеров на полигоне.

Численность: не менее 1! Не более 3

Требования: Мастера библиотеку обеспечат. Все разъяснения по поводу того, что такое библиотека и как она работает см. в параграфе “Повышение уровня”.

Религиозные движения на игре.

На игре предполагается наличие, по меньшей мере, одной религиозной группировки, которая обитает отдельно других команд и в принципе также может быть воспринимается как команда или банда.

Хабологи.

Фанатичная (круче БС) религиозная организация, которая ставит перед собой непонятные цели. Существует учение Хаб и различные внутренние ереси. Хабологи живут за пределами корпоративной зоны, в пригороде, в своем собственном укрепленном здании. Существует предположение, что хабологи очень неплохо вооружены и вообще готовят переворот в Нью-Рено, как уже пыт

Блок: Боевка



Боевые Правила.

На игре существует много различных типов оружия и некоторое количество типов брони.

Общие понятия.

Поражаемая зона.

Поражаемая зона для безопасного стрелкового оружия – полная (т.е. для людей в голову убит). Однако категорически запрещено стрелять из Гаусс установок, мощной пневматики, арбалетов и луков в голову, шею и пах, точно так же, как и использовать холодное оружие в отношении головы, паха и шеи в боевом варианте.

Убийство на месте.

Убийством на месте считается классическое перерезание горла ножом и выстрел в голову из пистолета в упор, без пули. Также убивает на месте попадание в тяжелораненого. Также убивает на месте попадание в голову.

Состояние смерти.

Если человека убили, то он садится и поднимает руки с оружием над головой. После чего он сидит молча 10 минут и уходит в Трупиндорф.

Ранения.

Оружие либо пробивает, либо не пробивает доспехи. Если не пробивает, то ровно ничего не происходит, хотя допускается проведение ударов и стрельбы в прорехи доспеха за исключением бронескафандров, где защита считается полной.

Если броня пробита либо обойдена, то:

При попадании в корпус человек получает **тяжелое ранение** (кроме того случая, когда произведено попадание из оружия класса Б через бронежилет класса А), падает на землю (либо отходит в сторону и садится) и не производит никаких действий. При попадании в конечность человек получает **легкое ранение**, и конечность выходит из строя. Два легких ранения равняются одному тяжелому.

Абстрактные ранения.

Это то же самое, что и обыкновенное ранение, но человек на абстрактное легкое ранение никак не реагирует, за исключением того факта, что следующее легкое ранение его свалит – конечность, таким образом, у него не отнимается. С абстрактным тяжелым ранением все то же самое, что и с обычным тяжелым ранением – человек падает наземь.

Отрывание конечностей.

Два легких ранения в одну и ту же часть конечности – “отрывают” конечность. То есть, если, допустим, вам попали в руку в плечо и в локоть, то это просто тяжелое ранение. Обычное оружие конечности не отрывает. Если же попали два раза в плечо – то все, рука отпадает. Выстрел из пушки любого достоинства отстреливает конечность однозначно с одного выстрела, как и выстрел из плазмы. Также с первого удара срубает конечность моноклинок – с рубящего удара, разумеется. Оторванная конечность не используется в игре до конца инкарнации. Если после отрыва конечности не была оказана первая медицинская помощь – не вколото обезболивающее, не наложена повязка на точку отрыва (последнего попадания) – перетягивающая и обычная, то человек умирает в течении 5-ти минут с момента отрыва.

Оглушение.

Удар сверху по плечам любым оружием, кроме короткоклинкового, протезом руки либо кулаком в латной перчатке бронескафандра может быть объявлен оглушающим при отсутствии шлема. Также оглушающим является близкий (1-2 метра) взрыв гранаты, даже не пробивший доспеха или не нанесший повреждений. От такого оглушения защищают бронескафандры, но не поля. Также оглушает тазер и резонатор. При попадании тяжелой пушки в скафандр без силового поля человек в бронескафандре, хотя и не получает повреждений, но переходит в оглушенное состояние.

Оглушение действует в течении 5 минут.

Разнообразные пожизненные травмы.

Если игрок нанес травму, приведшую к серьезным последствиям, он обязан доставить пострадавшего к мастерскому врачу и явиться в Трупиндорф для выяснения обстоятельств, приведших к травме.

Диверсии.

На игре можно взорвать оборудование или вывести его из строя иным способом. Первый вариант предполагает окружение промышленного и иного оборудования взрывчаткой в количестве 2 бруска на одну установку с разных сторон. После чего взрывчатка подрывается.

Второй вариант диверсии выглядит как выведение из строя ручным методом. Это может сделать кто угодно, но предсказать последствия может только техник, уровень которого равен уровню выводимого из строя устройства. Необходимо присутствие посредника или мастера.

Диверсия моделируется срыванием с оборудования символа его работоспособности (не путать с сертификатом оборудования – повредивший сертификат считается затянутым в оборудование и погибает) и уничтожения – разрыва напополам, причем символ должен остаться где-то на самом оборудовании.

Примечание: на боевое оборудование диверсия действует только при отсутствии его владельца внутри, либо при отсутствии оружия в руках.

Оружие.

Оружие перечисляется по возрастающей мощности пробивания.

Оружие класса А: Холодное оружие: ножи, копья и топоры. **И никаких мечей.** Метательное обычное, арбалеты и луки. Минометы (см. гранаты)

Оружие класса Б: Пулевое обычное. Гранаты осколочные. Моноклиники. Мотопилы.

Оружие класса В: Легкие Пушки. Подствольные гранатометы калибром 20-40 мм.

Оружие класса Г: Гаусс оружие. Тяжелые пушки. Огнемет. Гранаты кумулятивные.

Смертельное Оружие: Крупнокалиберные Пушки. Лазерное Оружие. Плазменное

оружие.

Оружие Особого Класа: Электротазеры. Акустический резонатор. Кобальтовая боеголовка. Химическое оружие. Ионное орбитальное орудие.

Примечания: прямое попадание из пушки любого типа, которая пробил броню, убивает на месте, также как пушки при аналогичном попадании в конечность отрывают таковую; попадание из плазменного оружия аналогично попаданию из пушки.

Броня.

На игре существует три типа обычной брони и один тип энергетической. Также существует приспособление, которое тоже можно при определенной ситуации отнести к броне. **Итак:**

Легкий бронежилет

Тяжелый бронежилет

Бронескафандры различных достоинств:

Персональный Бронескафандр – PA (powered armor)

Усовершенствованный Бронескафандр – APA (advanced powered armor)

Боевой бронескафандр – CPA

Усовершенствованный боевой бронескафандр – АСПА

Персональный силовой щит — PDS (personal deflector shield)

Система Скрывающего Поля — PCD (personal cloaking device)

Шлем.

На игре есть непоражаемые части тела, хотя следует иметь в виду, что большинство применяемого на игре оружия стреляет с весьма неслабым рассеянием. Следовательно, стоит поберечь голову. Помните, что ранение в голову - штука по жизни крайне неприятная. Впрочем, есть и еще нюансы. См. “Сертифицируемое оборудование”.

Респираторы и противогазы. Защищают от химического оружия.

Щит.

Боевая Техника.

Разнообразные технические средства истребления.

Танк.

Бронетранспортер.

Сертифицируемое Оборудование.

На игре разрешена пиротехника заводского производства. Это петарды (основа для гранат, вышибные заряды). Все применяемые петарды должны быть не крупнее 4-го корсара (ОП №4). Любые другие варианты заводской пиротехники – при обязательной проверке и очиповке мастером. Пиротехника не заводского производства не допускается.

Оружие.

Все энергетическое оружие перезаряжается тем, кто умеет из него стрелять.

Были изменения в калибре оружия. Если уже сделали – все равно везите.

Холодное оружие обычное.

Ножи, копья и топоры. **И никаких мечей.** Диаметр скругления острия – не менее 15 мм. Толщина острия клинка не менее 8 мм.

Метательное обычное.

Арбалеты и луки. Луки (арбалеты) – натяжение тетивы до 10 кг.; смягчение –

пенорезина, пенополиуретан и пр. Стрелы обязательно оснащать смягчающими элементами.

Моноклинковое холодное оружие.

Только мечи. Клинки из пластика либо дюралья. Техногенного вида рукоятка.

Мотопила.

Должна быть похожа на реальную мотопилу. Шум мотора. Работает от 2-х МФС. Медленное вращение закольцованной веревки (шнура) с мягкими (поролоновыми) зубцами.

Минометы.

Оружие, стреляющее минами (конструкционно аналогичными гранатам) осколочного типа навесом. Устроен как труба с пружиной и штоком внутри. Пружина оттягивается и фиксируется механизмом затвора. Мина закладывается в ствол, механизм затвора освобождает пружину. Мина уходит к цели. Опора трубы – плита, выполненная из любого материала, таким размером, чтобы плита была больше калибра оружия на 300 мм.

Стационарен и переносится двумя людьми. Стреляют с лафета или треноги. Стреляет калибром от 60 мм, либо боезапасом типа “граната”.

Длина ствола от 1 метра.

Пулевое обычное.

Первый вариант: Отыгрывается китайской либо японской пневматикой, не оставляющей следа при попадании (не пейнтбол) и стреляющей бмм пластиковыми шариками.

Второй вариант: Это – тировая либо газобаллонная пневматика типа “Корсар”, “ИЖ” различных модификаций и т.д., которая стреляет легко деформирующимся патроном – пластилином и т.д. Обязательна проверка и очиповка мастером.

Легкие Пушки.

Метательное средство, стреляющее снарядами калибром мячика от пинг-понга. Устроено как труба с пружиной и штоком внутри. Пружина оттягивается и фиксируется механизмом затвора. Снаряд закладывается в ствол, механизм затвора освобождает пружину. Снаряд выстреливается. Имеют свойство убивать сразу при попадании в корпус, отрывать конечность при попадании в нее.

Переносятся одним человеком. Стреляют с сошек, упора в землю, лафета или с рук при работающем бронескафандре, либо так может стрелять мутант.

Длина от 60 см.

Подствольный гранатомет.

Оружие, состоящее из трубы калибром 15-40 и выше мм, стреляющей гранатой типа “Пенек” – деревянной шароцилиндрической (закругленным цилиндром) гранатой, выполненной из дерева и окрашенной в некий технологический цвет, выталкиваемой с помощью вышибного заряда. Также можно стрелять боезапасом типа “граната”, который поражает осколками.

Тяжелые Пушки.

Метательное средство, стреляющее снарядами калибром – теннисный мячик (большой). Устроено как труба с пружиной и штоком внутри. Пружина оттягивается и фиксируется механизмом затвора. Снаряд закладывается в ствол, механизм затвора освобождает

пружину. Снаряд выстреливается.

Стационарны и переносятся тремя людьми. Стреляют с лафета или треноги.

Длина от 1 метра.

Крупнокалиберные Пушки.

Метательное средство, стреляющее снарядами калибром – футбольный мяч. Устроено как труба с пружиной и штоком внутри. Пружина оттягивается и фиксируется механизмом затвора. Снаряд закладывается в ствол, механизм затвора освобождает пружину. Снаряд выстреливается. Должна быть похожа на реальную пушку (компенсаторы, имитация прицельного устройства, лафет на колесах и т.д.).

Стационарны. Перевозятся на транспортном средстве (например, на танке), либо на колесах. Стреляют с лафета.

Длина от 1,5 метра.

Гаусс оружие.

Оружие, моделирующееся с помощью пружинного метателя. Стреляет оперенными стрелами. Устроены как труба с пружиной и штоком внутри. Пружина оттягивается и фиксируется механизмом затвора. Стрелка закладывается в ствол, механизм затвора освобождает пружину. Стрела уходит к цели.

Гаусс-пистолет: Данный агрегат моделируется старыми детскими пистолетами, стреляющими присоской (помните такие?). Натяжение пружины не более 5 кг. Масса от 2 кг. Длина не менее 30 см.

Гаусс-винтовка: Натяжение пружины не более 10 кг. Длина от 1 метра.

Гранатомет.

Аналог пушки с точки зрения устройства, за тем исключением, что конструкционно рассчитан для стрельбы гранатами и может иметь много стволов. Устроен как блок труб с пружиной и штоком внутри каждой. Пружина оттягивается и фиксируется механизмом затвора. Снаряд закладывается в ствол, после чего блок стволов монтируется таким образом, чтобы открытым был только один из стволов. Для выстрела механизм затвора освобождает пружину. Снаряд выстреливается. Блок стволов проворачивается, выводя следующий ствол на боевую линию.

Длина от 1 метра.

Огнемет.

Устройство, которое поражает струей огнеметного горючего. Имеет баллон ранцевого закрепления, система подачи горючего к стволу. Ствол длиной не менее 50 см. Баллон суммарным объемом не менее 2-х литров.

Плазменное оружие.

Плазменный пистолет: Устройство, стреляющее “плевками” воды и обозначающее свое действие вспышкой и звуковым сигналом. Конструкционно выглядит как водяной пистолет, к которому прикреплена фотовспышка и устройство подачи звукового сигнала. Ресурс – 5 выстрелов. Заряжается– 5 SEC.

Длина от 30 см.

Плазменное ружье: Устройство, стреляющее “плевками” воды и обозначающее свое действие вспышкой и звуковым сигналом. Конструкционно выглядит как водяное ружье, к которому прикреплена фотовспышка и устройство подачи звукового сигнала.

Ресурс – 20 выстрелов. Заряжается– 5 MFC.

Длина от 1 метра.

Лазерное Оружие.

Лазерный пистолет: Моделируется лазером с расфокусированной линзой и системой звукового сигнала. Стреляет импульсами длительностью 2 секунды и перезаряжается 4 секунды. Поражает только одну цель (это значит, что водить включенным лазером бесполезно – эти две секунды импульса необходимо сохранять фокус на жертве). Очень малая дальность (4-5 метров максимум).

Ресурс – 5 выстрелов. Заряжается– 5 SEC.

Длина от 30 см.

Лазерная винтовка: Моделируется лазером с расфокусированной линзой и системой звукового сигнала. Стреляет импульсами длительностью 2 секунды и перезаряжается 4 секунды. Поражает только одну цель (это значит, что водить включенным лазером бесполезно – эти две секунды импульса необходимо сохранять фокус на жертве). Очень малая дальность (5-6 метров максимум).

Ресурс – 20 выстрелов. Заряжается– 5 MFC.

Длина от 1 метра.

Гатлинг Лазер: Самое жуткое оружие на игре. Состоит из блока из 6-ти стволов, в одном из которых находится система аналогичная системе лазерной винтовки. Вращение стволов не обязательно. Однако, скорострельность такова, что гатлинг лазер стреляет импульсами также по 2 секунды, однако периода перезарядки в 4 секунды не требуется. Огонь ведется непрерывными импульсами.

Ресурс – 90 выстрелов. Заряжается– 10 MFC. Тех. Уровень-4 Длина от 1 метра.

Электротазеры.

Ручные: Дубинка с двумя резиновыми (мягкими) шипами на конце. При тыкании шипами в тело оглушает, но не убивает. Работает только один раз за бой. Длина от 50 см.

Метательные: Устройство, выстреливающее два стрелки на проводе и поражающее электроразрядом. Оглушает, но не убивает. Перезаряжается – 5 SEC.

Ресурс – 30 импульсов. Длина от 75 см.

Акустический резонатор.

Установка, поражающая противника инфразвуковым ударом. Оглушает, но не убивает, того, кто его слышит. Перезаряжается способом, известным только обладателям. Существует на игре в единственном экземпляре. Конструктивно выглядит как динамик с генератором импульсов, который выдает сигнал высокой мощности, образующийся в результате совмещения динамика и микрофона на протяжении 1 минуты. Размеры – большая (50x50x50 см) коробка.

Ионная орбитальная пушка.

Оружие, стреляющее с орбиты. Наводится стационарно с помощью системы подсветки лазером, которая сохраняется в течении 1 минуты непрерывно. Управляется через NavCom. Считается, что она накапливает энергию некоторое время (но не менее 1 минуты), пока рядом не окажется мастера. После этого производится выстрел. В радиусе 30 метров от точки подсветки мрет все. Никакой защиты нет. После выстрела идет перезарядка в течении 1 цикла.

Боеприпасы.

Гранаты.

Ручная граната – упакованная в пенопласт или герметик петарда, которая поражает

ошметками пенопласта/герметика. Гранаты существуют обычные ручные и заряды к гранатомету. Простая петарда гранатой не является. Граната поражает все, что попадает под осколки, но комнату размером 3х4 и меньше поражает полностью (в коридорах не действует).

Мины.

Мина закапывается в землю, срабатывает при наступании (воздушный шарик, закопанный в землю, под который подложена кнопка), отключают обе ноги + тяжелое ранение.

Кобальтовая боеголовка.

При хорошо заметной и слышной (на весь полигон) детонации поражает **всех присутствующих на полигоне Лучевой Болезнью в Тяжелой Форме**. Существует на игре в единственном экземпляре. Выглядит как петарда массой 4 кг подрываемая сложным детонатором. Уцелеть имеют шанс только мутанты (кроме находящихся вблизи), как имеющие иммунитет к радиации, люди в бронескафандрах и радиозащитных комплектах (кроме находящихся вблизи).

Примечание: во время взрыва этой штуковины находиться рядом с ней небезопасно по жизни...

Химическое оружие.

Отыгрывается дымовыми шашками. При попадании красного дыма в легкие наступает оглушение и последствия, при попадании черного – тяжелое ранение и последствия. От обоих типов защищает противогаз или респиратор.

Стрела обычная.

Обязательно смягчение – пенорезина, пенополиуретан и пр. Обязательно оперение стрел. Помните, что метательное оружие проверяется на владельце.

Стрела Гаусс установки.

Обязательно смягчение – пенорезина, пенополиуретан и пр. Обязательно оперение стрел. Помните, что метательное оружие проверяется на владельце. Диаметр стрелы (древка) не менее 1 см. Обязательна окраска в черный, синий, либо серебристый цвет. Просьба стрелы из железа не делать.

Пуля.

Обычный шарик китайского производства для китайской пневматики. Диаметр 6 мм.

Снаряды для пушки.

Мячики (легко деформирующиеся, либо очень легкие), диаметром от 2 см.

Мячики для настольного тенниса и мячики для большого тенниса.

Огнеметное горючее.

Вода с растворенной присадкой. Заряд Фурацилин+Вода

Радиобатарейка = SEC

Обычная пальчиковая или тоньше батарейка (можно отработавшую свой срок) с наклейкой.

Микроаккумулятор = MFC

Большая круглая батарейка или средняя круглая или “крона” (можно отработавшую

свой срок) с наклейкой.

Взрывчатка.

Блок пенопласта размером 5г10г5, либо стандартный брусок пластилина – типа динамитного бруска, в который забито 5 маленьких петард – чисто для звука, а не такие мощные, как в гранаты. В боевых действиях не используется, но применяется для диверсий. На людей, случившихся поблизости, не оказывает воздействия, но начисто выводит технику из строя в расчете из 2 бруска на одну техническую установку.

Примечание: подобранные боеприпасы можно использовать, за исключением зарядов пушек, которые подбираются только стороной, стрелявшей из пушки.

Броня.

Легкий Бронежилет.

Монтируется броней из любого материала, плотного и имеющего не менее 20 мм толщины, либо реальным бронежилетом без жестких усилителей. Защищает от оружия класса А. Защищает то, на что надет. Защищает от оглушения электротазером. Тех. уровень 1.

Тяжелый бронежилет.

Реальный бронежилет с жесткими усилениями либо кираса. Защищает от оружия класса Б и ниже. Защищает, то на что надето. Тех. уровень 2.

Бронескафандры.

Общие требования к бронескафандрам.

Полный бронекостюм с шлемом и маской, закрывающий до 90% тела (допустимы небольшие просветы). Должен иметь кабели, шланги и прочую техническую мишуру на поверхности. Должен в активном состоянии издавать шум работы двигателя (зуммер). Требуется навыки для ношения. Защищает от радиации. Защищает от химического оружия.

Заряжаются Техником-Энергетиком соответствующим количеством энергетических батарей, описанном в правилах. Причем ресурс работы предполагает, что бронескафандр должен перезаряжаться каждый этот этап, независимо от того, работал ли он или нет.

Персональный Бронескафандр – PPA (personal powered armor). Защищает от оружия класса В и ниже, а также от огнемёта, причем защита предполагает быть полной – без щелей. Защищает от химического оружия. Защищает от радиации. Ресурс – 6 часов. Тех. уровень 3. Заряд – 3 MFC.

Усовершенствованный Бронескафандр – APPA (advanced personal powered armor).

То же самое, что и обычный PPA, но имеет эмиттеры силового поля на броне, которые имеют тот же самый вид и количество, что и у персонального силового щита. Защищает от всего чего угодно, кроме лазерного оружия. Защищает от радиации. Ресурс работы – 3 часов. Тех. уровень 3. Заряд – 6 MFC.

Боевой бронескафандр – CPA (combat powered armor).

То же самое, что и обычный PPA, но заряжается не аккумуляторами, а работает от радиобатарей. Имеет те же характеристики, как и у PPA, за исключением того факта, что предоставляет неиссякаемый запас энергии для бортового (на одну единицу) энергетического оружия. Имеет резерв работы без перезарядки 6 часов. Тех. уровень 4. Принадлежит только пехоте Анклава. Требуется киберимплантант для ношения. Заряд – 5 MFC.

Усовершенствованный боевой бронескафандр – АСРА (advanced combat powered armor).

Сочетание лучших черт СРА и силового щита. Заряжается радиобатареями (5 шт.). Защищает от всего чего угодно, кроме лазерной винтовки. Защищает от радиации. Должен в активном состоянии издавать шум работы двигателя (зуммер). В одну из рук монтируется лазерная винтовка с бесконечным ресурсом. На корпус монтируются эмиттеры силового поля в количестве и расположении таком же, как и для силового щита. Ресурс работы 6 часов. Тех. уровень 4. Требуется киберимплантант для ношения. Заряд – 10 MFC.

Персональный силовой щит – PDS (personal deflector shield).

Моделируется эмиттерами силового поля на конечностях – по два на каждой руке и ноге, два на поясе, по одному удвоенному на груди и на спине соответственно, и два на шее либо плечах близко к голове. Эмиттер моделируется как металлический либо пластиковый корпус с размером минимум 5 на 5 см и толщиной не менее 1 см с крупным красным светодиодом внутри либо блоком из нескольких мелких (не менее 4-х штук). Требуется навыки для ношения. Перезаряжается Техником-Энергетиком 2-го уровня – 5 MFC. Защищает от любого оружия кроме холодного, которое поражает сквозь поле, либо выстрела в упор, либо лазерного оружия или огнемёта. Тех. уровень 3.

Персональное маскирующее поле – PCD (personal cloaking device). Моделируется точно также как и PDS с тем отличием, что светодиодов должно быть вдвое больше – распределяются по телу они, впрочем, так же. То есть по четыре на каждой руке и ноге, четыре на поясе, по одному учетверенному на груди спине. Носится только на одежде типа камуфляж. Светодиоды должны быть отличного от красного цвета – в идеале зелеными и должны равномерно мигать – сначала одна половина, потом другая с частотой примерно 1 Гц. Эмиттеры могут быть меньше размером, но также должны обеспечивать защиту светодиодов от внешних воздействий. Требуется навыки для ношения. Оборудован устройством типа “таймер”. Перезаряжается Техником-Энергетиком 2-го уровня – 5 MFC.

Человек, одевший такой предмет одежды, считается невидимым, пока находится на одном месте и не предпринимает никаких действий. Эта невидимость обозначает, что пока он стоит и не предпринимает действий, он **полностью неуязвим**. Для того чтобы “уйти” в невидимое состояние необходимо стоять на месте в течении 30 секунд – считается вслух до 30. В персональном защитном поле можно **медленно** передвигаться, приставляя пятку к носку. В помещении, впрочем, люди способны заметить такого персонажа, хотя и не способны понять, где он. Достоверно известно, что это устройство выводится из строя электрошокером.

Инфракрасные очки. Моделируются как очки типа горнолыжных с перемигивающейся цепью из 10-15 светодиодов вокруг стекол. Позволяют замечать людей, которые носят PCD.

Шлем.

На игре нет непоражаемых частей тела, кроме как для холодного оружия. Следовательно, стоит побереечь голову. Помните, что ранение в голову – одно из самых тяжелых. Защищает от оглушения, кроме оглушения электротазером и акустического резонатора. Закрытый шлем (типа мотоциклетного с нижней дугой) защищает от химического оружия. Защищает от любого оружия, кроме лазерного и пушек, при попадании в голову идет оглушение и последствия для здоровья.

Респираторы и противогазы.

Защищают от химического оружия.

Щит.

Бронедверь форматом минимум 60x120 см. Переносится человеком в бронескафандре либо устанавливается стационарно, переносясь двумя людьми. Защищает от любого оружия, кроме пушек, энергетического и химического оружия, в то время как из огнемета можно выстрелить навесом через щит, впрочем, как и кинуть гранату. После первого эффективного (пробившего его) попадания выходит из строя.

Радиозащитный скафандр.

Либо реальный ОЗК (он же химзащита) либо комбинезон из клеенки. Возможны варианты. Дает возможность работы с радиоэлементами и возможность выходить за пределы города на зараженные территории без риска получить дозу. Сертифицируется, после чего клеится символ. Тех. уровень 1.

Боевая Техника.

Танк.

Рама, обшитая снаружи жестью или толстой, непрозрачной тканью. Двигается на колесах. Наверху – пушка. В основном, самое простое, что можно придумать – соединить два однотипных велосипеда рамой, на данную конструкцию и надеть бронекаркас. Или обшить таким каркасом мотоблок или машину. На одном сидит стрелок, на втором – водитель. Там, где у танка есть обшивка, он защищает от **любого** оружия, кроме тяжелой и крупнокалиберной пушки, что, впрочем, не запрещает бросать гранаты внутрь танка либо травить сидящих внутри газом. Либо стрелять в танк из огнемета. При попадании в экипаж напалма, последствия соответствующие. Расходует радиобатареи. Требуется навыки для управления. Технический уровень 4. Потребляет энергию – 25 MFC.

Очень важное примечание: Все оборудование, которое потребляет энергию, должно быть оборудовано входом минимум на то количество батарей, которое потребляет! Такой вход - это не натуральные контакты и т.д., это коробочка, в которой эти батарейки помещаются без бряканья. Все оборудование, которое хотя бы раз в цикл работает, должно в этот цикл потребить соответствующее количество энергии.

Блок: Фортификация



Укрепления.

Целиком по жизни. То есть стены, окопы и т.д. Ограничения на стены не вводятся, ибо на полигоне есть конструкции и по 15 метров. Но предупреждаем сразу, что мастерская группа ответственности за игроков, упавших откуда-либо, и тому подобных травм не несет. Примечание: любое укрепление, созданное на игре, должно быть после игры разобрано теми, кто строил укрепление.

Единственная тотальная виртуальность на игре с точки зрения укреплений – это колючая проволока. Предполагается, что в будущем изобрели такой шнур, который нельзя перерезать. Название такой штуковины звучит как **MonoWire**. Его отыгрывают бечевкой с маркерами (резать запрещено). Загородки из такой штуки предполагаются

непроходимыми. Хотя сквозь них можно выстрелить и т.д. Однако можно выкапывать столбы с колючкой или открывать замки на таких дверях. Равно как и устроить подкоп под заграждение. Подкоп делается по жизни и преодолевается тоже по жизни.

Блок: Плен



Пленение.

Игрок может попасть в плен, сдавшись, сам или будучи оглушенным. У пленного могут быть связаны руки (кисти рук перехвачены веревкой – достаточно плотно, но без зверств) и ноги (аналогично). Разрешено применение наручников, как пластиковых, так и стальных. При связанных ногах пленный не может передвигаться самостоятельно, кроме как по жизни (прыгать, ползать и т.д.). Кляп моделируется повязкой на рту (обойдитесь без зверств). Если пленник перережет или перегрызет (не развязывая) путы по жизни, либо откроет наручники (не ломая металлические и пластиковые конструкции), значит, так тому и быть.

Рабство.

Рабы не могут объявить себя умершими от голода в течении 1-го цикла после момента кормления. Рацион раба должен быть стандартная норма. Обойдитесь, пожалуйста, без садизма.

Блок: Обыск



Обыск.

Обыск проводится **только** по жизни. Для особо щепетильных особ возможна замена на альтернативный вариант. Альтернативный вариант заключается в следующем: обыскиваемый сам выворачивает все карманы, после чего самостоятельно раздевается до трусов. Способ обыска выбирает обыскиваемый.

Блок: пытки



Пытки.

Пытки моделируются отжиманием (для девушек возможна замена на приседания). Пытки включают в себя 3 серии отжиманий, по 15 отжиманий за один подход. Перерыв между подходами – 1 минута. Во время отжиманий жертве следует описывать, что с ней делают, с предъявлением орудий пытки. Пытаемый, успешно выдержавший пытки, благополучно превращается в тяжелораненого. Если же пытаемый не может отжаться требуемое количество раз, не выдерживает темп и т.д. – он считается “расколовшимся” и должен честно отвечать на заданные вопросы.

Блок: Медицина, лекари



Первая помощь.

Если человеку не была при легком ранении оказана первая помощь того или иного вида, то человек через 10 минут становится тяжелораненым.

Если человеку не была при тяжелом ранении оказана первая помощь того или иного вида, то человек через 10 минут умирает.

В случае оказания первой помощи человек перестает умирать, но ему все равно требуется помощь квалифицированного специалиста для нормального восстановления.

Сертифицируемое Оборудование.**Медицинская техника.****Медицинский компьютер.**

Много всякой разной (не обязательно рабочей) электроники с клавиатурой от старого компьютера. Работает исключительно в операционной. То есть стационарен. Повышает хирургический уровень врача на 1. Потребляет электричество. Тех. Уровень 2.

Потребляет энергию – 25 у.е.

Хирургические Инструменты.

Они самые – хотя бы простейшие. Или нечто похожее. Позволяют заниматься хирургией.

Медицинский Синтезатор.

Позволяет производить широкий спектр лекарств в зависимости от качества внешнего вида. Должны быть нечто вроде чашек Петри, хим. системы ректификации и т.д. Оценивается мастерами. После чего в начале цикла мастера приносят исходные материалы для получения лекарств. Тех. Уровень 3. Потребляет энергию – 25 у.е.

Ожоговая камера.

Отыгрывается столом или кроватью, которая закрыта пленкой, установленной на каркас из проволоки – чем-то вроде саркофага. Врач должен или сидеть непрерывно около камеры во время ее работы либо смонтировать к ней Медицинский Компьютер. Тех. Уровень 3.

Криотанк.

Переносной: Отыгрывается чемоданчиком с соответствующей эмблемой. Позволяет переносить в себе сертификаты на имплантанты до 1 часа. Тех. Уровень 1. Потребляет энергию – 2 SEC.

Стационарный: Отыгрывается ящиком или комнатой без открытых частей либо отдельной палаткой, либо шатром с соответствующей эмблемой. Позволяет хранить в себе сертификаты на имплантанты. Расходует энергию в виде SEC. Тех. Уровень 2. Потребляет энергию – 25 у.е.

Лекарственные препараты на игре.

На игре существует некоторое количество лекарств, которые может применять любой, и большое количество препаратов, применяемых только врачами. Изначально игроки игровые лекарства не привозят. Но команды, которые по игре производят, либо распространяют какие-либо препараты, должны ими озаботиться в количестве. В лекарства включены также наркотики (помечены значком “*”) – то есть вещества, к которым есть привыкание. Значком “+” метятся потенциальные аллергены. Цифра после значка определяет, после скольких приемов вырабатывается аллергия в легкой форме.

Аллергия в тяжелой форме появляется после еще такого же количества приемов. И после еще такого же количества проявляется Анафилактический Шок.

Общедоступные.

Психо (*).

Позволяет выдержать 2 обычных попадания в корпус или до 4 по конечностям в сумме. Отрывание конечностей остается в игре – то есть конечность оборвет, но человек не свалится с тяжелой раной, а продолжит деятельность. Действует в течении 0,5 часа. Отыгрывается упакованным шприцем с раствором желтого цвета. Доза – 1 шприц на 5 мл.

Джет (*).

Позволяет игнорировать оглушения любого типа и ранения вплоть до того момента, когда убьют, либо когда ты умираешь от ранений, включая сюда химическое оружие, тазеры и инфразвуковой генератор. Действует в течении 0,5 часа. Отыгрывается распылителем с раствором синего цвета. Доза – 10 “пшиков”. После каждого применения необходимо поставить на щеке точку черным маркером.

Ментатс.

Значительно наращивает программистские способности: +2 к реакции, +2 к анализу. Отыгрывается таблетками активированного угля. Доза – 2 штуки.

Rad-X (+3).

Позволяет 30 минут выдерживать радиационное облучение без вреда для здоровья. Отыгрывается мягкими капсулами любого цвета. Доза – одна капсула на 30 минут.

RadAway.

Снимает дозу радиации мощностью 15 минут облучения. Как отыгрывается – увидите на полигоне. Доза – одна таблетка.

StimPack (+5).

Позволяет восстановить до конца боя поврежденную легким ранением конечность. То есть конечность снова в деле до следующего попадания. Следующим попаданием ее, вестимо, оторвет.

Внимание – это лекарство, примененное в корпус в дозе 2-х, считается анальгетиком общего действия и оглушает на 10 минут.

Отыгрывается шприцем с зарядом красного цвета. Доза – 10 мл.

Universal Antidote.

Вылечивает почти любой яд (кроме смертельных на месте).

Отыгрывается шприцем с зарядом зеленого цвета. Доза – один шприц на 15 мл.

Лекарства, применяемые врачами.

Калоцин (+2).

Антибиотик широкого профиля.

Отыгрывается шприцем с зарядом черного цвета. Доза – один шприц на 10 мл.

Медицина.

Общие принципы.

Имидж данной игры стремится к максимальной реалистичности. И, следовательно, никаких “виртуальных” знаний по лечению не будет. Лечить сможет только тот, кто знает, как это делать по жизни. В данном случае – реальный врач или хотя бы тот, кто знает, как это действительно делается. Однако для собственно хирургических операций вводятся уровни сложности, так как это по жизни никто не умеет. В частности, в начале каждый желающий оказаться врачом будет проходить перед игрой тест – серию вопросов. Тест заменяется дипломом Медицинского института (Академии). Тест будет достаточно несложным – на уровне мед. брата либо 1-2 курса мед. академии.

Болезни.

Общие понятия.

Болезнетворный микроб изображается бумажкой (заражалкой), на которой пишутся: симптомы болезни (на худой конец – ее название);

время начала болезни;

степень заразности;

степень смертельности;

подпись мастера (в случае болезни, как мастерской кары – подписывается тот мастер, который заразу принес, в случае естественного распространения болезни – посредник);

если болезнь “квэстовая”, то можно написать и способ лечения.

Заражалку может подписать любой мастер, оказавшийся в пределах досягаемости.

Список болезней.

Заразные болезни:

Чума – заразна, смертельна через пятнадцать минут. Лечится.

Холера – заразна, смертельна через полчаса. Лечится.

Тиф – заразен, смертелен через полчаса. Лечится.

Геморрой – приводит к потере 1 единицы потенции за 1 час неизлеченного состояния. Лечится.

Сифилис – приводит к потере 1 единицы потенции за 1 час неизлеченного состояния. Через 3 часа смертелен. Лечится с трудом.

СПИД – высокозаразен. Через 5 часов – смерть. До 5 часов – любая болезнь, которой игрок заразился, смертельна через 10 минут. Не лечится.

Лихорадка – может быть как сама по себе, так и осложнением других болезней и неудачных операций. Смертельна, но лечится, приступы неконтролируемого озноба по пятнадцать минут, во время которых ничего более делать невозможно.

Бешенство – смертельно через час. Моделируется приступами неконтролируемой агрессии, и водобоязни по пятнадцать минут. Поддается лечению с большим трудом.

Проказа – смертельна через три часа. Моделируется постепенным отказыванием конечностей, как и в случае с ядом. Лечится только на ранней стадии (первый час).

Незаразные болезни.

Инфаркт обширный – смертелен мгновенно. Происходит из-за пререканий с Мастером.

Обморожения и ожоги.

Моделируются отказом обожженной конечности. Если обгорели более 2-х конечностей или тело, то бросается кубик D2(монета). Если “орел” – человек умер от болевого шока. Если решка – есть 15 минут, чтобы добраться до врача либо вколоть стимпак. После 15 минут то же самое еще раз. В общем, если после часа (4-х удачных бросков) человека не поместили в ожоговую камеру, то он-таки умирает.

Глобальный ожог лечатся лежанием в ожоговой камере из расчета 15 минут за часть тела и за корпус – 30 минут.

Локальные ожоги лечатся перевязкой и компрессом из вазелина (хотя бы символическим).

Операции.

Для возможности оперирования необходимо создать внешнее подобие операционной – стол, инструменты и т.д. Чем правдоподобнее, тем лучше. Процесс операции отыгрывается обязательно в присутствии мастера, при участии медтехника и ассистента хирурга. После операции мастер кидает кубик D6 и из результата вычитает уровень сложности операции и плюсует к получившемуся Хирургический Уровень. Если результат нулевой, то операция не удалась, но пациент выжил. Если результат положителен, то операция удалась. Если отрицательный – пациент умер. Пациент может также умереть в процессе операции из-за плохого отыгрыша Хирурга, из-за неправильного применения препаратов, либо из-за аллергии на какой-то из них.

Киберимплантанты.

В игре существует отрывание конечностей. И, как следствие, существуют биопротезы. Если не устанавливать биопротез, то конечность не работает до конца инкарнации и считается отсутствующей – рука носится на перевязи, нога подгибается и щиколотка приматывается к бедру. Для того чтобы установить биопротез, необходимо вживить Нейропроцессор. Только тогда можно устанавливать протезы и киберустройства.

Протезы и нейропроцессоры устанавливаются стандартной хирургической бригадой по правилам обычной операции. Список киберимплантантов в разделе “Киберимплантанты”.

Имплантанты.

На игре существует пересадка органов. На орган выписывается стандартный сертификат, который носится и хранится в криотанке. Операции по пересадке органов требуют специальной аппаратуры и имеют несколько уровней сложности.

Конечности (руки, ноги целиком) – уровень сложности 3.

Внутренние органы и органы чувств (глаза, penis, уши) – уровень сложности 4.

Косметическая хирургия.

Позволяет превратить мутанта в подобие человека. Сохраняются все свойства мутанта за исключением того, что прооперированный может не носить костюм мутанта и выглядит полностью как человек (не различить). Хирургический уровень 5.

Радиация и радиационная болезнь.

Исходя из того, что ядерное оружие все-таки было применено, мастера вводят понятия лучевой болезни, которая бывает в трех вариантах.

Легкая форма лучевой болезни.

Наступает при нахождении на зараженной территории или на расстоянии 0,5 метра от бруска радиоруды в течении 5 минут.

Выражается в падении потенции на 1 пункт.

Тяжелая форма лучевой болезни.

Наступает при нахождении на зараженной территории в течении 15 минут суммарно, либо при контакте с элементом радиоруды.

Выражается в падении потенции на еще 1 пункт. После получения дозы реципиент

получает абстрактное легкое ранение в любую из конечностей (конечность выходит из строя). После чего через каждые 10 минут отнимается по одной конечности. Когда все конечности выходят из строя, человек переходит в состояние оглушенного. Через 10 минут доза по прежнему не снята, человек умирает. Иначе говоря, лучевая болезнь убивает человека через 1 час, после того как он был облучен.

Летальная форма лучевой болезни.

Наступает при нахождении на зараженной территории в течении 30 минут суммарно.

После получения дозы реципиент валится с ранениями обеих ног. Сам передвигаться может только ползком. Если через 5 минут он не будет вынесен с зоны с фоном, то он переходит в оглушенное состояние и еще через 5 он умирает.

Аллергия.

Аллергия на тот или иной препарат выражается в том, что препарат на игрока действует нестандартно. Проставляется в карточке персонажа.

Аллергия выражается тремя градациями – легкая форма, тяжелая форма и анафилактический шок.

Легкая форма аллергии

Препарат действует, но игрок получает абстрактное легкое ранение.

Тяжелая форма аллергии

Препарат действует, но игрок получает абстрактное тяжелое ранение.

Анафилактический шок

Препарат не действует, и персонаж умирает на месте.

Примечание: аллергия не лечится и вполне может, появиться на игре от применения определенных препаратов и от иных причин.

Киберпсихоз.

Если игроки думают, что киборга можно получить, просто насавав в него киберимплантантов согласно комплектации, то это они зря так. Психика киборга слегка от человеческой все-таки отличается и, если попытаться человека просто превратить в киборга путем “последовательного апгрэйда”, то возникнет (рано или поздно) киберпсихоз.

Это опасное заболевание психики, характеризующееся катастрофическим снижением уровня мотивации – способен на совершенно незначительные действия ответить весьма неадекватно. Киберпсих не в состоянии адекватно осмысливать свои действия и сметает все на своем пути. На обычных ролевых играх такое состояние называется “маньяк”. Заболевание неизлечимо. Лечение – смерть.

Как начинается киберпсихоз и как перерастает в финальную стадию.

У человека в карточке персонажа существует строка, в которой карандашом записано определенное значение параметра, называемого “человечность”. Этот параметр вычисляется из следующего расчета: изначально у любого человека он равен $20 + 10$ за каждое невыбранное персонажем очко “возможности”. У супермутанта по изначальный уровень человечности равен $10 + 10$ за каждое невыбранное персонажем очко “возможности”.

За каждую успешно проведенную операцию киберимплантации человек вычитает из параметра “человечность” сумму хирургического и технического уровня операции. Когда человечность становится равной отрицательному числу, то появляется возможность киберпсихоза с вероятностью 10% за каждое отрицательное очко “человечности”. Такой игрок в начале каждого цикла подходит к одному из мастеров, и тот кидает кубик D10. Если выкинутое число, помноженное на 10, оказывается меньше

чем вероятность киберпсихоза, то он таки наступит. Бросается кубик D6 с целью выяснения, через сколько часов. В момент наступления времени начинается киберпсихоз.

Блок: Яды



Яды и противоядия.

На начало игры существует некоторое количество ядов. К ним существуют распространенные противоядия (или нераспространенные)

Яды делятся на следующие категории:

Мгновенный.

Убивает на месте, если не принято противоядие. Для каждого такого яда есть конкретное противоядие.

Парализующий.

То же самое, что и мгновенный, но не убивает, а парализует до того момента, как будет принято противоядие или вколот универсальный антидот, но если через 30 минут яд по-прежнему не вылечен, человек умирает.

Медленный.

Сразу после принятия реципиент получает абстрактное легкое ранение в любую из конечностей (конечность выходит из строя). После чего через каждые 10 минут отнимается по одной конечности. Когда все конечности выходят из строя, человек получает тяжелое ранение. Через 10 минут, если яд по-прежнему не вылечен, человек умирает.

Большая часть яда принимается внутрь и отыгрывается лимонной кислотой. Существуют также яд для оружия, но по определенным причинам он бывает только парализующим, либо медленным. Отыгрывается вазелином либо любой другой легко заметной и оставляющей след после удара массой на оружии. Легко понять, что яд на оружии бывает на клинковом и метательном оружии только. Все яды подлежат сертификации.

Чтобы изготавливать яд, необходимо знать, как его готовить по жизни. Что и необходимо предоставить мастерам **до игры**. После чего мастера оценят ингредиенты яда с точки зрения доступности и выпишут сертификат, согласно которому в начале цикла можно будет получать сертификаты на яд. Сертификат одноразов и вручается жертве через посредника (кабатчика, мастера и т.д.). В случае яда на оружии сертификат предъявляется сразу.

Внимание: Если написана точная доза для шприца, то это значит что меньше нельзя, а больше не является увеличенной дозой. Но если написано 10 мл, а в шприц влезает 5 – то надо вкалывать 2 шприца.

Еще внимание: Со всех шприцов с препаратами должны быть сняты иглы. “Вколоть” – означает поднести шприц к месту укола в выпрыснуть раствор на расстоянии 1 см. от места укола. ! БЕЗ ИГЛЫ!.

Блок: Наркотики



Наркотическая зависимость.

Наркотики вызывают зависимость. Она прописывается в карточке персонажа.

Психо	Вызывает подсадку с первого раза. Частота приема доз - 3 раза в цикл
Джет	Вызывает подсадку с третьего раза за цикл. Частота приема доз - 3 раза в цикл
Ментатс	Вызывает подсадку с 5-го раза вообще. Частота приема доз - 2 раза в цикл

Если доза не была принята своевременно, то начинает проявляться неудержимая тяга к наркотикам. Если через час после конца цикла наркотик не был принят, то начинается ломка (кто не знает, как это выглядит, подойдите – разъясним), которая должна отыгрываться.

Если ломка продолжалась более получаса, то человек оказывается необратимо парализованным с вероятностью 50%... С вероятностью оставшихся 50% он “слезает с иглы”.

Блок: Демография, евгеника

**Половые отношения.**

Отношения полов разделяются на насильственные и добровольные.

Вариант А: добровольные – отыгрываются по желанию сторон (от фраз описывающих действия в деталях до приличного отыгрыша – пожизненный секс относится к этому варианту)

Вариант Б: насильственные – отыгрываются только путем обхватывания жертвы за плечи (женщину сзади либо спереди, мужчину только сзади – активным гомосексуалистом) и проведения 10-ти развратно-поступательных движений.

У игрока в карточке персонажа проставляется динамически изменяемая величина, которая характеризует детородные способности. Условно, этот показатель называется потенцией *. Он может изменяться в отрицательную сторону только.

Уровень 2 – все нормально, персонаж может производить детей и заниматься половыми отношениями.

Уровень 1 – детородная способность отсутствует, но половые отношения все еще возможны.

Уровень 0 – отсутствует как детородная способность, так и возможность половых отношений. (Даже по жизни и даже для женщин).

Блок: Страна мертвых

**Правила по Трупиндорфу и Деторождению.**

В Трупиндорфе (а именно так называется страна Мертвых на этой игре) человек может сидеть минимум 3 час. Но Страна мертвых изначально была придумана для отдыха и только потом превратилась в подобие тюрьмы. Заметим, впрочем, что сидеть в

Трупиндорфе можно не более 12-ти часов. Еще раз повторим, что: если вы поели в Трупиндорфе, то выйти вы сможете оттуда только через 6 часов **после момента окончания кормежки**.

Из Трупиндорфа народ выходит с новыми легендами, которые они должны придумать за время сидения там или своими собственными детьми. В первом случае это принципиально новая личность. Во втором случае, сохраняются воспоминания предыдущей личности, кроме последнего часа, в том случае, если ребенок считается законнорожденным, и не появился в результате изнасилования.

Люди при выходе из Трупиндорфа выбирают себе профессию согласно **Правилам генерации персонажа** (см. раздел “Генерация персонажа”).

Скосить срок отсидки можно, если выйти Саблезубым кроликом.

Блок: Экономика



Повышение Уровня.

Повышение уровня происходит в библиотеке, где придется читать книги по жизни. Книги будут не очень толстыми и, скорее всего, художественными или, по крайней мере, научно-популярными. Скорость прочтения будет определяться пожизненной скоростью прочтения. Но! После прочтения книги мастера будут задавать вопросы по прочитанному материалу. В случае правильного ответа на три вопроса, будет присваиваться новый уровень профессии. Вопросов будет много, причем ответы на вопросы можно запоминать и передавать собратьям по профессии. Это будет считаться передачей игровых знаний по игре. Однако вопросов будет много и всяких. Не ответивший правильно хотя бы на один вопрос игрок выбывает из процесса обучения на 1 цикл – то есть на 6 часов. Потом может попытаться снова.

Примечания: кроме особых случаев (например, если речь идет о боевом профессионале – носителе брони), игрок, выходящий из Трупиндорфа, выходит 1-ым уровнем своей профессии. Кроме того, временной интервал между успешными экзаменами на уровень также составляет 6 часов. То есть профессионал, получивший

2-ой уровень, не может пытаться пройти экзамены на следующий уровень раньше, чем через 6 часов.

Производство.

Кто может – тот производит. Получает от мастеров соответствующий натуральный продукт. Кто не может по профессиональным навыкам – не производит.

Ремонт.

Умеющие ремонтировать – ремонтируют. В начале цикла ремонтники получают от мастеров некоторое количество (в зависимости от уровня) символов работоспособности оборудования. Ремонт моделируется отыгрышем ремонта в течении 10 минут на 1 Тех. Уровень и последующим приклеиванием символа работоспособности (отдельный бланк, а не сертификат).

Внешняя Торговля.

Системы внешней торговли придуманы мастерами для того, чтобы скомпенсировать демпинговый либо инфляционный вариант развития экономического сценария. Сюда можно либо сдать излишние припасы и получить за них некоторые деньги (цену будут сугубо демпинговыми), либо здесь можно будет купить что-либо по совершенно

грабительским ценам. Но тем не менее. Два варианта торговли существуют для того, чтобы предложить выбор между ними.

Караван.

Это торговля с внешними городами – НКР, Броукен Хиллз, Волт-Сити и т.д.

В караван-сараях сидят представители внешних государств (читай, мастер), с которыми можно заключить сделки. Принципы оплаты, договаривающиеся стороны “устаканивают” в процессе беседы. Заметим, что время прихода и ухода каравана до разных городов неодинаково, как неодинаковы и цены в различных городах. Следует учесть тот факт, что грузоподъемность каравана ограничена, и результат путешествия не гарантирован (хотя, смотря куда). Можно грабить.

Аэропорт.

Это торговля с Федеральной Территорией. Для 1 сеанса продажи нужно за 1 час через NavCom сделать заказ – это проделывают обитатели аэропорта или любой человек через сеть (заказ все равно придет в аэропорт), которые выясняют также, есть ли предмет в продаже. Для того чтобы самолет улетел обратно, команде аэропорта потребуется сдать мастерам 10 радиобатарей. Заметим, впрочем, что грузоподъемность самолета предполагается неограниченной. Грабить нельзя.

Блок: Наука



Наука.

Сертифицируемое Оборудование.

Радиационный Элемент.

1 Кирпич радиоруды = 5 MFC = 10 SEC - по у.е. энергии.

На игре в устройствах 1MFC, 2 SEC.

РадиоРуда – 50 у.е. энергии

Кирпич, перевязанный скотчем с наклеенной эмблемой. Касание его – тяжелая форма лучевой болезни. Рядом 0,5 метра от него – легкая форма лучевой болезни.

Микроаккумулятор – SEC (small energy cell) – 5 у.е. энергии

Обычная пальчиковая или тоньше батарейка (можно отработавшую свой срок) с наклейкой.

Радиобатарея – MFC (micro fusion cell) - 10

Большая круглая батарейка (можно отработавшую свой срок) с наклейкой. Также это батарейки типа КРОНА и средняя круглая.

Контейнер для Радиационных элементов.

Портативный контейнер для Радиоэлементов.

Чемоданчик с наклеенной эмблемой. Символы предоставляются мастерами. В чемодан входит столько радиоруды, сколько входит по жизни. Тех. Уровень 1.

Стационарный контейнер для Радиоэлементов.

Комната или большой ящик с эмблемой. В контейнер входит столько радиоруды, сколько входит по жизни. Тех. Уровень 2.

Производственное оборудование.

(в тексте пропуск) работать на автономном питании.

Промышленный компьютер.

Много всякой разной (не обязательно рабочей) электроники с клавиатурой от старого компьютера. Работает только вместе с промышленным оборудованием. Заменяет одного техника 1-го уровня. Тех. Уровень 2. Потребляемая энергия – 1 SEC.

Гидропонный танк.

Система для получения растительной пищи. Каждые 6 часов при условии непрерывной работы танка в течении 3-х часов на танк гидропонщики получают определенное количество продукта.

Примечание: один гидропонщик за один раз обслуживает 5 танков.

Конструкция из жести или любого подходящего материала форматом 15г70г10 см, которая содержит в себе землю. Это не грядка!

Потребляет энергию – 25 у.е. Тех. Уровень 1.

Радиобогатящее оборудование.

Система, получающая из радиоэлементов радиобатареи – MFC. Каждые 6 часов при условии непрерывной работы установки в течении 3-х часов радиохимики получают определенное количество продукта.

Конструкция, в которой предусмотрены два разъема – один под кирпич, другой под 5 крупных круглых батареек. Вокруг этих двух коробок должно быть много всякого оборудования техногенного вида.

Потребляет энергию – 25 у.е. Тех. Уровень 2.

Энергостанция.

Система, которая превращает радиобатареи в микроаккумуляторы. Каждые 6 часов при условии непрерывной работы установки в течении 3-х часов энергетики получают определенное количество продукта. Заметим, впрочем, что выход установки напрямую зависит только от количества радиобатарей. То есть, если она будет работать непрерывно в течении 6-и часов, то выход увеличивается вчетверо, если хватит радиобатарей.

Руда=SEC=Электричество. Отработанная руда расчиповывается и складывается аккуратной стопкой на станции.

Какое-то сильно техногенное устройство, в котором есть вход для большого количества больших круглых батареек и еще один вход для намного большего количества пальчиковых батареек. Тех. Уровень 3. Энергию не потребляет.

Самогонный аппарат.

Система, которая вырабатывает питьевой спирт. Потребляет когти саблезубых кроликов. Каждые 12 часов при условии непрерывной работы установки в течении 3-х часов самогонщики получают определенное количество продукта.

Почти точная копия самогонного аппарата.

Потребляет энергию – 25 у.е. Тех. Уровень 1.

Компьютерные комплекты.

Система, состоящая из старого калькулятора инженерного типа, неважно, работающая или нет. К корпусу компьютера крепятся два щупа на проводах и шлейф с разъемом.

Комплекты существуют в следующих вариантах:

Артиллерийский комплект.

Может быть подключен к пушке. Будучи подключенным к пушке и CyberLink'у артиллериста, увеличивает уровень Артиллериста на 1. Потребляет энергию – 1 SEC.

Ремонтный комплект.

– используясь обычным образом, то он увеличивает уровень техника на 1, если он нейроинтегрирован, то на 2. Тех. Уровень 2. Потребляет энергию – 1 SEC.

Медицинский комплект.

– используя обычным образом, то он увеличивает Хирургический уровень на 1, если он нейроинтегрирован, то на 2. Тех. Уровень 2. Потребляет энергию – 1 SEC.

Производственный комплект.

– используя с нейроинтерфесом, и промышленным компьютером повышает уровень производства на 1 уровень. Тех. Уровень 2. Потребляет энергию – 1 SEC.

Нетраннерское оборудование.**Персональный компьютер.**

Старый компьютер (можно не работающий) с возможностями подключения к CyberLink'у нетраннера, и еще 3 разъемами для подключения разнообразных нетраннерских придамбасов. Также необходим шнур для подключения к терминальному разъему NavCom'a (5-ти штырьковый разъем типа мама). При наличии дополнительных устройств возможно подключение через делитель. Тех. Уровень – 2. Потребляет энергию – 1 SEC.

Устройство для считывания.

Внешне напоминающие реальные (для дискет можно настоящие дисководы) устройства чтения, имеющие шлейфы, соединяющие их с компьютером. Тех. Уровень – 1.

Носители информации.

Перечислены в разделе “Сеть”.

Спутниковая антенна.

Принадлежит Анклаву. Местонахождение неизвестно. Осуществляет связь локального сегмента сети NavCom с остальным миром. Тех. Уровень – 4.

Киберимплантанты.

В игре существует отрывание конечностей. И, как следствие, существуют биопротезы. Если не устанавливать биопротез, то конечность не работает до конца инкарнации и считается отсутствующей – рука носится на перевязи, нога подгибается и щиколотка приматывается к бедру. Для того чтобы установить биопротез, необходимо вживить Нейропроцессор. Только тогда можно устанавливать протезы и киберустройства.

Протезы и нейропроцессоры устанавливаются стандартной хирургической бригадой по правилам обычной операции.

Внимание: мастера будут придирается к внешнему виду имплантантов.

Примечание: значком (*) помечены киберимплантанты, доступные супермутантам. Гулям доступные любые киберимплантанты.

Игровой вид биопротезов.**Cyberlimbs***

Конечности: четыре штанги вдоль протезируемой конечности на негибкой ее части, установленные с помощью эластичных бинтов, пластыря или скотча перематывающих трубы у вершин. Внешне это сильно напоминает аппарат Елизарова. На протезе есть металлические части и всякая электронная мишура (не обязательно работающая). Если протезируется вся конечность, то две части – нижняя и верхняя должны быть соединены проводами. Должен быть в наличии тонкий изолированный провод идущий к нейропроцессору. Протезированная конечность считается одетой в броню А.

Ноги – Мед. Тех. уровень – 1. Руки – Мед. Тех. уровень – 2.

Хирургич. Уровень – 3.

Neuroprocessor*

Нейропроцессор: внешне выглядит как ошейник из кожи, пластика либо любого другого прочного материала. Замечу, что на этот ошейник монтируются все прочие устройства. Сзади к нему должна быть прикреплена микросхема типа “большой таракан”. Если Нейропроцессор сломается, то это паралич на месте. Если вынуть, то мгновенная смерть. Мед. Тех. уровень – 3. Хирургич. Уровень – 4.
CPA interface

Устройство интерфейса к АСПА & СПА: Позволяет пользоваться Боевым Бронескафандром различного типа. Выглядит как еще один блок-микросхема, монтирующаяся около нейропроцессора на конструкцию ошейника. Мед. Тех. уровень – 2. Хирургич. Уровень – 4.

Cyber Link*

Устройства интерфейса. Позволяет пользоваться компьютерным комплектом и персональным компьютером. Выглядит как еще один блок-микросхема, монтирующаяся около нейропроцессора на конструкцию ошейника. Около этой микросхемы должен быть разъем, в который можно будет подключить любой компьютерный комплект, включая терминал. Мед. Тех. уровень – 2. Хирургич. Уровень – 4.

Analyzer Implant.

Устройство для повышения способности программиста к анализу. Нарращивает способности к анализу на 2 единицы. Выглядит как блок-микросхема, монтирующаяся около нейропроцессора на конструкцию ошейника. Мед. Тех. уровень – 2. Хирургич. Уровень – 4.

Reactor Implant.

Устройство для повышения способности программиста к реакции. Нарращивает способности к реакции на 2 единицы. Выглядит как блок-микросхема, монтирующаяся около нейропроцессора на конструкцию ошейника. Мед. Тех. уровень – 2. Хирургич. Уровень – 4.

Carrier Implant.

Вживленный носитель информации. Позволяет хранить и переносить информацию некоторого объема без применения внешних носителей. Объем переносимой информации высчитывается следующим образом (Мед. Тех. уровень + Хирургич. Уровень) * 30 условных единиц информации. Выглядит как полумаска из резино- или металлоподобного материала с большим количеством всякой электронной мишуры, закрывающая левую половину головы до уха, включая глаз, который закрывается половиной зеркальных очков. Должно быть соединено гибким проводом в изоляции с ошейником с киберимплантантами. Мед. Тех. уровень и Хирургич. Уровень зависят от объема.

Embedded Processor Implant.

Встроенный персональный компьютер. То же самое, что и обычный персональный компьютер, однако к способностям анализа и реакции прибавляется по единице, плюс повышение уровня ремонтника на единицу даже в случае отсутствия такового до вживления имплантанта, которые в таком случае появляются. Выглядит как полумаска из резино- или металлоподобного материала с еще большим количеством всякой электронной мишуры, закрывающая правую половину головы до уха, включая глаз, который закрывается половиной оправы очков без стекла. Должно быть соединено

гибким проводом в изоляции с ошейником с киберимплантантами. Вживление этого имплантанта подразумевает работу с сетью без наличия устройства киберлинки, хотя разъем на имплантанте должен быть аналогичен разъему на киберлинке. Наличие этого имплантанта не подразумевает, что он может производить что-либо еще, кроме работы с сетью. Мед. Тех. уровень – 3. Хирургич. Уровень – 2.

AntiRad Initiator.

Устройство, иницилирующее защитные системы организма против радиации. Позволяет игнорировать любой уровень радиации. Выглядит как еще один блок-микросхема, монтирующаяся около нейропроцессора на конструкцию ошейника. Мед. Тех. уровень – 2. Хирургич. Уровень – 3.

AutoAntiDot.

Устройство автоматического антидота. Позволяет игнорировать любые типы ядов. Перезаряжается после каждого использования. При попадании яда в организм антидот используется – по жизни опорожняется шприц. Выглядит как устройство, крепящееся на предплечье с заряженным шприцем-антидотом. Мед. Тех. уровень – 2. Хирургич. Уровень – 3.

Pain Filter.

Устройство, блокирующее боль. Позволяет игнорировать любые болевые ощущения. Можно выдержать 2 обычных попадания в корпус или до 4 по конечностям в сумме. Отрывание конечностей остается в игре – то есть конечность оборвет, но человек не свалится с тяжелой раной, а продолжит деятельность. Выглядит как еще один блок-микросхема, монтирующаяся около нейропроцессора на конструкцию ошейника. Мед. Тех. уровень – 2. Хирургический уровень – 4.

AntiStatic.

Защита от электрошока. Позволяет киберимплантам не выходить из строя в радиационных зонах и при попадании тазера. Выглядит как еще один блок-микросхема, монтирующаяся около нейропроцессора на конструкцию ошейника. Мед. Тех. уровень – 3. Хирургический уровень 3.

Примечание: электротазер, как и радиация, мгновенно выводит все киберимплантаты из строя, если не установлен киберимплантант AntiStatic.

Сеть.

Пожелания к NetRunner'ам

Игрокам-Нетраннерам настоятельно рекомендуется привезти с собой и использовать при путешествии по сети блокнотик (лучше в клеточку) и ручку/карандаш.

NetRunners и NavCom.

На игре существует глобальная городская сеть. К этой сети могут быть подключены (а могут и не быть) все промышленные и иные компьютеры. Если компьютер подключен к NavCom и имеет подключенную промышленную установку, то центральный компьютер NavCom может управлять промышленной системой **без участия техников**. Нужен программист определенного уровня и техник наивысшего возможного для отрасли промышленности уровня, чтобы написать программу. Программа обеспечивает работу установки в обычном режиме. Для того чтобы подключить установку к NavCom, необходим компьютерный стационарный терминал и часть мощности городского

компьютера. Таким образом, возможны гильдии вовсе без техников – некто, владеющий оборудованием + плюс наемные техники + компьютерщик.

Примечание: К сожалению, мы не в состоянии на игре сделать реальную локальную сеть. Поэтому в отыгрыше нетраннинга будет значительная доля виртуальности.

Работа в сети.

1. Доступ к NavCom производится через известные терминальные разъемы. На игре их существует около 5 (хотя возможно больше, если игроки согласятся предоставить игротехников, которые не принимают участия в игре и не подыгрывают своим командам). К каждому разъему может подключиться такое количество нетраннеров, которое может быть подключено через делитель.

2. Когда нетраннер подключается к терминалу, требуется ввести код доступа. Если код доступа введен неправильно, то доступ не осуществляется. Код доступа ломается соответствующими программами. (см. раздел “Взлом и защита”).

3. Если доступ произведен, то мастер показывает нетраннеру часть карты NavCom-а, которая выглядит как огромная блок-схема.

4. Далее нетраннер может переходить из директории в директорию, где видит большое количество файлов. На открытие файла он тратит в зависимости от длины файла от 1-ой до 10-ти минут, после чего он либо получает доступ, либо не получает.

5. Если нетраннер получил доступ к файлу, то он может прочесть все, что в нем написано (мастера предоставят распечатку либо просто лист бумаги) либо запустить либо повредить файл.

Топография блок-схемы NavCom.

Линия – возможное направление движения по сети.

Точка на пересечении линий – концентратор, из которого возможно движение в любую сторону

Равносторонний треугольник – терминал NavCom. Имеет определенный номер.

Прямоугольник – запароленный шлюз. Для того чтобы пройти, требуется пароль, либо производится атака программными средствами. Если вы прошли сквозь шлюз один раз, то это совершенно не значит, что вы сможете пройти сквозь него еще раз – по крайней мере, без взлома. То есть проникновение не дает вам пароль.

Параллелепипед – внешний шлюз – в НКР, Волт Сити, Сан-Франциско, Анклав-Посейдон, Броукен Хиллз и т.д.

Равносторонний многоугольник – MainFrame. С помощью соответствующих программ возможно нарушение работы.

Трапеция – PlantNode (узел с подключенным промышленным компьютером). Возможен взлом, возможна диверсия.

Круг – хранилище данных. При проникновении сюда, мастер предоставляет игроку огромный листинг файлов (от 10 до 100-150). Длина файла указывает на то, сколько минут этот файл надо качать.

Типы программ и их характеристики.

Программа атаки

Анализ (1–5) – ее вычислительная (аналитическая) мощность;

Принцип работы (trojan, DoS attack, brute force или их сочетания.);

Уровень атаки (1–5) – “убойность” атаки;

Скрытность (1–5) (способность программы произвести попытку взлома, оставаясь при этом не обнаруженной);

Различные уникальные возможности;

Наличие возможности подключения модулей расширения (plug-ins).

Программа – разведчик

Анализ (1–5) – ее вычислительная (аналитическая) мощность;

Скрытность (1–5) (способность программы произвести попытку взлома, оставаясь при этом не обнаруженной);

Различные уникальные возможности;

Наличие возможности подключения модулей расширения (plug-ins).

Программа защиты

Анализ (1–5) – ее вычислительная (аналитическая) мощность;

Реакция (1–5) – способность обнаружить попытку анализа или атаки;

Уровень защиты (1–5);

Типы защиты от (trojan, DoS attack, brute force или их сочетания.);

Различные уникальные возможности;

Наличие возможности подключения модулей расширения (plug-ins).

Вирус

Скрытность (те же единицы что и незаметность);

Активность (те же единицы что и реакция);

Уровень атаки и эффект атаки (1–5);

Специфические способности (возможность создания копий недоступных обычному антивирусу; способность к активному размножению внутри сегмента сети; полиморфность; выведения из строя некоторых антивирусов);

Антивирус

Способность к анализу (1–5);

Скрытность постоянно действующего антивируса (1–5);

Библиотека вирусов (возможно ли уничтожения данного вируса);

Специфические способности, обратные свойствам вирусов;

Обучающие программы

Требуемая способность к анализу;

Специфическая способность, внедряемая в программу.

Программа промышленного компьютера:

Результирующий уровень аналогичный соответствующему уровню техника, который должен работать с установкой.

Гнездосимбиотическая программа.

Сегменты сети (исключая файловые архивы) имеют определенную вместимость, характеризующую объем программ, которые можно разместить на сегменте.

Результирующий объем размещаемых программ – высчитывается из (суммы параметров анализа и реакции программиста)*5.

Всекие разные программы:

Всекие разные параметры;

Всекие разные способности.

Взлом и защита.

Основные принципы незаконного (неавторизованного) доступа к сетевым ресурсам. Игрок, работающий в сети и желающий преодолеть запароленный шлюз должен иметь одну из программ взломщиков (см. раздел “Типы программ”).

Взлом шлюза.

Взломщик движется в сети до шлюза;

Взломщик запускает программу – разведчик, с помощью которой пытается определить параметры шлюза. Программа выдает (параметр “анализ” программы – разведчика

больше параметра “анализ” программы защиты) или не выдает параметры анализируемого шлюза, и либо не активирует (параметр “скрытность” программы – разведчика больше параметра “реакция” программы защиты), либо активирует защитные функции шлюза.

Если параметры шлюза становятся известны взломщику, то он запускает программу атаки, которая либо взламывает (параметр “анализ” программы атаки больше параметра “анализ” программы защиты и если параметр “атака” программы атаки больше параметра “защита” программы защиты), либо не взламывает шлюз, и либо не активирует (параметр “скрытность” программы атаки больше параметра “реакция” программы защиты), либо активирует защитные функции шлюза.

Если все прошло успешно, то шлюз считается пройденным и можно двигаться дальше (однако это не значит, что вы узнали пароль от шлюза, и при повторном прохождении шлюза вам придется повторить все это заново, хотя существуют программы, предназначенные для выяснения пароля шлюза, которым можно воспользоваться в дальнейшем, с теми или иными последствиями).

Взлом промышленного компьютера.

Все тоже самое, что и для шлюза.

Но теперь вместо прохождения шлюза можно запустить вирус;

Некоторые промышленные компьютеры защищены несколькими шлюзами, которые следует проходить последовательно.

Запуск вируса.

Если существует постоянно действующий антивирус, то его можно обнаружить с помощью программы – разведчика (параметр “анализ” программы – разведчика больше параметра “скрытность” антивируса). В случае если антивирус обнаружен, то об этом будет сообщено. В случае если антивируса нет, или его не сумели обнаружить, то будет сообщено что ничего нет.

Запускается вирус. Если антивирус существует, и сумел обнаружить и уничтожить вирус, то ничего не происходит. Если произошло что-либо иное, то вирус начинает работу через 5 * (“активность” вируса) мин.;

Вирус срабатывает...

В любом случае сработал вирус или нет вы сможете узнать только по косвенным результатам этой деятельности.

Запуск антивируса.

В любом случае, работает антивирус постоянно, или его запустили только что он выполняет следующую последовательность действий.

Вирус обнаруживается (параметр “анализ” антивируса больше параметра “скрытность” вируса) или не обнаруживается.

Вирус уничтожается если это возможно (наличие его в библиотеке и отсутствие соответствующей способности у вируса).

Объем программ.

Каждая программа занимает какое-то количество места. Хотя существуют файловые архивы внутри сети, которые предполагаются безразмерными, все необходимые программы носятся программистом с собой на носителях той или иной емкости. Объем программы вычисляется из суммы имеющихся числовых параметров данной программы. Также объем влияет на время скачивания программы из архива в пропорции одна минута на единицу объема программы.

Название носителя	Объем носителя (в у.е.и.)
Дискета 3,5 дюйма	5
Дискета 5,25 дюйма	8
Дискета 8 дюймов	40
CD-ROM 3,5 дюйма	20
CD-ROM 5,25 дюйма	10
ZIP дискета	30
Кассета от стриммера (любого)	30
Винчестер 3,5 дюйма	20
Винчестер 5,25 дюйма	50
Модуль памяти на магнитных сердечниках	если найдете, договоримся :-}

Примечание: Все носители – пожизненные, и внешне выглядят работоспособными (половинка CD-ROM за целый сидюк не канает, хотя царапины допускаются). На все носители, кроме винчестеров необходимы внешне напоминающие реальные (для дискет можно настоящие дисководы) устройства чтения, имеющие шлейфы, соединяющие их с компьютером.

Написание программ.

Написание программ выглядит как хороший, качественный отыгрыш (под присмотром мастера терминала) творческих мук (долбание по клавиатуре – обязательно, битье головой об телеграфные столбы – необязательно, но желательно) в течении 5 * (результатирующий объем программы) минут.

Параметры результирующей программы вычисляются следующим образом:

Параметр программиста	Зависящий параметр программы
Анализ	Анализ, скрытность, защита, результирующий объем размещаемых программ;
Реакция	Реакция, атака, активность (с точностью до наоборот), результирующий объем размещаемых программ;

В программу можно внедрять различные специфические свойства, которые характеризуются параметром анализ, который отвечает за то поймет ли (параметр “анализ” программиста больше параметру “анализ” обучающей программы которая описывает специфические свойства) программист, что это такое и как это внедрять. Написание программы для промышленного компьютера
Результирующий уровень программы промышленного компьютера высчитывается:

Результат округляется в меньшую сторону.

Копирование программ.

На каждом носителе имеется сертификат, на котором карандашом пишутся названия, ТТХ и объем программ, записанных на носителе. Копирование осуществляется простым переписыванием вышеприведенных данных с сертификата одного носителя на сертификат другого. Стирание осуществляется резинкой (по жизни).

Телевидение.

Съемка на игре будет двух типов: пожизненная и игровая. В случае пожизненной съемки корреспондент имеет право прийти в любой лагерь в любое время. Корреспондент должен предупредить игроков, что ведется пожизненная съемка. Если же подобного предупреждения не было, то съемка ведется “по игре”, то есть корреспондент является таким же игроком, как и остальные. Соответственно, его можно не пустить в лагерь или не показывать какие-либо части лагеря (в общем, изобразить наших политиков со словами: “Без комментариев!”). Отыгрыш телевидения проходит следующим образом. Каждая команда, которая хочет иметь телевидение, может попытаться договориться с телецентром о подключении, так как телевидение является независимым. Если договор состоялся, то в определенный час корреспондент в белом хайратнике приходит в команду, и отыгрывается аналог новостийной телепередачи. То есть излагается определенная информация. Корреспонденту можно задавать вопросы, но отвечать он будет исходя из того, видно это на реальной съемке, или не видно. То есть, условно говоря, на вопросы об общей численности лагеря ответ будет следующим: “На экране видно 5 человек”. На вопросы о чьих-то планах - только то, что этот конкретный персонаж сказал в камеру. Ну и т.д. Камера - НЕПРИКОСНОВЕННЫЙ НЕИГРОВОЙ предмет. Стрельба из любого вида оружия по камере – ЗАПРЕЩЕНА. Прочие подробности узнавайте в телецентре на игре.

Блок: Вводные



Кое-что о хабологах.

История.

Мы были основаны до Великого Потопа Великим мыслителем и провидцем по имени Дик Хаббел. Он видел несостоятельность медицины своего времени, а также несостоятельность религии и правительства. Он знал, что миру нужно что-то новое... Миру была нужна Хабология. Вдохновленный музыкой своего времени и своими личными контактами с внеземными созданиями, он решил показать нам колеса в небесах, чтобы поддержать их горение и постигнуть Великое Колесо жизни.

Мы называем его Хабом, что значит "втулка", потому что он показал нам наше место в Колесе: он наш центр, а мы - его спицы. Мы вращаемся вокруг его учения.

С публикацией бесчисленных книг и журналов учение начало распространяться по миру - и сразу же превратилось в мишень для преследователей. Они называли его труды "псевдонаукой" и "опасной чушью, которая может только повредить ее последователям". Несмотря на многочисленные свидетельства о пребывании инопланетных кораблей на Земле, они продолжали борьбу с учением. Они были просто глупы, но они были сильны; это были правительства, корпорации и другие учреждения, которые скрывали величайшие новости от людей.

На некоторое время Хабология ушла в подполье. Хабологи проникали в организации, которые вели с ними борьбу, создавали телепередачи, в которых разоблачали ложь правительства. Когда, наконец, Хабологи выступили, мало, кто смог противостоять им. В это время Хаб покинул наш мир.

Поддерживаемые сознанием того, что Хаб достиг единения с Звездным отцом, и теперь может повернуть космическое колесо в нашем направлении, перейдя на другой уровень сознания, мы сохранили уверенность в себе и в нашем Пути. А тот факт, что мы остались невредимы после Великого Потопа, доказывает, что Великое Колесо поворачивается к нашему учению!

Философия.

Хабология основана на простой философии. Мы полагаем, что вся вселенная, жизнь и все существующее может быть представлена в виде вращающегося колеса. Во внешнем ободке находятся те, кто не принимает нашего учения и не понимает его истины. Мы называем их "ободным мясом", т.к. колесо, вращаясь, перемалывает их, и они не могут оценить его сущность. Являющиеся сторонниками учения - спицы. Мы понимаем движение колеса и стараемся облегчать его вращение. Ответственные за участки колеса - хабы - просвещенные личности, стремящиеся спасти судьбы человечества.

Исповедуя нашу религию, мы применяем методы, созданные Хабом и усовершенствованные его последователями для выравнивания дефектных нейродаймов, являющихся причиной дисгармонии колеса. Это позволяет нам очиститься и готовит к самопознанию. Только путем самосознания мы можем обнаружить, способны ли мы вступить на огненные колеса, когда они встретят нас на планете Кветцел.

Словарь терминов.

ВПХ (Выровненный последователь Хаба) - уровень просвещенности определяется очисткой ваших нейродаймов, очищением от базовой отрицательной энергии вашей плоти и преобразованием ее в духовную положительную энергию. Когда вы достигнете необходимого уровня зетановой энергии, вы сможете, отправится на Кветцел.

Выравнивание - когда нейродайн загрязнен и снижает зета уровни, мы выравниваем его в соответствии с мировым колесом про помощи зета-скана. Однако слишком большая единовременная порция выравнивания может повредить.

Просвещенность - это состояние, которое достигается после ВПХ 9, когда последователь приобрел столько знаний, что он становится неотъемлемой частью Великого Колеса.

Нейродайн - хранилище духа. В древних религиях назывались "чакры".

Блок: Нелюди



Нелюдь.

Лагеря, находящиеся за пределами Города.

Мутантский поселок.

Легенда: Потомки Мутантов Мастера. Живут весьма обособленно, в радиозоне. Добывают для города Саблезубых Кроликов и радиоактивную руду. Людей не любят, но терпят, понимая, что если бы не Судьи НКР, Анклав давно бы уже их истребил просто из принципа. Анклава опасаются, Смертокогтей активно не любят.

Требования: Внешний вид у мутантов специфичен. Зеленая кожа на руках и лице, достигаемая наложением грима, масками и перчатками и т.д. Охотничьи Гаусс-установки в количестве пропорциональном количеству охотников, но в целом не более 1-го на 5 человек, но не менее 2-х на команду. У 3-х СуперМутантов – остатков армии Мастера, возможно, попросту что угодно в смысле оружия – но предпочтительно огнеметы или лазеры.

Численность: 15-20 (из них 5 – СуперМутанты).

Гули.

Легенда: Мутировавшие под воздействием излучения люди. Живут почти где угодно, но не пользуются большой популярностью из-за исключительно неприятной внешности. Работают при реакторе и на обогатительной установке. Не любят Анклав.

Требования: Одежда, скрывающая все тело, исключая одежду типа балахон, матерчатые маски или бинты на лица. Перчатки. С точки зрения вооружения – обычные граждане.

Группа одиночек.

Смертокогти (Death claws).

Легенда: Существа, которые в противоположность мутантам, произошли не от людей, хотя и обладают разумом не хуже чем у людей. Потомки разумных Смертокогтей из Убежища-13. Питаются саблезубыми кроликами, хотя в отличие от мутантов на них не охотятся. Однако мяса им хватает только на себя. К людям, исключая Анклав, в отличие от мутантов относятся сугубо нейтрально. Мутантов не любят, так как те охотятся на кроликов.

Требования: Вооружены очень длинными когтями, которые растут у них прямо из рук и аналогичны по категории монологвиям. Брони не носят, как и любое оружие. Устойчивы к радиации. Выглядят как существа в ниспадающих накидках и длинных одеяниях под ними, из рукавов которых выссовываются длинные – около 40 см когти. Цвет их одежды – черный, серый, коричневый и белый. На лице обязательна матерчатая маска под цвет одежды.

Численность: не более 10.

Саблезубые кролики.

Это человек с мишенью на спине и груди, с чипом на когти и N-банок тушенки. Кроликами выходят те, кто желает скопить срок отсидки в Трупиндорфе. При касании двумя руками до жертвы убивает. Обитают за чертой города. Мастерские персонажи.

Инопланетянин.

Он :-} 1!

Киборги.

Существуют персонажи, выполненные из киберустройств более чем наполовину. Это киберорганические существа, которые условно называются киборги. В пище не нуждаются, от игрового голода не умирают, киберпсихозом не страдают.

Cyborg Model 1 – Robot.

Требования: киборг данного типа выполнен из киберимплантантов следующего номинала: две ноги, две руки, более или менее бронированный (хотя бы бронник категории А) корпус. Разумеется, в него вмонтирован Neuroprocessor, Carrier Implant (объемом в 100 у.е.и.), Embedded Processor Implant. По определению в него вмонтирован также CyberLink. На киборге, на его руках, ногах, корпусе и голове должно быть значительное количество электронной мишуры.

Сложность превращения человека в киборга составляет 5. Питание – 3MFC

Cyborg Model 2 – Terminator.

Требования: киборг данного типа выполнен из киберимплантантов следующего номинала: две ноги, две руки, бронированный корпус – бронник категории Б. Разумеется,

в него вмонтирован Neuroprocessor. По определению в него вмонтирован также CyberLink. На киборге данного типа, на его руках, ногах, корпусе и голове должно быть значительное количество электронной мишуры либо глухая броня с требованиями аналогичными бронескафандру. На голове должен быть шлем (желательно с прозрачным забралом). В данном виде Киборг-Терминатор обладает защитой типа Б во всех местах и иммунен к огнету, электрошокерам и радиации. Обладает способностью стрелять из любого оружия, включая пушки. Обладает огромной силой – удар кулака оглашает любого, кроме человека в бронескафандре, киборг-терминатор таскает на себе все что угодно, кроме крупнокалиберных пушек, что сможет унести по жизни.

Сложность превращения человека в киборга составляет 5. Питание – 5MFC

Cyborg Model 3 - Dog K-9.

Реальная собака (желательно хорошо обученная), обязательно в наморднике и на поводке. Касание намордником действует как электротазер. Убивается только энергетическим оружием с одного результативного попадания. Требуется перезарядки как электротазер + реальная еда.

2.0.0.3