

Тайны Скандинавии

*Наука может быть и скука,
Но интересна всё-таки она.
Она от части правит миром
И покоряет все ума.
Наука для тебя значение имеет
И в жизни много раз выручит она.*

Глава 1: Общие положения

Данный навык техник включает в себя 5 специализаций. Каждая специализация отвечает за одну из отраслей развития технической составляющей науки мира.

- **Инженер** – данная специализация позволяет создавать гаджеты, которые полностью связаны с механической частью мира, и те, которые по конечному своему применению не относятся к той или иной специализации. Так сказать, это необходимая основа, для того что бы осваивать ту или иную специализацию, любой должен освоить именно эту специализацию в начале своего научного пути.
- **Военный инженер** – данная специализация позволяет создавать вооружение, и все устройства, которые могут быть использованы в боевых ситуациях. Обладатель данной специализации должен иметь в своём арсенале специализацию «Химия» из группы медицина.
- **Медицинский техник** – данная специализация позволяет создавать приборы медицинского применения. Обладатель данной специализации обязан иметь в своём арсенале минимум, специализацию «Хирург» из группы медицина.
- **Робототехник** – данная специализация позволяет создавать роботов разных направленностей и целей. Эта специализация довольно сложна, поэтому для её реализации требуется в игре второй игрок, со специализацией из основной группы «Программист/Хакер».
- **Инженер Нанотехнологий** – данная специализация позволяет создавать микроскопические приборы, с помощью которых можно лечить, убивать, контролировать и ещё многое другое. Для данной специализации требуется второй игрок с любым навыком группы медицина.

Любой игрок, создавая нового персонажа может себе заявить на начало игры обладание данным навыком, и даже выбрать в нём специализацию (то есть по факту у персонажа будет их уже две Инженер + Специализация). Игроки, которые продолжают путь своим персонажем, не обладая навыком за 2 года между игр могут освоить начальную специализацию (Инженер) и в процессе игры обучиться у любого другого игрока необходимой ему специализации (для этого требуется об этом указать в вашей заявке). Однако на данный момент ни один персонаж не имеет возможности иметь специализацию из данного навыка обладая специализацией из группы магия.

Так же игроки в процессе игры могут открыть НОВЫЕ специализации навыка!

Глава 2: Сопроводительная документация

МГ старается придерживаться времени игрового взаимодействия по этому основным критерием любой документации является его электронный вид. Вы должны составить документацию на выбор в 2 форматах:

1. .doc или .pdf
2. .avi – вы можете снять презентационный ролик в котором вы опишите своё готовое устройство по тем же обязательным пунктам.

Вся документация после создания отправляется на адрес e-mail: mgoutside16@gmail.com

На почту так же требуется отправить фото вашего прибора для игротехнического сертификата устройства. Условием фото должно быть отсутствие любых персонажей на нём, а также однородный фон (данные фото будут выкладываться в игротехнический альбом группы «Гаджеты», с описанием их воздействия).

После этого вы должны написать ГМ проекта и по совместительству куратору данного блока игры Мочалову Антону любым способом связи указанному в группе игры, о том, что вы отослали документацию.

После этого вам предстоит дождаться ответа мастера по поводу вашего изобретения, и, если оно проходит мастерский контроль, вы можете его использовать (как используется гаджет см. в соответствующей главе).

Построение документации, обязательные пункты:

1. Уникальное название вашего прибора
2. Описание принципов действия (чем подробнее и убедительнее описан ваш прибор, тем лучше)
3. Что именно производит ваш прибор, как игротехнический эффект активации прибора
 - a. Светится
 - b. Издаёт звук
 - c. Двигается

Р.С. Робототехника и нанотехнологии при создании приборов используют модели (не в натуральную величину), которую создают игроки. Готовых роботов отыгрывает РЕАЛЬНЫЙ игрок (вышедший до этого из игры своим персонажем и больше не возвращающимся к нему, до момента гибели или дезактивации робота) или ИГРОТЕХНИК (по предварительной договорённости с последним).

Р.С.С. Нанороботы отыгрываются колбой, емкостью закрытой крышкой (не бутылки из-под газировок и т.д.) или шприц без иглы с налитой в них жидкостью чёрного цвета (можно растворить в воде активированный уголь), символизирующей физраствор с 1000 нанороботов.

Глава 3: Сборка Гаджета

Для сборки любого из перечисленных выше устройств вам требуется детали. Детали – необходимые компоненты для сбора технических устройств либо модернизации уже собранных. Детали никем не предоставляются. Каждая деталь делится на две составляющие реальный физический компонент (не предоставляется мГ, игрок заготавливает их для себя сам) и виртуальный ресурс «Детали». Мы не делим для простоты на отдельные детали, мы делим каждую деталь по группам:

1. **Обычные** – подходят для любого гаджета, созданного со специализацией «Инженер». Их легко достать, потратив на их покупку минимум игровой валюты.
2. **Специализированные** – подходят для любого гаджета созданный с помощью других специализаций. Данные детали достать сложно, но возможно.

Каждая группа деталей имеет свой чип, который крепится на готовый гаджет 1 единица деталей = 1 готовому гаджету. Чип каждой детали имеет свою особую цветовую расцветку, и обладатели навыка в курсе о ней (перед игрой будет вывешена в группе игры, в альбоме «Чипы»).

Разобрав готовый и РАБОЧИЙ (допущенный мастером в игру) прибор, вы получаете единицу деталей, однако вам в вашей документации требует указать прибор, который вы разобрали.

Если вы намерено или не намерено ломаете гаджет, вам требуется перечеркнуть чип детали крест на крест, однако сам прибор остаётся в мире игры. Если вы решили разобрать прибор, и использовать детали в новом устройстве (по жизни) вам требуется на предмет поместить как зачёркнутый чип сломанного устройства, так и новой детали!!! ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ К ИСПОЛНЕНИЮ.

Если вы хотите отремонтировать уже готовый гаджет вам требуется просто купить детали (иметь чип), прикрепить его к готовому гаджету ПОВЕРХ зачёркнутого и отправить фото починенного предмета мастеру куратору навыка. После этого вы можете воспользоваться игротехническими данными из альбома «Гаджеты» что бы определить воздействие данного гаджета на других игроков.

В остальном ограничений по созданию гаджетов нет.

Р.С. Чип на модель робота клеится, однако Игрок или Игротехник отыгрывающий робота должен поместить чёрную ленту под свой значок и надеть любую маску на лицо. А также он обязан предупредить что он находится под правилом маски и объяснить то что видят другие игроки.

Р.С.С. Чип на модель нанита не прикрепляется, чип должен находиться на сосуде, в котором содержится жидкость, имитирующая физраствор с находящимися в ней нанитов. Чип можно прятать на сосуде.

Глава 4: Применение гаджетов

Когда игрок применяет гаджет он обязан по мимо того что активировать свой гаджет, но и произнести игротехническую фразу «Гаджет ***уникальное название*** активирован». Данная игротехническая команда должна быть услышана игроком, в которого направлен эффект гаджета. После команды требуется чётко описать эффект воздействия, или обратиться за описанием в группу игры в альбом «Гаджеты», чтобы избежать спорной ситуации.

Нанороботы активируются после того как они попали в организм жертвы, по прошествии 30 минут реального времени (процесс распространения) той же уникальной командой (можно её передать жертве через мастера игры). Если вы их держите в шприце, вам требуется отыграть укол в жертву. Если в емкости, то жертва должна её выпить (смешивать с другими жидкостями и едой строго запрещено).

Любой робот активируется совершенно такой же командой, однако у «Хозяина», должна в момент активации находиться модель этого робота. После этого игрок или игротех отыгрывающий данного робота должен обратиться в группу игры в альбом «Гаджеты» что бы получить данные о своих ТТХ по уникальному названию. После этого игрок не выходит из образа робота до момента окончательной дезактивации робота. Если вашего робота отыгрывает игротех, просьба не сильно его задерживать или дать ему персональное задание: найти, спрятать, напасть, убить. А после дезактивировать его, что бы он смог продолжить свою прямую функцию. Повторно робота можно будет активировать, договорившись с игроком или игротехом повторно, если после первого запуска робот окажется дееспособным (если его хиты после задания сохранятся на 50%, если нет потребуются ремонт). Робот подчиняется непосредственно «Хозяину», который держит модель робота в момент активации. Если с робота сняты все хиты чип детали на роботе зачёркивается, и требуется произвести ремонт робота.

Р.С. Давайте будем честными по отношению друг к другу. Будем честно соблюдать данные правила, и внимательно читать эффекты воздействия гаджетов.