

Оглавление

Наш ноябрь 2054-ого	2
Игровое пространство.....	4
Время	4
Приложение на смартфон.....	8
Расы.....	12
Характеристики персонажа	13
Боевка	22
Связывание, оглушение, пытки	28
Лечение.....	31
Кома	34
Смерть и «Травматим»	35
Магия	41
Магия vs. Техника	42
Шаманы	44
Наркотики	47
Контакты	52
Деньги.....	55
Инвентарь.....	57
Починка предметов	61
Матрица.....	62
Осмотр места	63
Радости жизни: секс и отсып	64
Невидимость, внушение, правдосказ	66

Наш ноябрь 2054-ого

Хэй, чаммеры, в этой борде с вами BlastOff, и сегодня я немного расскажу вам за то место, куда нас всех угораздило попасть. Не все из вас родились тут, да и те, что родились, могли пройти мимо некоторых общеизвестных аспектов истории, и я немного расскажу вам о том прекрасном мире, что окружает нас всех. Начнём, пожалуй.

Милуоки находится на территории Соединённых Канадо-Американских Штатов, или СКАШ. СКАШ образовался из жалких остатков США, которые объединились с не менее жалкими остатками Канады. Страна, считающаяся самой великой державой планеты, рухнула буквально за несколько лет, в Великой Войне Призраков, которая велась с 2014 года по 2018 год, между коренными американцами (или просто индейцами) и Соединёнными Штатами. На стороне Штатов была подавляющее военное, экономическое и численное превосходство, на стороне индейцев – Дэниэль Воющий Койот, который получил тайные знания от своих предков (понятия не имею, как ему это удалось, можете поинтересоваться на эту тему у каких-нибудь шаманов). Результат был простой и ужасный – обучив сотни своих соплеменников могущественному ритуалу – они провели Великий Танец Призраков, сама Земля пробудилась против захватчиков, стирая города и горы в яростных землетрясениях и извержениях вулканов. Хотя этот ритуал истощил до смерти сотни шаманов – погибли десятки, или даже сотни тысяч, и США капитулировали. В 2018 по Денверскому Соглашению треть территории США и примерно половина территории Канады ушла Землям Коренных Индейцев, которые потребовали назад свои территории, организовав союз независимых племён. 15 октября 2030 года США и Канада объединились в СКАШ. Чуть позже, в 2034 от СКАШ откололись южные штаты, образовав независимое государство Конфедеративные Американские Штаты, или КАШ.

Расскажем немного про нынешний СКАШ. Сейчас нашим президентом (если кто вдруг забыл) является Томас Стил, и уже не за горами новые выборы. Ходят активные слухи, что в них хочет принять участие не кто иной как сам большой Д (великий западный дракон Дункельзан), и у него есть все шансы сорвать банк, если только решится вопрос с предоставлением гражданства драконам. Активное участие в политической и экономической жизни принимают мегакорпы, в СКАШе наибольшее влияние имеет Арес Макротехнолоджи, который имеет в своём распоряжении "небольшую" частную армию, численность которой является коммерческой тайной, но шепну вам на ушко, что они располагают авиацией, тяжёлой бронетехникой и тактическим ядерным оружием. Скажем "спасибо" Решению Сиавасэ –

теперь, если у вас достаточно денег, вы можете обзавестись даже боевым танком для охраны вашего завода, и стереть в порошок любого, кто вздумает войти на его территорию. Да, может не все знают, но на территории корпораций действуют законы самих корпораций, и если в их законах прописана смертная казнь за нарушение границ их территорий – то они имеют полное право открыть огонь на поражение, и никто вам не поможет. Впрочем, если вам посчастливилось быть гражданином корпорации (да, теперь вы не просто наёмный сотрудник, а полноценный "житель" страны Мегакорпия), то их законы будут защищать уже вас.

Впрочем, тут в Милуоки всё довольно тихо. Большие катаклизмы и войны обошли его стороной, действительно серьёзные мегакорпы по большей части игнорируют это забытое богом место, и тут в целом довольно скучно для тех, кто привык к действительно большим Муравейникам, вроде Чикаго или Сиэтла. Даже шедоураннеры здесь не водятся. Да и зачем бы? Спите и дальше спокойно, жители и гости города Милуоки, что на берегу озера Мичиган.

Игровое пространство

Время

Игра идет с вечера пятницы до вечера воскресенья нон-стоп. Локации будут устроены так, что там можно ночевать по игре. Однако, действует правило **комендантского часа**: в Милуоки в последнюю неделю ввели комендантский час, который поддерживают совместно все местные силы. Длится с 1.00 до 9.00. В это время:

1. Нельзя прийти ни в какую игровую локацию.
2. Нельзя играть вне локации.
3. Любой обязан покинуть не свою локацию по первой просьбе хозяев локации.

Можете считать, что если вы эти правила нарушите, за вами придет серьезная бригада и до окончания комендантского часа запрет в обезьяннике.

— В локации может продолжаться игра, если ВСЕ с этим согласны.

— Информационка может продолжаться, если контакт возьмет трубку.

— Игровое такси не работает.

— Мастера не выезжают на обряды.

— Мастера вообще не отвечают, кроме меня. Так что шаманская и удаленная магия не работает.

NB! Если вы были ранены или еще что-то подобное, то за ночь вы вполне можете умереть! Таймеры ваших состояний не останавливаются, пока вы спите.

Место

Игра идет везде. Не только в локациях, но и на улице, в общественном транспорте и т.п. Конечно, сконцентрирована игра будет в локациях. Локации в одной части города. Будет работать игровое такси для игровых перемещений. Но игра вас может настигнуть где угодно.

Вещи

Есть 3 типа игровых предметов:

1. Те предметы, на которых есть QR-коды или другие игровые отметки. Это оружие, артефакты, наркотики.

— Эти предметы подбираемы. Вы можете забрать такой предмет у недееспособного персонажа (мертв, связан, в коме, тяжело ранен, только что побежден).

— Обыск. На выбор обыскиваемого (недееспособного): по жизни или честно отдает все такие предметы.

— Рекомендация: чтобы не плодить не используемые вещи, обменивайтесь предметами, а не просто забирайте. Если вы осматриваете труп или побежденного, и у него пушка лучше, чем у вас: забирайте его пушку и отдавайте ему свою (если нет явной игровой причины поступить иначе). Будем считать, что по выходу из Травматима любой в состоянии добыть себе какое-то оружие (в магазине того же Травматима - входит в счет). А вам слабейшее уже не нужно.

2. Смартфоны с приложением и компьютеры декеров не подбираемы. Это игровая условность, но речь идет о реально ценных предметах. Можно отодвинуть декера от его компьютера, но не забирать. Отодвинуть игрока от его смартфона нельзя. Флешки, если вдруг кто-то решит передавать информацию на них, относятся к категории 1.
3. Профессиональные инструменты химиков (лаборатория), шаманов, врачей, механиков. Забирать эти предметы не надо, но с ними можно играть:

— Можно отобрать какие-то инструменты. Это позволит не дать специалисту локально выполнять свои функции. Но считаем, что даже если вы унесете инструменты с собой, специалист может восполнить их отсутствие в течении получаса (без вас над душой).

— Можно отыграть полный разгром чьих-то инструментов (достаточно обстоятельно). Например, лаборатории химика. В этом случае считаем, что специалист может восстановить свои инструменты за сутки игры.

— Один специалист может работать на инструментах другого специалиста. Без ограничений.

— Можно ли взять и перенести все инструменты специалиста куда-то - спросите у того, чьи это инструменты. У одного врача может быть с собой

аварийный чемоданчик (можно унести). У другого - целая лаборатория (стены не унесешь).

Информационное пространство

Тут 3 темы:

1. Игроки могут общаться между собой и с мастерами в любых мессенджерах, как вам удобно. Это не регламентируется. Но нельзя общаться с теми персонажами, чьих контактов у вас нет.
2. Будет одно общее игровое информационное пространство - форум детского дома Милуоки Дэйз. На этот форум подписаны почти все жители Милуоки. Там появляются актуальные для города новости. Так исторически сложилось.

— Отыгрывается группой в вк. Надо всем заинтересованным вступить заранее.

— Вести форум в рамках игры будут игровые персонажи. С некоторой мастерской помощью.

3. У каждого персонажа есть подписка на блиц-новости. Это короткие новостные сообщения, которые приходят в приложение, в **лог**.

— В лог могут приходить чисто технические сообщения от мастеров, голоса в вашей голове и т.п. А также сообщения типа игровых новостей.

— Блиц-новости создаются и мастерами, и игровым СМИ.

Приложение на смартфон

Чтобы участвовать в игре, надо установить на своем смартфоне (android) специальное приложение, которое будет вашей электронной декашкой.



Один игрок — одно приложение на одном устройстве!

Большая часть игромеханики осуществляется через приложение.

3 главных правила про приложение

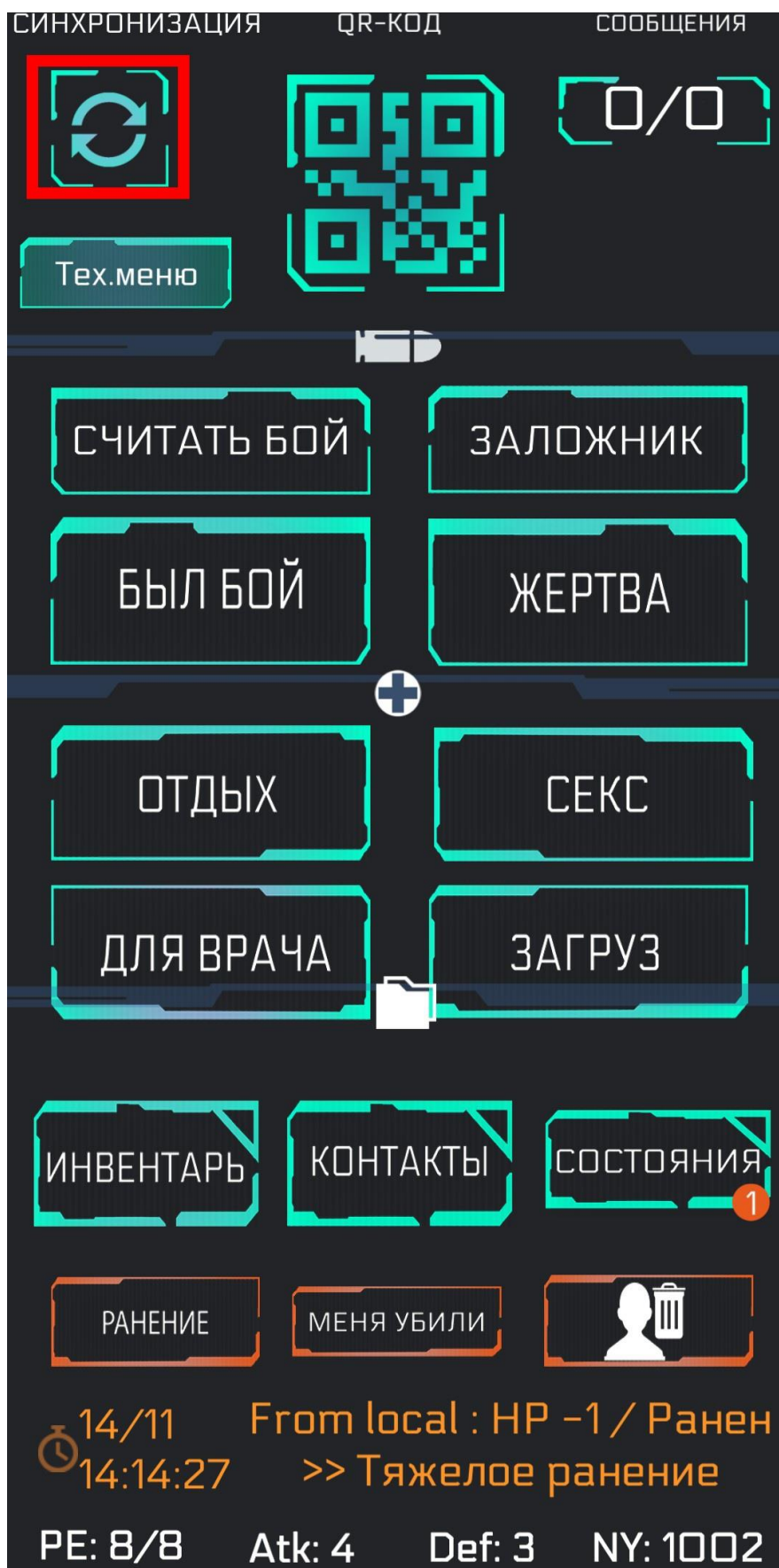
1. Если вы можете что-то сыграть, не используя приложение, не используйте его. Пока играется, играйте и подстраивайтесь под окружающих. Живите в Шедоурани. В приложение можно залезть и потом, когда все будет сыграно. Или не залезать вообще, если все довольны раскладом. Приложение лишь помогает: за вас считает, следит за временем, сообщает о прилетевших кирпичах и т.п. В него играть не надо.
2. Если вы ждете чего-то от приложения, а оно глючит, сыграйте это. Вы в реальном мире Шедоурана. Этот мир, как и любая реальность, не подвержен точной математике. Лечение у врача занимает полчаса? Сегодня оно заняло час, потому что врач устал, а у вас сложный случай. Заклинание не достигает цели? Попало в магическую лакуну,

такие бывают. При расчете боя были учтены неверные характеристики? Боец поскользнулся на банановой кожуре или оружие дало осечку. Как бы мы ни старались, приложение может глючить. Воспринимайте глюки, как часть непредсказуемой реальности. Реальности Шедоурана. Играйте в них!

3. Приложение не рассчитано на читеров. Я полагаю, что никто из игроков читерить не будет. Если вы решите это сделать, у вас это легко получится. Но тогда нам не по пути.

Теперь коротенько о приложении:

1. Будет разослано игрокам минимум за неделю до игры. Надо будет авторизоваться вашим персонажем. Введете: почту (которую слали мне в анкете) и личный номер, который вам сообщит мастер.
2. Приложение отчасти завязано на подключение к интернету. Но не сдохнет без оного.
3. Вам на телефон могут приходить пуш-уведомления в приложение. Это единственное, что все-таки читать обязательно. Хотя даже ради этого не стоит прерывать хороший игровой момент.
4. Если вам кажется, что у вас в информации о персонаже какая-то чушь, нажмите кнопку синхронизации с сервером (там, где есть устойчивый интернет). Возможно, что-то поправится.



5. У каждого будет контакт мастера по ИТ. Если с приложением проблемы, позвоните ему. Когда доиграете момент. Кстати, даже такие звонки можно обыграть.

Расы

Будут 5 основных рас. Раса - это определенный облик и соотношение характеристик.

1. Люди - как люди.
2. Эльфы - подведенные глаза и острые уши.
3. Орки - зеленый грим на лице. Уши и клыки - по желанию.
4. Тролли - серый грим на лице. Рога и клыки - по желанию.
5. Гномы - бороды. Полагаю, что гномов будет мало, и вы будете знать их в лицо.

Само явление возникновения новых рас называется **гоблинизацией** (в отношении любой расы). Эльфы и гномы рождаются у обычных людей. Орками и троллями становятся люди в результате болезненной трансформации, обычно, в подростковом возрасте. В отношении металюдей, конечно же, процветает расизм.

На игромеханику раса не влияет. Но в общем и целом:

- Эльфы склонны к магии.
- Орки сильные бойцы.
- Тролли очень сильные, но тупые.
- Гномы склонны к аналитическому мышлению.

Вы можете встретить разумных существ другого вида. В Шедоурани бывают вампиры, призраки, фэйри... да хоть грифоны. Что увидите - значит, так оно и выглядит (плюс, конечно, ваше ролевое воображение).

Характеристики персонажа

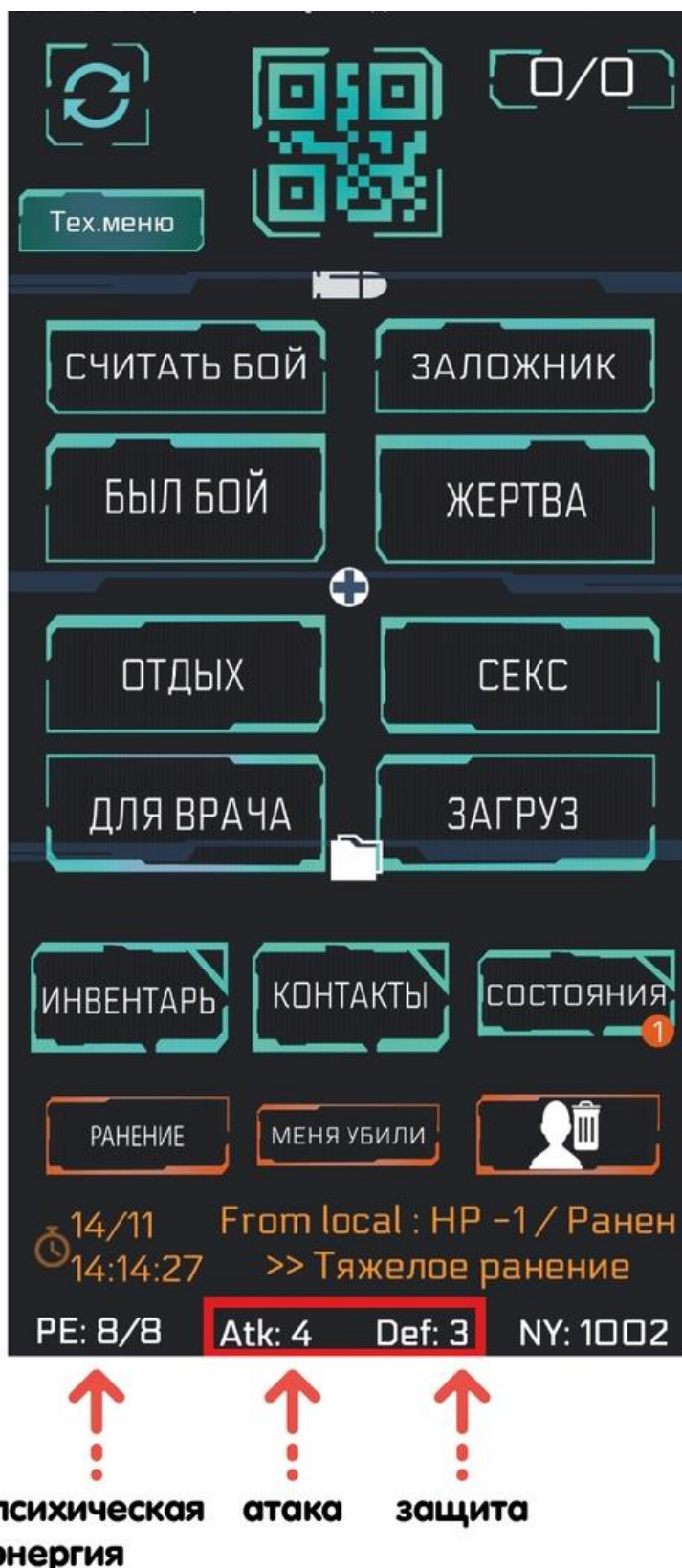
Основных характеристик 3. Просто знайте, что они есть, и зачем они. Об остальном позаботится приложение.

1. **Атака и Защита.** Влияют на вашу эффективность в бою.

- У каждого есть свои базовые Атака и Защита. Оружие, артефакты, боевые заклинания добавляют Атаку и Защиту.

2. **ПЭ - Психическая Энергия.**

- Нужна магам и шаманам для каста.
- Нужна хакерам, потому что Матрица поэтому бьет.
- Нужна всем, потому что если оно стало 0, то персонаж впадает в кому.
- У каждого свой потолок ПЭ - максимально доступное количество. Есть штуки, которые на этот потолок влияют в ходе игры.



Чуть подробнее о ПЭ

Если у вас мало ПЭ, вас начинает захватывать депрессия, апатия, подавленность. Чем ближе вы к 0, тем сложнее вам действовать. Решать

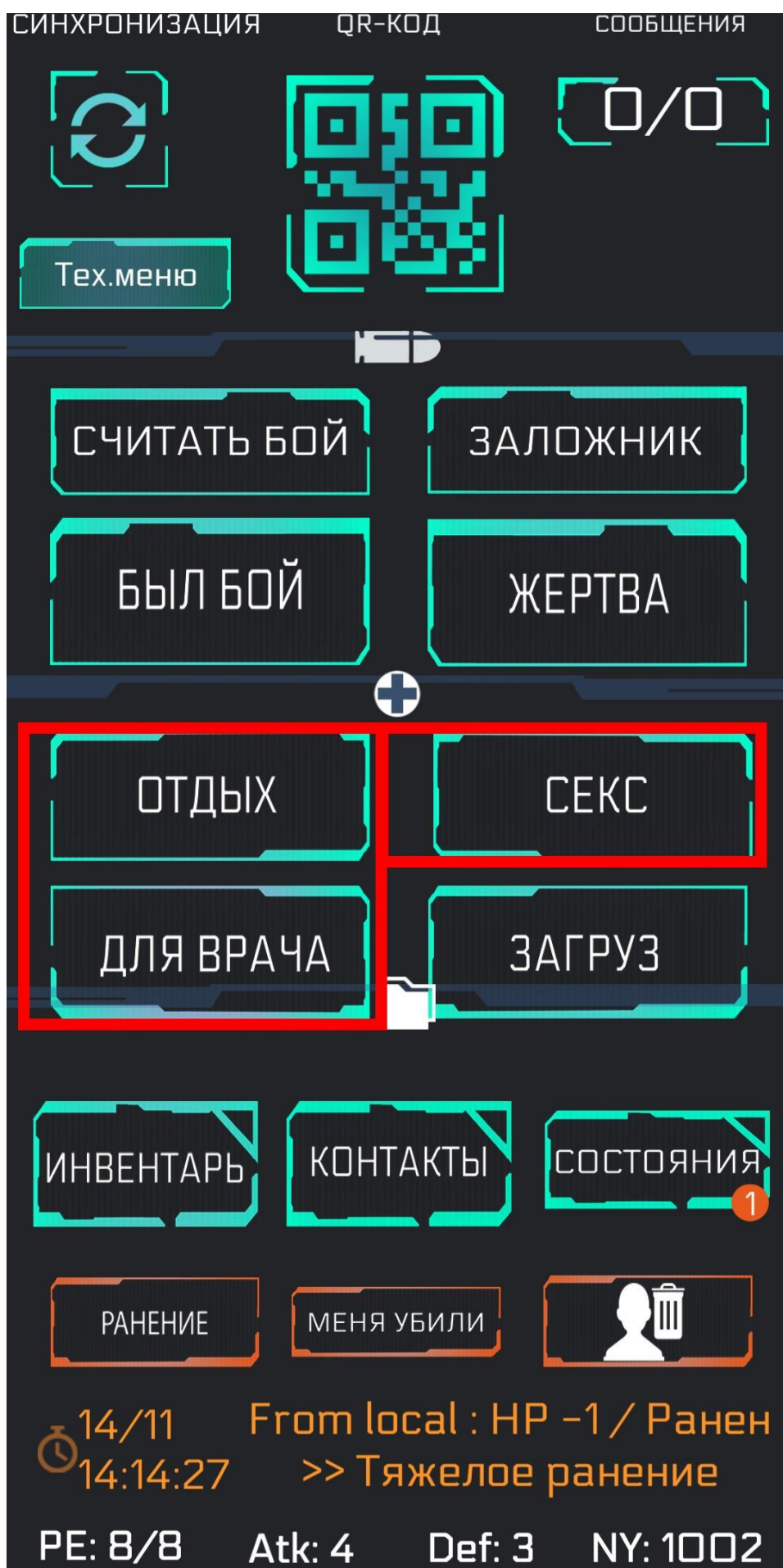
вопрос с восстановлением ПЭ вам должны помогать другие (вы сами не в силах).

Если вы в коме, вы лежите, смотрите в потолок и ничего не можете. Из комы может вывести:

1. Врач,
2. Заклинание,
3. Особо забористая химия, но только ненадолго.

Если вы не в коме, а просто хотите восстановить ПЭ, вам поможет:

1. Секс.
2. Отдых.
3. Заклинание.
4. Вещества, но тут с осторожностью - все эффекты от веществ временные.

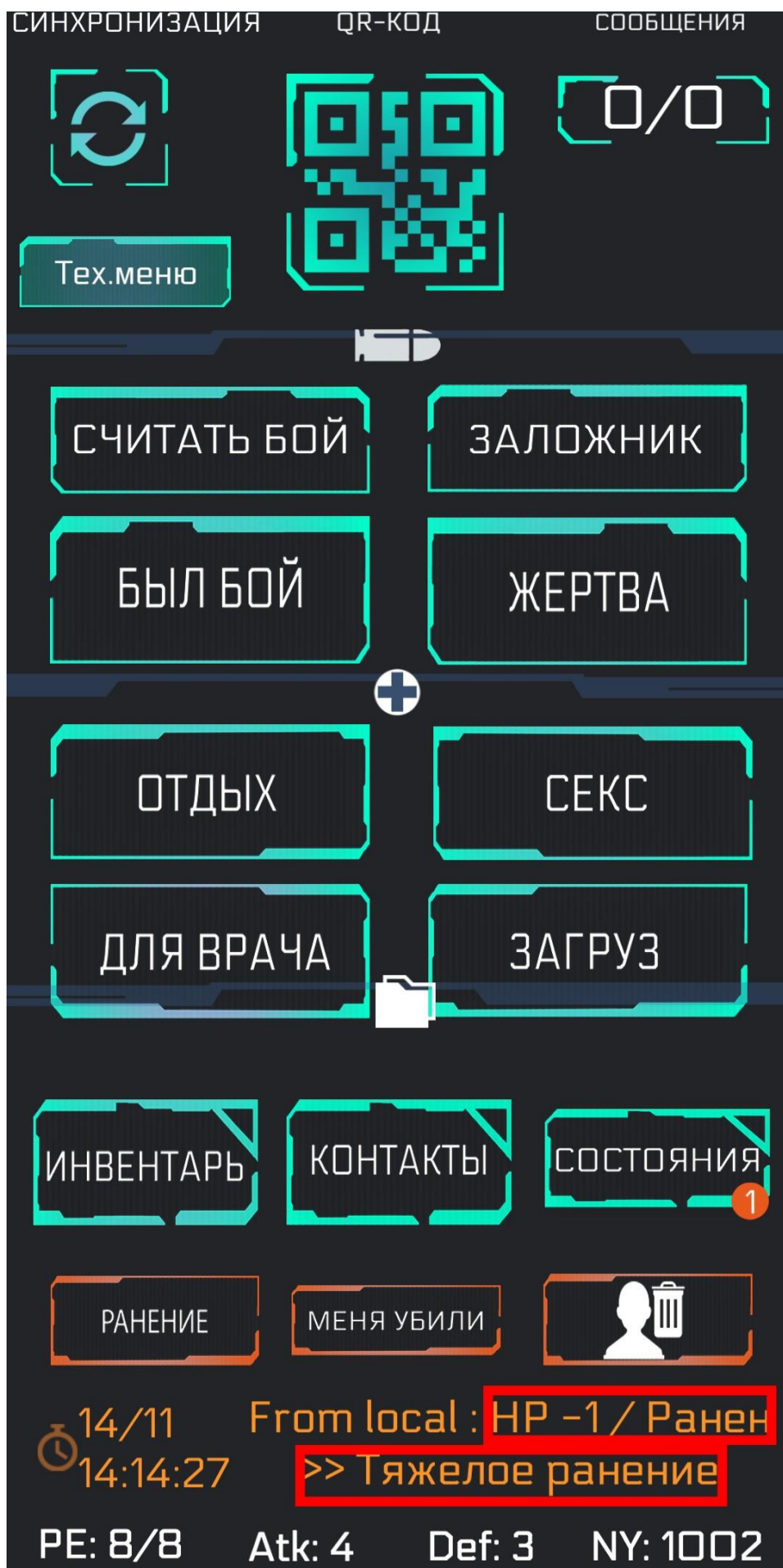


Восстановление ПЭ

Состояния здоровья

Вы можете быть:

1. *Здоровы*. Нет вопросов.
2. *Ранены*. Магия, болезнь, ранение в бою, вещества... Вы можете все, но если побываете в бою, станете Тяжело Ранены. Или через 2 часа, если ничего не предпримите.
3. *Тяжело ранены*. Магия, болезнь, ранение в бою, вещества... Вы лежите, двигаетесь с чужой помощью, отыгрываете, как вам плохо. Не можете: драться, заниматься сексом, кастовать, что-то чинить. У вас 30 минут, чтобы что-то исправить. Иначе умрете.
4. *Мертвы*. Об этом еще поговорим.



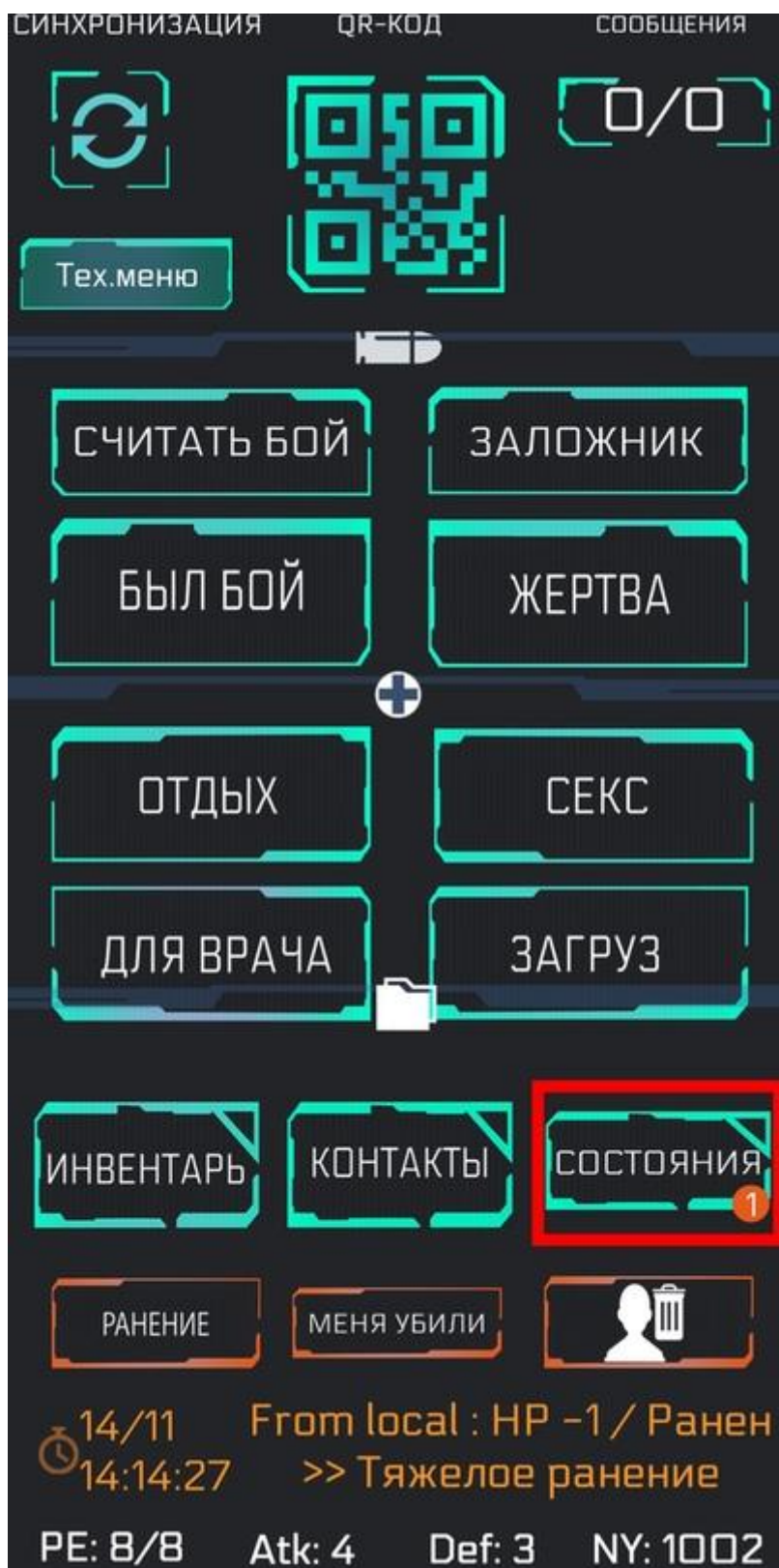
Есть несколько способов стабилизировать состояние здоровья, чтобы оно не ухудшалось со временем: врач, заклинание, артефакт, химия. Но (кроме артефакта) все это лишь продлит агонию - в смысле, сроки удлиняются, но все равно тикают.

Прочие состояния

У вас может быть одновременно еще несколько состояний самой разной природы. Состояние:

1. Как-то влияет на ваши характеристики.
2. Требуется определенного отыгрыша. Каждое состояние, которое у вас есть, надо отыгрывать.

В приложении есть раздел **“Состояния”**. Там можно посмотреть, что с вами происходит. И как мы рекомендуем это отыгрывать. И когда оно кончится, если оно, конечно, может кончиться само.



Состояния бывают:

- После боя (болезни). Вы можете заболеть после любого боя, даже если победили и не были ранены. Что поделаешь... драться опасно.
- От заклинания,

- От вещества.

С состояниями могут совладать:

- Врачи,
- Заклинания,
- Время (иногда).

Боевка

В бою может участвовать любой дееспособный персонаж (в сознании, не тяжело ранен, не связан, не в коме, не мертв... андеды не считаются). В любой степени вооруженный. Весь вопрос в эффективности.

Бой проходит в 2 фазы: сначала отыгрыш, потом подсчет результата.

Отыгрыш

Вернее сказать, создание боевой ситуации. Преследует 3 цели:

1. **Начать бой.** “Заявить”, что боевая ситуация началась. Делается путем отыгрывания атаки (оружием / боевым заклинанием). Отыгрывание атаки, а не просто достать оружие и показать его.
2. Незаметная атака в стиле бэкстэба будет описана отдельно.
3. **Сыграть бой.** Получить удовольствие от пальбы, махания мечом и прочего. Играйте как хотите, пока все получают удовольствие от процесса. Как надоест, расползйтесь по углам. Даже если вы победите, вас все равно “потрепало” в бою и надо отпозти в угол.
4. **“Отметить” всех участников боевой ситуации.** В дальнейших расчетах участвуют те, кто в ходе отыгрыша: явно атаковал ИЛИ против кого была проведена явная атака (в спорных случаях, атака - была).

Подсчет результата

Расползйтесь по углам, выдохните и зайдите в приложение. Это стоптайм.

1. Участники боя делятся на 2 группы. Поделитесь на две стороны: одна сторона будет победителями, другая побежденными.
2. Все участники, кроме одного, нажимают на кнопку “Был бой”. На экране появляется QR-код. Там все про вас учтено.
3. Один участник нажимает кнопку “Считать бой” (это может быть кто угодно, кому удобнее). Появляется интерфейс, где нужно сфотографировать QR-коды всех участников боя.
4. Себя тоже можно добавить в расклад. После фотографирования надо выбрать, был это ваш союзник или противник.

5. Считающий нажимает кнопку “Считать бой”. На экране появляются результаты боя, которые хозяин телефона показывает всем участникам (или зачитывает):

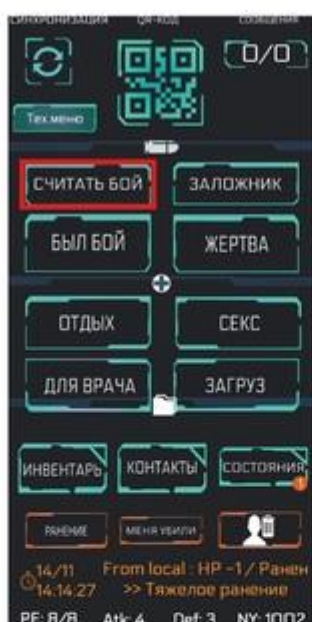
— Одна сторона - победители, вторая сторона - проигравшие. Победители навязывают свою волю проигравшим. Стандартные варианты: Связать, Оглушить, Добить.

— Каждый участник боя может быть: невредим, ранен, тяжело ранен.

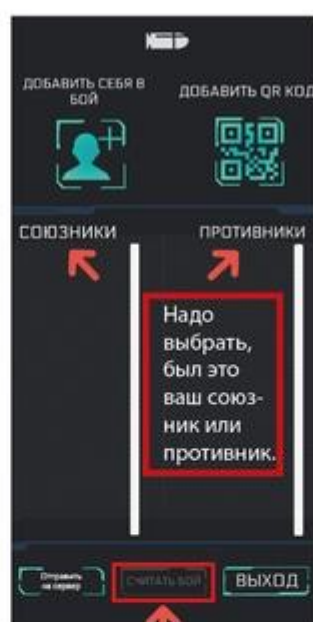
6. Если приложение не сообщило тому, кто рассчитывал бой, что результаты отправлены на сервер: **появится кнопка «Отправить на сервер»** (тут же, в результатах). Нажмите ее.



Все участники, кроме одного, нажимают на кнопку “Был бой”. На экране появляется QR-код. Там все про вас учтено.



Один участник нажимает кнопку “Считать бой” (это может быть кто угодно, кому удобнее). Появляется интерфейс, где нужно сфотографировать QR-коды всех участников боя.



Считающий нажимает кнопку “Считать бой”. На экране появляются результаты боя, которые хозяин телефона показывает всем участникам (или зачитывает):



Если приложение не сообщило тому, кто рассчитывал бой, что результаты отправлены на сервер: надо нажать кнопку «Отправить на сервер»

Увидев результаты, начинайте их играть. Все, стоптайм окончен.

Позже каждому участнику боя придет пуш-уведомление обо всех последствиях боя для него. Варианты последствий, наступают с некоторой вероятностью (и не особо зависят от того, победили вы или проиграли):

1. Вы были ранены. Вы уже видели свое актуальное состояние здоровья в приложении того, кто рассчитывал бой. Но теперь ваше приложение тоже об этом узнает.
2. Вы заболели. Бои - это опасно для здоровья.
3. У вас сломалось что-то, что на вас экипировано. Оружие или артефакт.

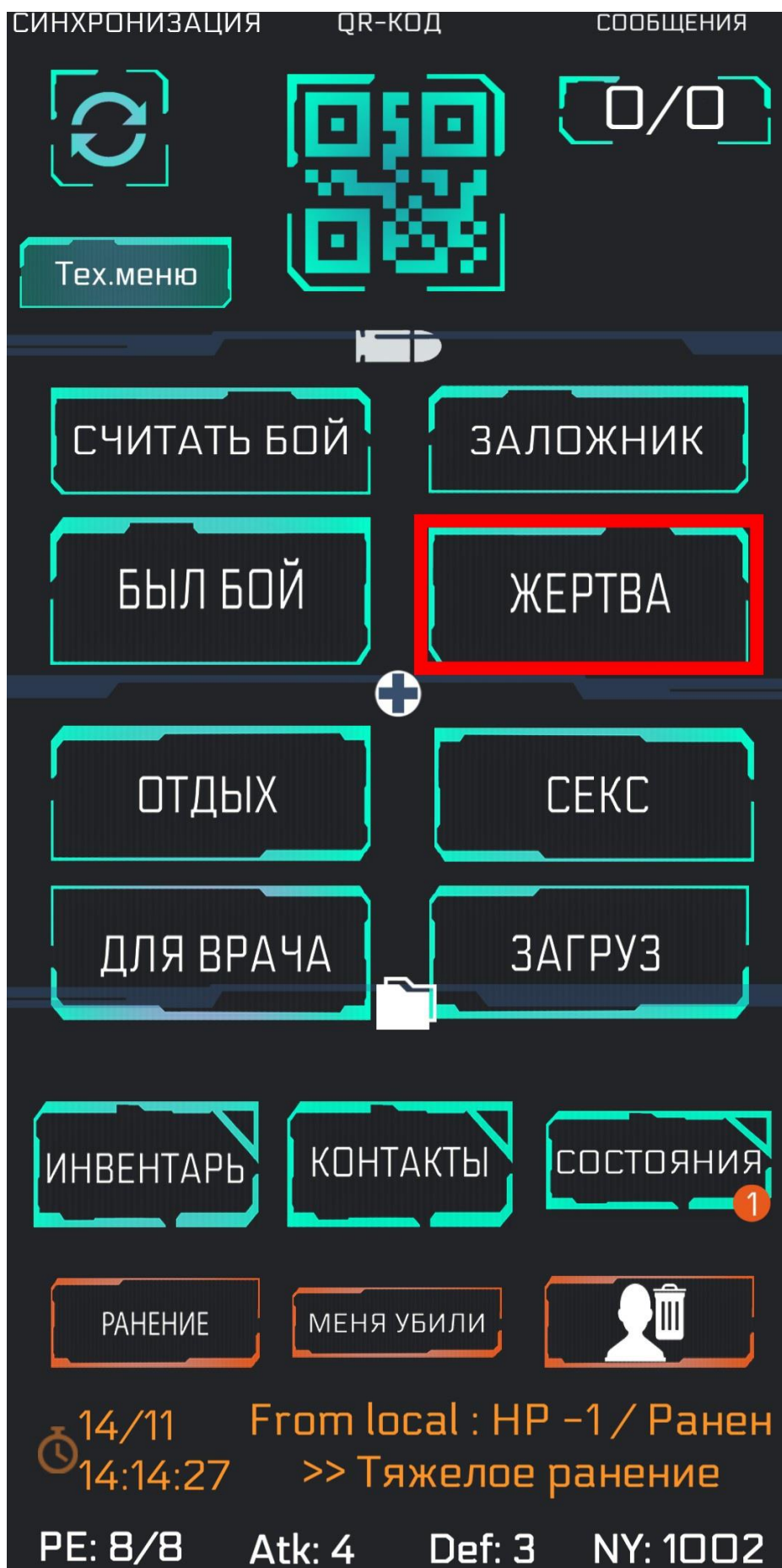
Если вы хотите знать, как рассчитываются результаты боя, то коротко: участники разбиваются по парам, атаки одних сравниваются с защитами других. Если интересны подробности о том, как происходит расчет, скажите - выложу в отдельной статье.

Варианты боевых ситуаций

1. **Внезапная атака.** Она же - кулуарка, бэкстэб. Бывает, если **применение** на вас оружия стало для вас первым знаком того, что боевая ситуация началась. В этом случае:

— Бой всегда рассчитывает нападающий.

— Жертва нападения, чтобы сделать QR-код, выбирает кнопку “Жертва”.



— Экипированное на жертве **оружие** не учитывается в расчетах.

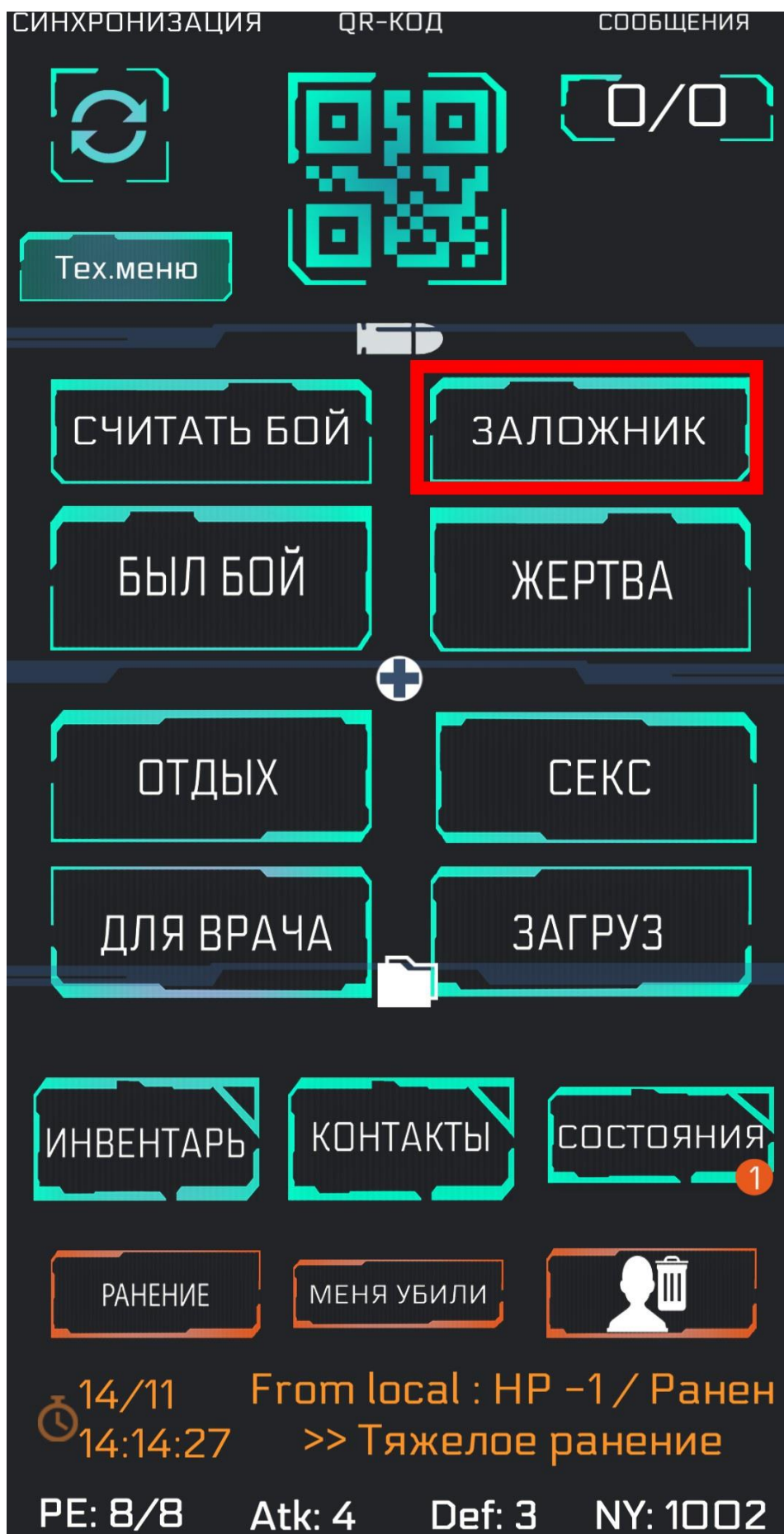
— Тем не менее, если жертва, скажем, здоровенный орк, может выйти, как в тех киношных шутках с ударом табуреткой по голове бугаю - повернется и вам же навалит.

2. Заложник. Может возникнуть ситуация с “недоделанным” бэкстэбом: например, приставили дуло к голове, но дальше - говорите, а не стреляете. Если ситуация после этого стала боевой (таки пришлось стрелять, вам или другому), есть 3 уточняющих правила для заложника:

— С началом боя отползти в сторону. Если вы были заложником, вы в последующем бою не участвуете - отлежитесь в сторонке.

— Расчет боя идет один на один с тем, кто вас держал в заложниках. Отдельно от остальной драки.

— После боя, при подсчете результатов: заложник жмет не на кнопку “Жертва” или “Был бой”, а на кнопку “**Заложник**”, для создания QR-кода. Ваши характеристики будут, как у жертвы бэкстэба, но такой код позволит правильнее рассчитать результаты боя для вашего противника.



Связывание, оглушение, пытки

Недееспособный персонаж

Еще раз, на всякий случай. Недееспособный персонаж, это персонаж:

1. Оглушенный,
2. Связанный,
3. В коме,
4. Тяжело раненный,

Оглушение

Побежденный в бою ИЛИ недееспособный может быть оглушен.

1. Состояние длится примерно 5 минут. Приложение никак не задействовано.
2. Любой другой игрок может оглушенного: добить, обыскать / обобрать, связать.
3. Привести оглушенного в чувство раньше времени может любой другой игрок, просто отыграв это.

Связывание

Связать можно:

1. Победенного в бою,
2. “Добровольно”, угрожая боем.
3. Недееспособного.

Связать можно игрушечными наручниками или любым подходящим предметом (веревкой, поясом). Скотчем не надо - не гуманно.

Связанного может освободить любой другой игрок. Но только не в ходе боевой ситуации!

За 20 минут без присмотра (непрерывно) связанный освобождается сам (все же умеют снимать наручники, да?).

Пытки

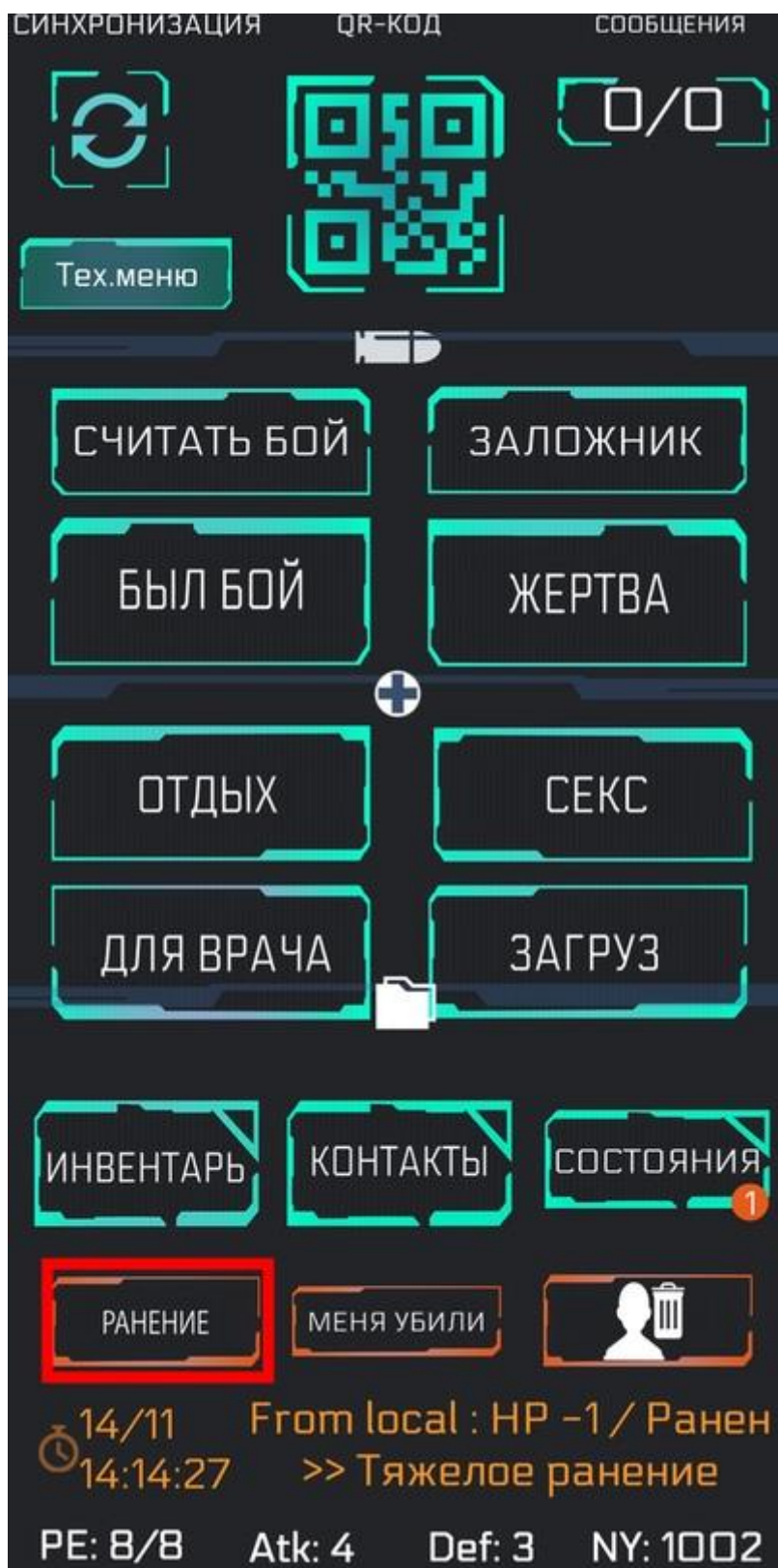
Есть разные способы добыть из человека информацию: наркотики, магия... Но можно прибегнуть и к пыткам.

Правила такие:

1. Отыгрывается на усмотрение участников. Но с оглядкой на психику жертвы по-жизни.
2. Если вы не можете решить сами и хотите циферки, то: палач и жертва сравнивают свою ПЭ (текущее состояние). Если ПЭ палача строго больше, жертва колется.

Прочие ранения

Может случиться ситуация, которую не предвидели данные правила по боевке. Например, вы кого-то пытали не просто, чтобы добыть информацию, но, и чтобы попортить его здоровье. Или у вас был поединок с кем-то, и вы полагаете, что лучше приложения знаете, кто победил. Или еще что-то. На этот случай в приложении есть кнопка “Ранение”. Нажав ее, вы добавите себе состояние “Рана в бою”, которое дает -1 к Здоровью. Если согласны с тем, что ваше здоровье пострадало, и не знаете, как еще рассказать об этом приложению - используйте эту кнопку.



Лечение

Вы уже знаете, что можете быть Ранены и Тяжело Ранены. И что забивать на это не стоит - можно умереть. Помочь вам поправить здоровье могут:

1. Врач. Основной способ.
2. Магия. Многие маги могут стабилизировать ваше здоровье, но заклинания лечения - крайне редкий дар.
3. Наркотики. Вернее, один наркотик - Nitro. Но с этим надо быть осторожнее. Потому что, когда недолгое действие наркотика закончится, здоровье снова ухудшится.

Лечение у Врача

Что может сделать врач:

1. Вылечить раны, полученные в бою.
2. Вылечить болезни НЕ магической природы, полученные, как последствия боя.
3. Очистить организм от всех наркотиков.
4. Стабилизировать состояние больного при любых причинах болезни.

Если уж Врач вас лечит, он не может вылечить вас частично, но побыстрее. Он может лечить только целиком.

Последовательность действий пациента:

1. В приложении нажать кнопку “Для врача”. Появится QR-код.
2. Дать Врачу сфотографировать диагностический QR-код.
3. Если Врач решил вас лечить, оставаться под наблюдением Врача и слушаться его до тех пор, пока вам не придет push-уведомление о том, что лечение закончилось.
4. Если вы сбежите от Врача до окончания лечения или Врач будет недоволен вашим поведением, то после завершения лечения вы можете снова заболеть (это решает Врач).

Последовательность действий Врача:

1. Сфотографировать диагностический QR-код пациента.
2. Приложение покажет вам:
3. Состояние пациента, что вы можете с ним сделать (насколько помочь) и сколько это займет у вас времени.
4. В зависимости от увиденного, вы можете выбрать из следующих опций (нажать кнопку):
5. Не делать ничего, начать лечение (начинайте отыгрывать лечение), стабилизировать состояние (отыграйте, результат мгновенной с поправкой на технические аспекты). Очистить организм от наркотиков (отыграйте, результат мгновенной с поправкой на технические аспекты).

Врач может выбрать любое действие, вне зависимости от пожелания пациента. И не обязан информировать пациента о том, что именно он делает (можно с умным видом начать отыгрывать лечение, выбрав при этом “Не делать ничего”).

1. Если вы выбрали лечить пациента: отыгрывайте лечение, пока вам или пациенту не придет push-уведомление о том, что лечение завершено (время может несколько отличаться от того, что вы видели и прогнозах).
2. Врач может лечить одновременно нескольких пациентов. Чем круче Врач, тем быстрее проходит лечение. Верно и обратное.
3. Врач также получает push-уведомление о том, что лечение завершено. Если реально пациент сбежал, не дождавшись окончания лечения, Врач может сообщить об этом мирозданию, выбрав тяжесть меры воздаяния (среднюю или сильную). Нерадивого пациента вскоре настигнет последствие в виде болезни.
4. Врач может выбрать воздаяние и если пациент досидел до конца, но Врач в самом деле не лечил его в полную силу, например. Или хотел навредить.

Лечение магией

Магия может помочь со здоровьем следующим образом:

1. Есть заклинание стабилизации. На какое-то время стабилизирует состояние раненного, какова бы ни была природа ранений.
2. Есть заклинание Dispell. Снимает 1 состояние магической природы. В том числе, может вылечить от болезни, наведенной магией.
3. Есть заклинание лечения. Крайне редкое. Лечит за один раз одно состояние, влияющее на ваше здоровье. Состояние любой природы. То есть, если вы одновременно ранены в бою, больны и на вас магическая болезнь, то за 3 заклинания лечения маг вылечит вас полностью.

Кома

Еще одна неприятная вещь, которая может с вами случиться: если ваше текущее ПЭ упадет до 0, вы впадете в **кому**. Это может случиться с кем угодно, не только с магом, шаманом или декером, потому что есть заклинания, бьющие по ПЭ. И болезни.

В коме вы лежите сколь угодно долго, но не можете при этом:

1. Ничего. В смысле, говорить, ходить, шептать, думать, сопротивляться...
2. Заниматься сексом.
3. Драться.
4. Принимать наркотики.
5. Осуществлять профессиональную деятельность (типа, лечить, чинить и т.п.).
6. Если найдете что-то, что можете, скажите. Возможно, это баг.

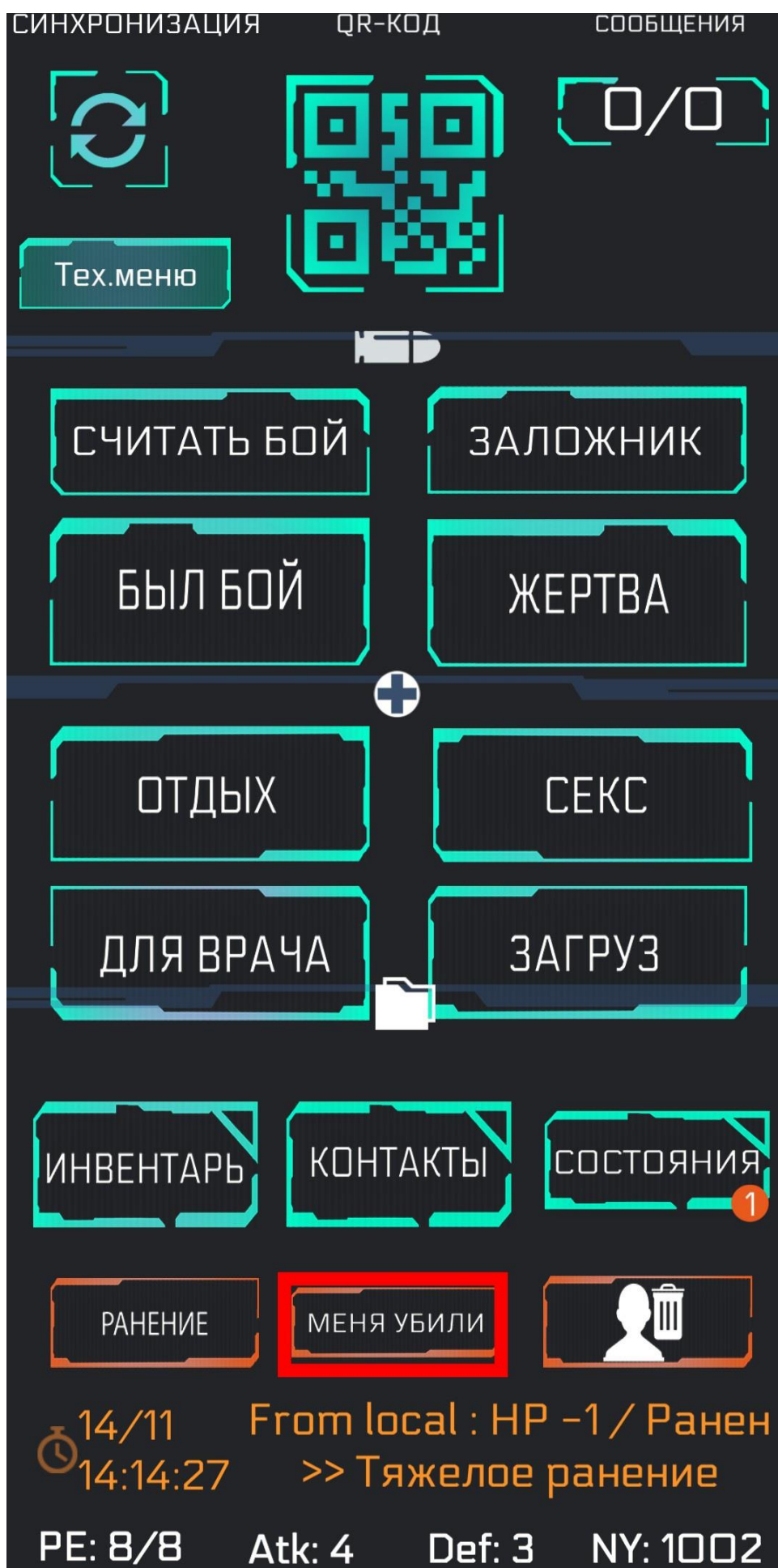
Из комы нельзя выйти, просто подняв ПЭ. Есть ровно 2 способа выйти из комы:

1. **Врач.** Врач может вывести вас из комы. Технически: врач вас осмотрит (ваш QR-код для врача), сгенерирует свой QR-код, который вам надо будет сфотографировать. Вы станете в +1ПЭ. На деле: врачи, отыграйте какие-то действия по приводу пациента в себя в течении некоторого разумного времени.
2. **Заклинание** вывода из комы - Пробуждение. Действует мгновенно Вы в тех же +1ПЭ.

Смерть и «Травматим»

У вашего персонажа есть 2 способа умереть:

1. Вы были Тяжело Ранены и никак не лечились. Со временем, вы умрете. Приложение известит вас об этом печальном факте.
2. Вас доби́ли. Добить можно: 1) только что побежденного, 2) связанного, 3) оглушенного, 4) тяжело раненного, 5) того, кто в коме. Известите сами приложение об этом печальном факте, нажав кнопку “Меня убили”.



Добивание

Если вы кого-то добиваете: сыграйте это и озвучьте достаточно отчетливо, чтобы у жертвы не осталось сомнений.

В целом, не злоупотребляйте этой мерой. У нас все-таки ролевая игра, а потому некая условность ради красоты момента допустима. И даже если ваш персонаж очень умный и расчетливый, можно иногда пойти по пути генерала Гривуса, в стиле: “Убить их! Но сперва помучить!”.

Травматим

Если даже вас убили, вас могут спасти... деньги. В нашем мире уже много лет успешно работает компания “Травматим”. Она сохраняет образец генетического кода и может делать запись сознания разумного существа. Если означенное существо умирает, его можно восстановить. С его телом и с его воспоминаниями, на тот момент, когда была сделана запись. Конечно же, не бесплатно, а за очень серьезные деньги.

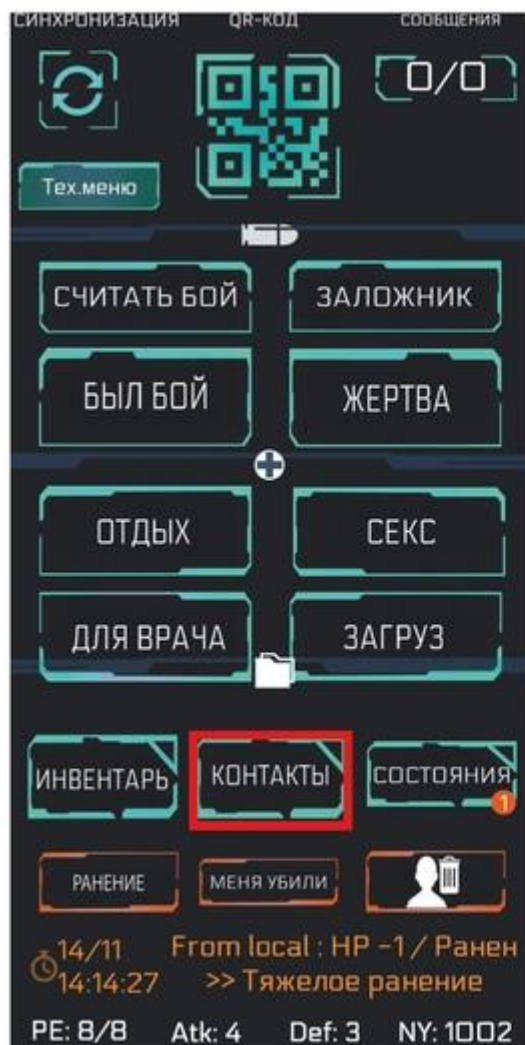
В мире Шедоурана запись в Травматиме есть далеко не у всех. На то много причин:

1. Для первоначального создания записи (взять образец генетического кода, снять слепок сознания), надо заплатить существенную сумму. Которой у простых обывателей может не быть.
2. Восстановление после смерти вообще стоит космических денег. Что толку иметь запись, если ты никогда не накопишь на восстановление? Впрочем, за твое восстановление может заплатить, и кто-то другой...
3. Многие не связываются с Травматимом по религиозным соображениям. Божья воля, смерть души и все такое.
4. Запись и последующее восстановление сознания - процедура непредсказуемая. Все ли записывается? Не теряется ли по пути что-то ключевое? Чаще всего, все проходит хорошо. Чаще всего, никаких отличий незаметно. Но может быть всякое.

На этой игре работает условность - запись в Травматиме есть у всех (если вы мне не скажете лично про вашего персонажа, что у него такого нет). Правила следующие:

1. Ваша запись в Травматиме может быть оплачена или не оплачена. Может быть оплачена несколько раз.

2. Если оплачена: после смерти вас восстановят, одну “оплату” счеркнут. Если не оплачена, после смерти вы будете ждать, пока кто-нибудь вам ее не оплатит. Запись можно оплачивать в ходе игры. Себе или любому другому, чей контакт у вас есть. Еще живому или уже мертвому. Делается это в приложении, в разделе “Контакты”. У каждого есть контакт Травматима - надо просто выбрать послать ему денег.
3. После восстановления вы будете помнить только то, что было в вашей последней записи сознания.
4. На старте игры запись сознания соответствует тому, что есть в вашем загрузе. Вы можете в любой момент обновить запись сознания. Для этого в приложении выберите в “Контактах” - “Запись сознания” и отошлите в Травматим **дневниковую запись**, где изложите все, что хотите помнить в случае восстановления.
5. С Травматимом можно попробовать взаимодействовать по игре (помимо стандартного: оплата и новые записи). Например, заплатить им за что-то особенное с чьим-то телом или записью сознания... Если что-то такое надумаете, попробуйте позвонить в Травматим и договориться.



Последовательность действий при смерти:

1. Проведите 20 минут на месте смерти, изображая труп. Можно меньше.
2. Позвоните в Травматим и предупредите, что вы прибываете.
3. Прибудьте в офис Травматима (адрес будет в приложении). Не играйте по пути ни кем, даже с шаманами ;).
4. Даже если у вас все оплачено, какое-то время придется провести в офисе Травматима. Потом вы выйдете оттуда уже по игре.
5. Все игровые вещи, которые НЕ сняли с вашего трупа, будут при вас. У Травматима работает специальная служба по розыску тел, весьма оперативная. За 20 минут они вас найдут и заберут, со всем, что при вас было.

6. Если вы в ходе восстановления столкнетесь с какими-то особыми спецэффектами, вам об этом расскажут. Маловероятно, но может быть всякое.

Магия

Магию на игре делают Маги. Что знают о магах все:

1. Магия может быть боевая и не боевая.

— Боевая магия у магов вместо оружия во время боевок (впрочем, маг может выбрать ствол вместо спела).

— Небоевые заклинания маг может использовать как непосредственно (дает цели сфотографировать QR-код), так и удаленно (должен сам сфотографировать цель на смартфон, хоть сколько-нибудь различимо). Если к вам подходит маг и говорит сфотографировать QR-код спела, вы не можете отказаться - спел уже скастован на вас, просто маг не считает нужным скрываться.

2. Маги тратят на касты заклинаний ПЭ.

3. Маг может кастовать только известные ему заклинания - у каждого свой спеллбук.

4. Любому может прийти push-уведомление о том, что с вами что-то случилось (заболели, сломалось оружие и т.п.). С большой вероятностью, это постарался какой-то маг из-за угла.

Отыгрыш

Каст заклинания отыгрывается: пассами руками и светом диодных фонариков. Хотите выглядеть солидно, добавляйте реплики на латыни.

1. Каждый маг должен иметь при себе 2 или более диодных фонарика. Начали кастовать - включили. Закончили - выключили. В целом, можете крепить эти фонарики где и как угодно, в зависимости от вашего прикида и стиля. Но есть общие рекомендации:

— Крепите фонарики на запястья, с наружной стороны. Можно подшить к рукаву одежды. Можно закрепить на браслет. Браслет может быть куском липучки, обернутым вокруг запястья.

2. Что делать сначала: отыгрывать каст или реализовывать его через приложение? Смотрите, что будет адекватнее ситуации. В целом,

рекомендуется сначала отыграть. Потом, не гася фонарики, реализовать через приложение (это тоже такие пассы руками).

Магия для магов

У вас будет в приложении список доступных вам заклинаний. На игре новые заклинания выучить нельзя.

Боевые заклинания: их несколько вариантов. Дают разное соотношение Атаки и Защиты в бою. Вы можете экипировать известное вам боевое заклинание, как оружие в Инвентаре. После каждой боевки с вас будет списано соответствующее количество ПЭ.

Не боевые заклинания: выбираете из списка и кастуете. Есть 3 способа, на выбор мага:

1. Скастовать заклинание на себя.
2. Скастовать заклинание непосредственно: создается QR-код, который цель заклинания должна сфотографировать. Можно применять, если цель не против каста, ИЛИ если нет смысла скрывать факт каста (фотографирование QR-кода - игровая условность, жертва не может отказаться).
3. Скастовать заклинание опосредованно (если хотите не запалиться). Для этого:

— Выбрав заклинание, сфотографируйте цель. Так, чтобы она была различима.

— Сделайте к фотографии подпись (лучше всего, имя персонажа-цели; но можно и комментарий типа “второй слева мужик в синей куртке”).

— Фото и подпись придут мастеру. Если мастер сможет понять, о ком идет речь (по сумме фото и подписи), то он обеспечит выполнение заклинания.

— Это менее надежный способ кастовать. Спел может вообще не пройти (попасть в магическую лакуну) или идти дольше, чем вам надо. Но в обычных обстоятельствах, все происходит быстро.

Магия vs. Техника

В нашей версии реальности магия и технология плохо совместимы. Они друг друга ломают. Игротехнически, это значит:

1. Если персонаж **под воздействием любого магического состояния** (включая экипированный артефакт):

— Наркотики на него не действуют (доза потрачилась, эффекта никакого).

— Декеру в Матрице очень неприятно и неудобно.

2. Если персонаж **под воздействием наркотика:**

— Магия на него не действует. Любая не боевая. Да, так можно защищаться от магии. ИСКЛЮЧЕНИЕ: заклинание Выжигание Химии (вычищает всю химию с персонажа).

— Маги и шаманы тратят в 2 раза больше ПЭ на свои заклинания.

3. Если в боевке было много магии, шансы поломки оружия у всех увеличиваются.

Шаманы

У шаманов есть контакты в астрале. В целом, этим все сказано.

Что знают о шаманах все:

1. Шаман может выйти в астрал.
2. Шаман может в астрале задать вопрос или попросить какого-то духа что-то сделать.
3. Шаман платит духам своей ПЭ. Сколько? Шаман сам заранее не знает.
4. Возможности шамана неизведанны. Он может попросить у духов все, что угодно.
5. Чтобы шаман что-то сделал с другим человеком, ему надо знать **секрет** этого человека.
6. Шаманы чинят и создают артефакты. В масштабах игры - только чинят.

Контакты шамана с астралом в большинстве случаев отыгрываются телефонным звонком. Не мешайте шаманам адекватно это отыгрывать.

Секреты

У каждого персонажа будет своя личная история. Секрет - это значимое для персонажа слово (словосочетание) из этой истории: имя, название, понятие и т.п. Секрет выдается вам мастерами вместе с историей. О секрете можно догадаться, если узнать про персонажа достаточно. Секреты важны для астрала и всякой необычной магии.

Правила для шаманов

Шаман имеет 3 опции:

1. **Поиск информации в астрале.**
 - Шаман усаживается в транс.
 - Шаман звонит в астрал и задает свой вопрос.

— Астрал перезванивает шаману и сообщает ему некую информацию, в некой форме и некоем количестве на тему заданного вопроса. В виде отголосков того, что происходит в астрале.

— Шаман молча слушает (можно попросить повторить, если что-то не расслышал).

— Изредка может завязаться диалог. Тогда можно отвечать.

— Шаману приходит сообщение, что он потратил сколько-то ПЭ. Сколько - решают духи.

— Можно выходить из транса.

2. Малый ритуал. У каждого шамана будет список разных игровых состояний. Список - не игровая сущность. Это будет табличка с номерами состояний и их описанием. Любое состояние из списка шаман может с цели снять или на цель наложить. Последовательность действий:

— Шаман усаживается в транс и звонит в астрал.

— В астрале шаман общается с духом и просит его сделать для него что-то (снять / наложить на кого-то некое состояние).

— Если цель - не сам шаман, то шаман должен сообщить духу секрет цели.

— Общение идет в живую. Шаман должен убедить духа помочь.

— Дух может давать шаману подсказки: о состоянии цели и о ее секрете. Если, конечно, захочет.

— Если у шамана есть предмет, принадлежащий цели, или связанный с ней, это облегчит духу задачу. Может способствовать подсказкам про секрет.

— В ходе игрового общения надо улучшить момент и назвать конкретный номер состояния.

— После окончания общения с шамана снимается сколько-то ПЭ. Сколько, решает дух. В целом, это зависит от того, насколько долго шел сеанс общения. Но только “в целом”.

— С целью что-то происходит. Или ничего не происходит. Но чаще всего, если шаман знал секрет, происходит все же именно то, чего хотел шаман.

3. Большой ритуал. Шаман может вызвать к себе мастера (заранее), провести мега-крутой ритуал и попросить у духов чего-нибудь нестандартное.

— Просьба выглядит, как ритуал. То есть, из ритуала должно быть понятно, что вам надо. Духи будут делать так, как поняли.

— Результаты могут быть самыми разными, в зависимости от того, как духам понравятся действия шамана. Но шансы на успех повышаются, если шаман просит что-то, описуемое в терминах игровых механик. Неопишуемое просить тоже можно, но понравится ли вам, как духи реализуют ваши задумки?..

— Можно проводить большой ритуал, не зная секрета цели. Но знание секрета повышает шансы на успех. Личные вещи тоже помогут.

— По завершению ритуала приходит расплата. Как минимум: ПЭ с шамана, проводившего ритуал. Но может быть не только ПЭ. И не только с шамана - задеть может всех, кто был рядом.

Все вышесказанное не должно отвратить шаманов от больших ритуалов). Просто стоит помнить, что ритуалы - дело сугубо творческое, и для шамана, и для духов.

Наркотики

На игре будут наркотики. Что знают про них все:

1. Наркотик - это такая квадратная бумажка. С одной стороны QR-код. С другой стороны картинка. Чтобы наркотик употребить, надо:
 - Сфотографировать в приложении QR-код,
 - Разорвать бумажку.
2. Будет несколько видов разных наркотиков. Каждый наркотик вводит вас в особое состояние.
 - Состояние влияет на ваши характеристики.
 - Все наркотики имеют двойственную природу: чему-то помогают и при этом чему-то другому вредят.
 - Состояние надо как-то отыгрывать. Как, зависит от конкретного наркотика. Приложение подскажет вам, что вы ощущаете.
 - Состояние от наркотика имеет временный эффект. От 10 до 30 минут.
3. Зависимость от наркотиков игротехнически никак не реализована. Но ее можно и нужно отыгрывать, если это свойственно вашему персонажу.
4. Наркотики прямо на игре могут изготавливать Химики. Для этого Химику нужна его лаборатория. Не все Химики умеют изготавливать все наркотики.

Правила для Химиков

1. Каждый Химик должен обустроить свою лабораторию. Как угодно, но антуражно. Важно: изготавливать наркотики можно только в лаборатории (рядом с ней).
2. У Химика будут известные ему рецепты - образцы QR-кодов тех наркотиков, которые химик умеет изготавливать.
3. Изготовление наркотика:

— У Химиков будут листы с заготовками: это такой лист, который можно порезать на квадратики (дозы). На одной стороне - картинка, соответствующая некоему наркотику. На другой стороне - разлинованная заготовка под QR-код.

— Чтобы изготовить дозу, надо на вырезанной заготовке руками нарисовать QR-код нужного вещества (черной ручкой / маркером / фломастером). Сверяясь с рецептом-образцом.

4. Больше никаких ограничений нет. Как и помощи.

— Вы можете изготовить любое количество доз, за любое время. Можете делать заготовки по ночам... Но не до игры. До игры можно будет разве что потренироваться.

— Вы не сможете никак проверить, все ли у вас получилось правильно, пока кто-то не употребит дозу. В случае провала, наркотик просто не подействует.

— — Возможно, на игре появится “прибор” для проверки наркотиков. До их употребления. Если появится, то будет выглядеть, как приложение на смартфоне у того, у кого он будет.

5. Вы можете поделиться с другим Химиком своим рецептом. Просто дайте ему срисовать ваш рецепт-образец.

Список наркотиков

Это список общеизвестных популярных наркотиков. Можно встретить что-то, не упомянутое в этом списке. Конкретные цифры - не окончательные.

Как уже говорилось, наркотики будут отыгрываться картонками: с одной стороны QR-код, с другой — картинка. Вот как это будет:

Название	Эффект	Картинка

Cram	Вы напряжены, внимательны на грани паранойи, дрожите и вспыхиваете от любой мелочи. Атака +4, Защита -3.	
Bliss	Вам хорошо и расслабленно. В самом деле, вы вообще не вполне здесь. Атака -3, Защита +4.	
Jazz	Вам весело, и вы переполнены энергией, правда, довольно таки бестолковой. В стиле 2-х летнего малыша на прогулке. Атака +3, Защита +3, текущее ПЭ -4.	
Kamikaze	Вы король мира! Вы неуязвимы! Вас переполняет эйфория собственного могущества! Атака +10, Здоровье -1.	

Nitro	Вы чувствуете прилив сил и отлив мыслей. Особо активна мышца языка - хочется говорить без перерыва, даже если нет слушателей. Здоровье +1, потолок ПЭ -3.	
Novacoke	Вы самый проникательный и сообразительный, все схватываете на лету, но только в фигуральном смысле. Ибо присутствует слабость в руках. ПЭ +10, потолок ПЭ +6, Атака -5.	
Psyche	Вы предельно внимательны, видите все в мельчайших деталях. Мысли превращаются в гармоничные конструкции. Но телом так управлять сложно. Потолок и текущее ПЭ +6, Атака -3, Защита -3.	
Zen	У вас трип, галлюцинации. Все происходящее вокруг вас, трактуете, исходя из своих глюков. Стабилизация здоровья, случайное изменение Атаки, Защиты или текущей ПЭ.	

Правдосказ	Вы веселы и расслаблены, и с удовольствием отвечаете всю правду на любые вопросы. Потолок и текущее ПЭ -2.	
-------------------	--	---

Контакты

Контакты в мире Шедоурана - большая ценность. У каждого персонажа будет список доступных ему контактов. Этот список будет храниться в приложении (раздел “Контакты”). Звонить на контакты можно прямо из приложения. **Крайне рекомендуется именно так и поступать!** Нельзя звонить тем игрокам, кого вы знаете по жизни, но контактов чьего персонажа у вас нет.

Контакты не всегда взаимны (у вас может быть контакт того, кто сам не имеет вашего контакта). Если вам звонил некто, кого нет у вас в контактах, вы НЕ МОЖЕТЕ перезвонить ему в ответ. Считайте, что все звонки шифруются, и у вас не определяется номер.

Опции для контактов

1. Контакту можно **позвонить**. Если вам звонит контакт, то это выглядит, как обычный звонок по телефону. В связи с этим следующие советы:

— На игре снимайте трубку, когда вам звонят с незнакомого номера. Когда звоните контакту: назовите контакт по игровому имени.

— Представьтесь по игре. Кратко напомните контакту, откуда вы друг друга знаете. Пример: “Здорово, Билли Бэнг! Это Верзила Джо, мы с тобой вместе гоняли орочьи банды с наших улиц в 2041-ом”.

2. **Обмен контактами**. Вы можете передать другому какой-то имеющийся у вас контакт. Или дать свой контакт.

— Для каждого контакта есть кнопка “Дать контакт”. Есть также кнопка “Дать свой контакт”. Нажмите ее, и появится QR-код.

— Получатель должен сфотографировать этот QR-код в своем приложении.

3. **Оплата**. Именно в разделе “Контакты” вы можете переслать деньги любому из имеющихся у вас контактов. Тем, кого нет у вас в контактах, деньги послать нельзя.



Особые контакты

В списке ваших контактов могут быть особые не вполне игровые контакты:

1. Обязательные, которые есть у всех:

— Контакт “Травматима”.

— Контакт “Служба техподдержки” (для решения вопросов с приложением или каких-то еще игротехнических аспектов).

— Контакт “Высшие силы” (мой номер).

2. Контакты, которые отыгрывают вообще не телефонный звонок, а что-то иное.

— У шаманов будет контакт “Астрал” (даже, “Астрал 1” и “Астрал 2”).

— У кого-то могут быть персональные ментальные связи любой волшебной природы.

Разговоры с такими контактами обыгрывайте соответственно (отходите в сторонку, бормочите с отсутствующим выражением лица и т.п.).

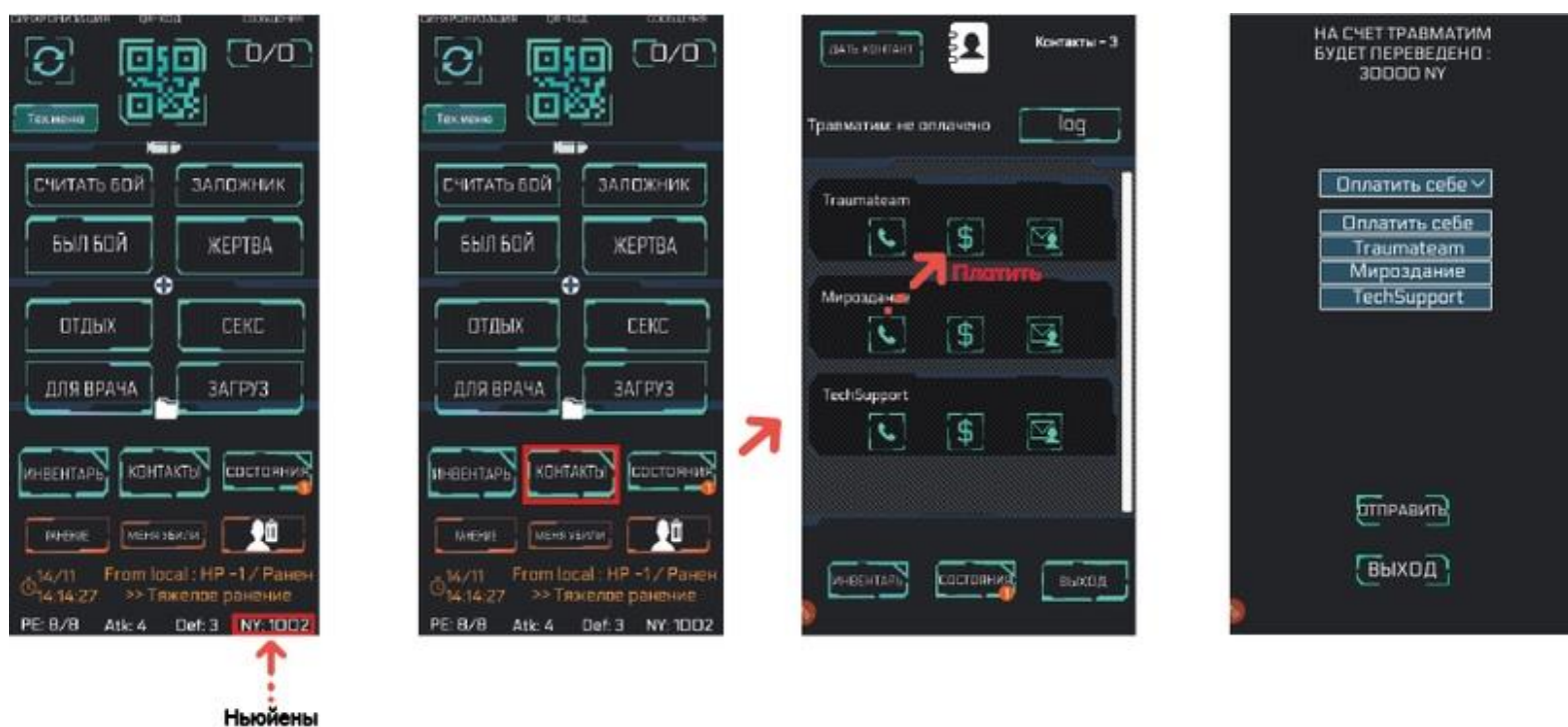
Деньги

Деньги на игре - ньюены.

У каждого на старте сколько-то денег, что будет отражено в приложении.

Вы можете пересылать деньги любым вашим контактам. Технически, это делается так:

1. Открываете раздел “Контакты” и находите нужный контакт.
2. Нажимаете кнопку “Платить”.
3. Вводите сумму. Она не должна превышать то, что есть у вас на счету.
4. Отсылаете.
5. Контакту приходит указанная сумма и сообщение, от кого она.



За что можно платить / получать деньги:

1. На игре будут разные заведения, где обычно платят за услуги (бары, бордели). НО мы исходим из условности: на обычные услуги у всех персонажей везде открыт счет. То есть просто за пиво в баре или секс в борделе платить не надо. Однако, если вы захотите чего-то не

ординарного, с вас могут попросить плату. Ну и, про часвые не забывайте.

2. Плата за работу. В основном, это касается шедоураннеров и их нанимателей. Но мало ли кто что согласится сделать за деньги.
3. Плата за профессиональные услуги. На игре будут врачи, химики, шаманы, механики, декеры... Большинство из них вряд ли захотят вам помогать бесплатно.
4. Продажа контактов. Никто не делится контактами за так.
5. Продажа оружия или артефактов. Никто не запрещает вам продавать то, что у вас есть на старте.
6. Продажа информации.

Список не полный, фантазируйте.

Инвентарь

Оружие может носить кто угодно, хоть и с разной эффективностью.

1. Моделируется любыми моделями оружия, которые не могут нанести травм окружающим. Стил - киберпанк.
2. Добавляет сколько-то Атаки и Защиты.

Артефакты, которые маленькие, может носить кто угодно. Правда, хакеры и химики могут от этого пострадать.

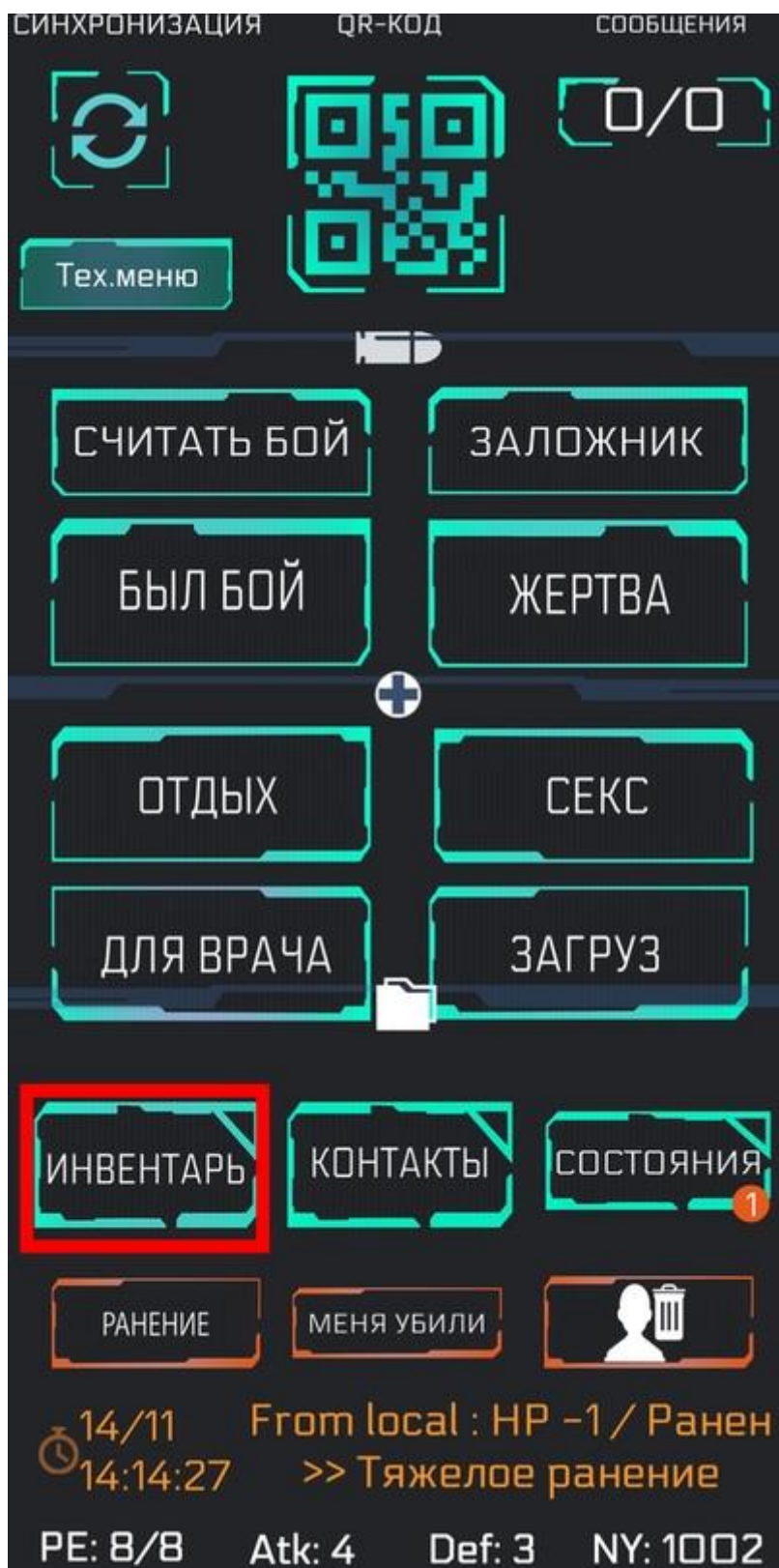
1. Моделируются любыми фенечками НЕ техногенного вида.
2. Как-то влияют на Атаку, Защиту, потолок ПЭ. Иногда могут что-то еще...

До игры каждый будет знать, сколько у него оружия и артефактов, и каких. Чтобы подготовить, что моделировать. На каждый игровой предмет должны быть наклеены 2 выданных мастерами **QR-кода**! Без QR-кодов предмет не считается игровым.

- Для небольших предметов (таких, как большинство артефактов) будут небольшие брелки: QR-коды наклеены в брелке, в брелок прикреплен к предмету.
- 2 QR-кода - один означает работающий предмет (синий), другой сломанный (красный). Подробности ниже.

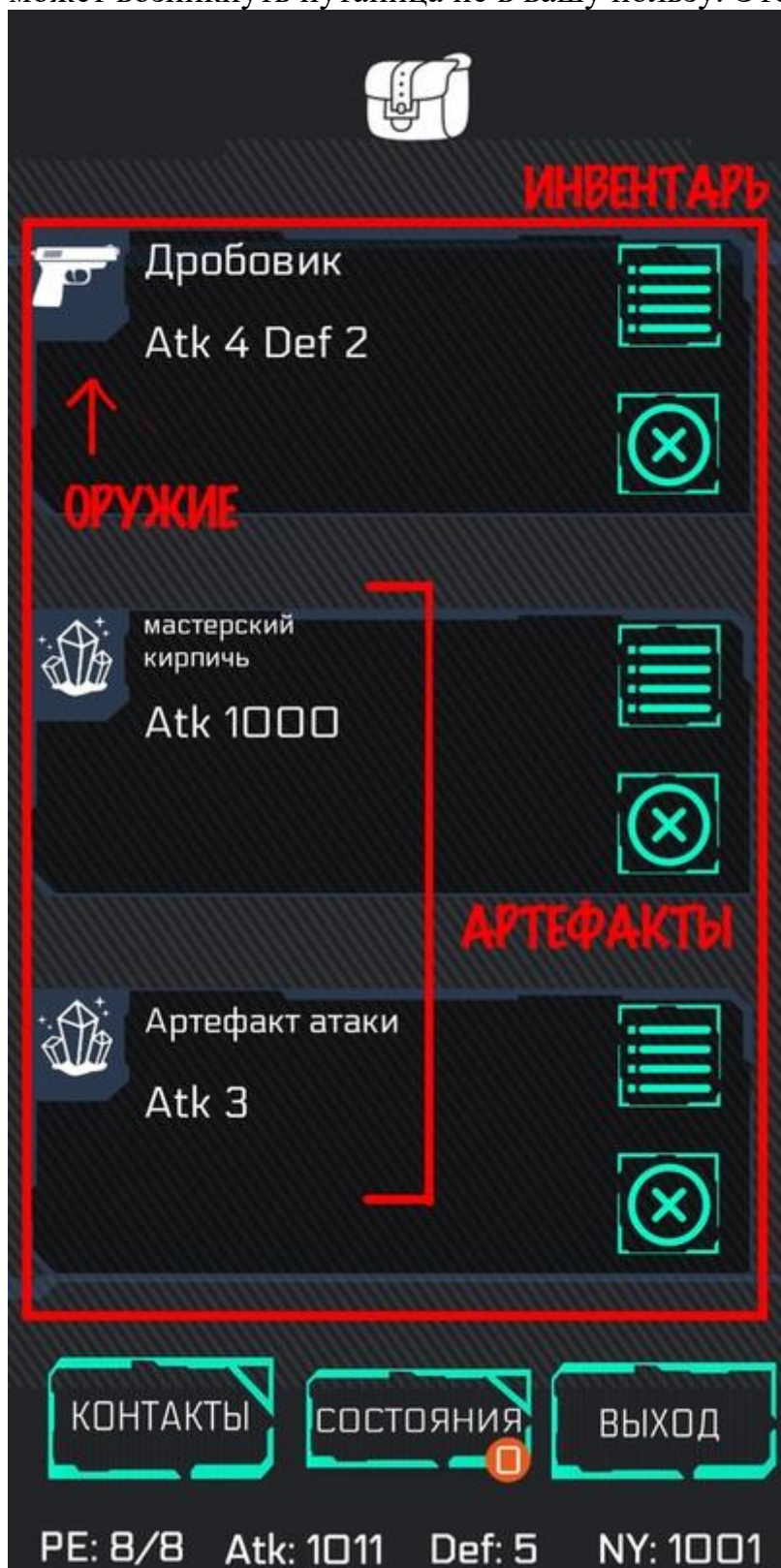
Большие артефакты мы сами подготовим. И их использование подчиняется своим ведомым мастерам законам.

Итак, **инвентарь**.



В один момент времени на одного персонажа может быть экипировано: 1 оружие и 2 артефакта. Именно экипированные предметы будут учитываться, если вы, например, внезапно атакованы. Или в любом другом случае, когда вам потребовалось использовать приложение.

В приложении зафиксировано, какие предметы сейчас на вас экипированы. А какие у вас просто лежат в шмотнике. Надо стараться следить за соответствием того, что в приложении, и того, что в реальности. Иначе может возникнуть путаница не в вашу пользу. Это просто:



1. Хотите добавить предмет в свой инвентарь - сфотографируйте в приложении его QR-код. Если предмет работает, фотографируйте синий QR-код. Если предмет сломан - красный. О том, сломан предмет или нет, узнайте у того, у кого вы его получили. *Если вы ошибетесь, то, как только будет устойчивая связь приложения с интернетом, приложение скорректирует состояние предмета до актуального (это просто мера предосторожности на случай плохой связи).*
2. Хотите выкинуть предмет из инвентаря, снова сфотографируйте в приложении его QR-код (любой).
3. Хотите экипировать предмет, зайдите в приложении в Инвентарь, откройте список предметов, выберите нужный, экипируйте.
4. Хотите снять предмет, зайдите в приложении в Инвентарь и снимите.

Если кто-то добавил к себе ваш предмет, а вы забыли его выкинуть, то приложение вскоре вас об этом известит.

Предметы могут **ломаться**. В результате любого боя и под воздействием заклинания. Сломанные предметы не работают - ничего вам не дают. Их можно чинить:

1. Оружие чинят Механики.
2. Артефакты чинят Шаманы.

Починка предметов

Игровые предметы - это оружие и артефакты, которые вы можете экипировать.

Предметы могут сломаться:

1. После боя,
2. С помощью магии.

Сломанный предмет ничего вам не дает.

Чинят предметы:

1. Оружие чинят Механики.
2. Артефакты чинят Шаманы.

Что знают о починке все:

1. Чтобы специалист починил ваш предмет, надо специалисту этот предмет передать.
2. Починка занимает какое-то время (10-60 минут), в зависимости от профессионализма специалиста.

Что знают Механики и Шаманы:

1. Сломанный предмет надо добавить в свой Инвентарь (в приложении).
2. В Инвентаре надо найти сломанный предмет, выбрать его и выбрать для него опцию “Чинить”.
3. После надо отыгрывать процесс починки, до тех пор, пока вам не придет push-уведомление, что предмет починен.
4. Ваше время починки всегда одинаково, для любых предметов. Если хотите, можете отыгрывать починку дольше - никто не знает вашего времени, кроме вас. В ходе починки вы технически не сможете (в приложении) передать предмет другому. Не создавайте противоречивых ситуаций (типа, я заберу свое оружие и уйду, потом оно дочинится, и я его экипирую).
5. Передайте починенный предмет обратно хозяину.

Матрица

На игре будет Матрица - виртуальная сеть. Заходить в Матрицу и пользоваться ее благами могут только **декеры** - те, у кого есть специальный имплант. В Матрице будет храниться некоторая информация, в виде файлов. Декеры могут эту информацию **добывать** и **защищать**. Добытый декером файл уже может изучать кто угодно (кому декер этот файл даст), как обычный файл на компьютере. Если файл покинул Матрицу, его можно посылать по почте, передавать на флешках и т.п.

Взаимодействие декера с Матрицей отыгрывается отдельной игрой:

1. Игра идет под Windows. Требуется подключения к интернету.
2. Декер, подключаясь к Матрице, надевает наушники и включает свой саундтрек (декерам рекомендуется подготовить саундтрек заранее). Все время, пока декер в Матрице, он в наушниках с музыкой. Срывание с декера наушников до его добровольного выхода из Матрицы, может привести к серьезным проблемам (для декера).
3. Магия плохо совместима с Матрицей.

— Если творить рядом с декером в Матрице магию, могут быть непредсказуемые последствия.

— Декер с артефактом или под каким-то заклинанием будет испытывать серьезные трудности при нахождении в Матрице.

4. Декеры не тратят напрямую ПЭ на какие-то действия в Матрице. Но Матрица полна опасностей, которые бьют декеров именно по ПЭ.

Осмотр места

Вы можете найти QR-код, наклеенный на стенку или что-то подобное. В теории, где угодно, но скорее близко к игровым локациям или в них. Этот QR-код означает, что сведущий человек может тут осмотреться и прочесть некие следы. QR-коды на стенках могут быть 2-х видов:

1. Просто на белом фоне. Информацию с них может получить только Сыщик.
2. С серой рамкой. Это следы магии. Информацию с них может получить любой Маг или Шаман. А также Сыщик.

QR-коды следы снимать, портить или прятать нельзя.

Чтобы получить информацию:

1. Сфотографируйте QR-код в приложении.
2. Продолжайте отыгрывать осмотр места, пока не придет сообщение с описанием того, что вы нашли.

Радости жизни: секс и отсып

У вас есть Психическая Энергия (ПЭ). Есть ее потолок (максимальное значение) и ее текущее количество. Как можно потерять текущее количество ПЭ:

1. Магам и Шаманам - потратить на свою магию.
2. Декерам - получить по мозгам от Матрицы.
3. Принять некоторые наркотики.
4. Попасть под некоторые заклинания.

Потеря ПЭ может привести к коме. Поэтому, если у вас текущее ПЭ меньше потолка, законным желанием будет ее восстановить. Помимо той же магии или химии, есть 2 вполне естественных способа: сон и секс.

Отсып

ПЭ восстанавливается до своего потолка за нормальный 8-ми часовой отсып. То есть, с утра каждого игрового дня вы можете полностью восстановить текущее ПЭ. Правила такие:

1. В приложении есть кнопка “Отсып”. Если ее нажать, у вас восстановится текущее значение ПЭ.
2. На кнопке есть кулдаун - 22 часа. В следующий раз вы сможете ее использовать только через 22 часа.

Конечно, это выглядит как поле для чита - ничто вам не мешает нажать кнопку в любое время дня. Не злоупотребляйте. Лучше проснуться с утра и тогда нажать на кнопку “Отсып”. Если же вы всю ночь бегали и не сомкнули глаз - лучше и тогда не нажимать.

Секс

Секс отыгрывается в меру близким тактильным контактом. Для самых фривольных, разрешается отыгрывать секс сексом. Для самых скромных - массажем (особенно хорошо заходит на играх массаж ступней). Можно поваляться обнявшись и погладить друг друга.

Половая и расовая принадлежность не имеют никакого значения (может кто хочет с кем хочет).

Теперь к технической стороне вопроса.

1. В каждом акте секса может быть: 1 активный участник и 1 или более пассивных участников. ПЭ восстанавливается только у активного участника.
2. Чтобы был эффект, на секс надо потратить не менее 20 минут.
3. После секса:
4. пассивный участник в своем приложении нажимает кнопку “Секс” - появляется QR-код. активный участник этот QR-код фотографирует в своем приложении. У него восстанавливается ПЭ: добавляется $(\text{потолок ПЭ} / 2)$, но не больше потолка
5. Кнопка “Секс” имеет кулдаун - 30 минут. То есть активный участник может восстановить себе сколько хочет ПЭ, но с разными пассивными участниками, если таковые найдутся. Пассивный же после секса должен “отдохнуть”, прежде чем восстанавливать ПЭ кому-то еще.
6. Изнасиловать можно: связанного или только что побежденного. Насильник всегда активный участник, а жертва - пассивный.

Невидимость, внушение, правдосказ

На игре можно встретиться с некоторыми заклинаниями и явлениями, правила по которым стоит уточнить.

1. **Невидимость.** Есть 2 варианта:

- Заклинание невидимости. Игрок в БЕЛОМ хайратнике. Он абсолютно невидим, вместе со всей своей экипировкой. Но он осязаем, с ним можно столкнуться. И он издает звуки, хотя и немного приглушенные. То есть, если сильно нашумит, его можно заметить.

- Игрок в ЖЕЛТОМ хайратнике. Он невидим, неслышим и не осязаем. Скорее всего, он вообще не присутствует в реальном мире. Однако, если он начнет шептать вам на ухо или кидаться в вас предметами, вам придется ему поверить,

2. **Внушение.** Есть такое заклинание. Вы какое-то время находитесь в состоянии повышенной внушаемости: вы лояльно выполните первый приказ, который прозвучит после слова “Приказ”. Приказ от кого угодно, даже в письменном виде. Это значит, что вы воспримите приказ, как нечто, нужное вам и важное для вас. Приказ не станет сильнее инстинкта самосохранения, но вы приложите все силы, чтобы хотя бы попытаться его выполнить (и как-то объяснить себе свои действия), как если бы это было ваше сильное желание. Когда состояние внушаемости пройдет, вы сможете критично оценить ситуацию.

3. **Выведывание правды.** Есть один наркотик и одно заклинание, которые заставляют говорить правду. Действуют по-разному.

- Наркотик “Правдосказ” приводит вас в весело-расслабленное состояние. Вас все прикалывает, вы всем доверяете и жаждете общаться. Эти желания сильнее вашей воли. Можно пытаться этому немного сопротивляться (вопрос отыгрыша). Но в этом состоянии нельзя хитрить, врать и т.п. Можно брякнуть пол-слова, мучительно замолкнуть, потом снова разулыбаться и так все выложить. Но волевой персонаж может потянуть время.

- Заклинание “Язык Истины”. Вы не можете не отвечать на вопрос (молчать). Вы не в состоянии произнести прямую ложь. Но хитрить можно.