

ПРАВИЛА ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА

1. Общие положения.

- 1.1. Создание персонажа происходит в два этапа. Сначала игрок выбирает расу своего персонажа (человек или одна из инопланетных рас, указанных ниже). Далее игрок выбирает навыки для своего персонажа и перераспределяет между ними очки опыта.
- 1.2. На старт игры каждому игроку выдаётся **некоторое кол-во очков опыта**.
- 1.3. Прежде чем распределять очки опыта, игрок должен выбрать персонажу профильный класс. Профильный класс — это основной класс персонажа, внутри которого у игрока нет ограничений по прокачке персонажа. Прокачка внутри непрофильных классов ограничена вторым уровнем навыков. Т.е. внутри непрофильных классов навыки 3-го и 4-го уровней недоступны для прокачки.
- 1.4. На старте игры непрофильный класс игрок может получить только в том случае, если в квенте его персонажа указано, как он получил этот класс.
- 1.5. После старта игры непрофильный класс игрок может получить, если его персонаж пройдёт обучение у персонажей, профильных по данному классу. Например, для получения навыка “Огнестрельное оружие 1-го уровня” персонаж должен пройти обучение на курсах СБЦ или у наёмников в ЧВК.
- 1.6. Инопланетные расы имеют (каждая — свой) бонус-класс. Бонус-класс не влияет на профильный класс и может быть прокачан в равной мере с профильным — до 4-го уровня.
- 1.7. Стоимость прокачки каждого уровня навыка изменяется неравномерно. Один уровень одного навыка может быть сравнительно “дешёвым”, в то время как тот же самый уровень соседнего навыка — очень “дорогим”.
- 1.8. Стоимость прокачки навыков в непрофильном классе обходится в два раза дороже. Например, если уровень навыка в профильном классе стоит 10 очков опыта, то в непрофильном классе этот же самый уровень этого же самого навыка будет стоить 20 очков опыта.

2. Классы и навыки:

- 2.1. Наука
 - Медицина (лечение, установка имплантов)
 - Биотехнолог (исследование биотехнологий, создание хим.препаратов)
- 2.2. Инженер
 - Кибер-взлом
 - Информационная безопасность (защита от взлома, экспертиза электронных документов)
 - Инженер-исследователь (изучение технологий гетов)
 - Крафт
- 2.3. Биотик (биотические атаки и щиты)
- 2.4. Боец
 - Огнестрельное оружие и минно-подрывное дело
 - Холодное оружие

- 2.5. Агент
- Криминалистика (получение информации для расследований со спец.меток)
 - Допрос
 - Киллер
 - Физподготовка (повышение стойкости к кровотечениям, аллергии, оглушению и т.д.)

3. Как получить очки опыта?

- 3.1. На игре есть два источника очков опыта: базовое начисление и выполнение игровых квестов.
- 3.2. Общее время игры поделено на несколько этапов — игровых циклов, к которым привязан ряд игровых действий (начисление очков опыта, экономические события и т.д.). Продолжительность каждого игрового цикла составляет 3 часа. Первый игровой цикл начинается в 21 вечера в пятницу.
- 3.3. Базовое начисление — это начисление очков опыта в конце каждого игрового цикла. Базовое начисление очков опыта происходит автоматически, вне зависимости, занят ли Ваш персонаж решением игровых квестов или нет. Первое базовое начисление очков опыта происходит в конце первого игрового цикла. В конце предпоследнего игрового цикла начисляется удвоенное количество очков опыта.
- 3.4. Квестовые очки — очки за выполненные квесты. Количество выдаваемых квестовых очков опыта определяется мастером, который их начисляет. Чтобы получить квестовые очки опыта, игрок должен подойти к мастеру (региональному или тому, кто был свидетелем выполнения квеста) и рассказать детали выполненного квеста. Оценив рассказ игрока, масштабы проделанной работы и их влияние на сюжет персональный/локации/игры, мастер начисляет игроку соответствующее количество очков.
- 3.5. Суммарное количество очков опыта (базовое + квестовое), которое игрок может получить за один игровой цикл, строго ограничено. НАПРИМЕР: за один игровой цикл игрок получает 10 базовых очков и до 10-ти квестовых очков. Всего: до 20-ти очков за один игровой цикл.

4. Инопланетные расы, их бонус-классы и уникальные расовые особенности.

- 4.1. На игре Ваш персонаж может принадлежать к одной из следующих инопланетных рас мира Mass Effect: азари, турианцы, саларианцы, кварианцы, кроганы, батарианцы, волусы, дреллы, ханары, элкоры. Допуск персонажей-инопланетян происходит по согласованию с мастерской группой.
- 4.2. Игрок, чей персонаж является представителем инопланетной расы, получает расовый бонус-класс. Для каждой расы он свой:
- азари — Биотик;
 - турианцы, кроганы, батарианцы — Боец;
 - саларианцы — Наука;
 - кварианцы, волусы, ханары, элкоры — Инженер;
 - дреллы — Агент.

4.3. Уникальные особенности инопланетных рас:

- 4.3.1. Азари: “Объятья вечности”. Один раз в 12 часов азари может слиться с любым персонажем в объятьях вечности, в результате чего её партнёр обязан честно дать ответ “да/нет” на 3 любых вопроса.
- 4.3.2. Турианцы: “Длинный коготь”. Если персонаж турианец имеет антуражные трёхпалые руки с когтями (хотя бы одну такую руку; вторую можно закрыть перчаткой), то он наделяется “встроенным” навыком “Холодное оружие 1-го уровня”. Данный навык неотторгаем и не требует наличия у персонажа ножа.
- 4.3.3. Саларианцы: “Гибкий ум”. По договорённости с мастерской группой бонус-класс персонажа саларианца может быть заменён на любой другой.
- 4.3.4. Кроганы: “Непробиваемая кувалда”. Иммуитет к оглушению и кровотечению и “встроенная” способность оглушать противника без наличия в руке предмета для оглушения.
- 4.3.5. Кварианцы: “Спец технической защиты”. Бонус в виде ещё 1-го хита щита.
- 4.3.6. Батарианцы: “Контрабанда”. Получение раз в игровой цикл некоторого количества расходников бесплатно.
- 4.3.7. Волусы: “Гений бизнеса”. Бонус при торговых операциях. (Будет описан подробнее в правилах по Экономике)
- 4.3.8. Дреллы: “Совершенный убийца”. Получает дополнительные базовые очки опыта, которые можно использовать только строго на класс “Агент”.