

ПРАВИЛА ПО СОЦИАЛЬНЫМ (НЕБОЕВЫМ) ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Кража

- 1.1. Кража может быть двух видов: “электронная” или физическое изъятие игрового предмета, в т.ч. снятие/срезание чипа с предмета или оружия (само оружие является собственностью игрока, и хищение его категорически запрещено!!!).
- 1.2. Электронная кража — это тайное хищение чужой виртуальной собственности (кредитов, игровых документов, виртуальных расходников и т.д.) с инструмента (из приложения на мобильном устройстве) персонажа.
- 1.3. Физическая кража игровых предметов не требует наличия у персонажа специального навыка. Хищение происходит “в реальных условиях”, т.е. игрок, чей персонаж собирается совершить физическую кражу игрового предмета, может рассчитывать только на себя и своё умение незаметно увести у зазевавшейся “жертвы” игровой предмет.

2. Обыск

- 2.1. Обыск также подразделяется на обыск инструмента (приложения на мобильном устройстве) и физический обыск.
- 2.2. Все игровые предметы, которые не были найдены при обыске, могут быть использованы обыскиваемым без ограничений. Найденные при обыске игровые предметы и оружие могут быть изъяты.
- 2.3. Физический обыск можно проводить двумя способами: “По жизни” либо “По игре”. Способ выбирает обыскиваемый.

2.3.1. По жизни.

Обыск производится путем ощупывания одежды и досмотра вещей игрока. Игрок всегда может отказаться от пожизненного обыска своего персонажа, в этом случае проводится “игровой” обыск. Запрещено прятать игровые предметы в нижнее бельё и в места, которые не будут обыскиваться по соображениям этики.

2.3.2. По игре.

Обыскивающий четко называет/указывает места, содержимое которых обыскиваемый должен ему показать (обыскивающий говорит обыскиваемому: “Осматриваю вот этот карман,” — и обыскиваемый должен вынуть все игровые предметы, находящиеся в нем, и т.д. При данном способе обыска, обыскиваемый не может врать и что-то утаивать. Возможен общий обыск, но только в отношении оружия и обязательно по обоюдному согласию: “Есть ещё оружие?” — если ответ “нет”, то значит оружия у обыскиваемого нет, но может быть спрятан какой-либо другой игровой предмет.

- 2.4. Если персонаж обладает соответствующим прокачанным навыком, он может соврать и пронести тайно мимо охраны нож, пистолет или гранату.

3. Изъятие оружия

- 3.1. Любого персонажа при входе на территорию любой фракции (бар, бордель, частный дом и т.д.) охрана может попросить оставить при входе в специальной ячейке для хранения всё своё оружие. Исключение из данного правила делается только по отношению к СБЦ или Спектру и к членам сопровождающей его группы и только в том случае, если охране будет предъявлен документ, подтверждающий статус персонажа.
- 3.2. В случае несогласия игрока на реальное изъятие, возможно поступить следующим способом:

На всё оружие наклеивается малярный скотч или красная изолента. Пользоваться оружием с подобной наклейкой запрещено, равно как и самостоятельно удалять наклейку. Удалить наклейку может:

- наклеивший ее персонаж, либо назначенный им персонаж;
- мастер мертвяка;
- региональный мастер локации, к которой относится игрок, после предоставления доказательств возврата оружия, либо приобретения нового оружия.

4. Оглушение (см. “Правила по боевым взаимодействиям”).

5. Плен

- 5.1.** Пленение персонажа возможно:
- если персонаж находится в состоянии тяжелого ранения или оглушения;
 - если персонаж сдается в плен под угрозой смерти или добровольно по любой причине.
- 5.2.** Пленный персонаж должен быть обязательно связан. Не связанный персонаж не считается пленным.
- 5.3.** Связывание происходит путём накладывания нескольких оборотов изоленты или иного эластичного мягкого материала, которым можно связать, на запястья игрока, с таким условием, что в случае неигровой, “пожизнёвой” необходимости игрок может самостоятельно снять оковы. Наручники, стяжки или любые другие способы связывания, которые игрок не сможет снять самостоятельно или вызывают дискомфорт, запрещены!!!
- 5.4.** Связывать руки можно только спереди. Ноги связывать запрещено. При необходимости допустимо использовать Кляп (чистый кусок ткани, повязанный поверх рта).
- 5.5.** Освободиться от связывания можно холодным оружием с режущей кромкой, имитируя перерезание веревок. Это может проделать как сам связанный, так и любой другой персонаж.
- 5.6.** По истечении двух часов пленник по своему желанию может объявить себя погибшим и уйти в мертвяк.

6. Методы дознания.

- 6.1.** Дознание может проводиться только по отношению к плененному персонажу до тех пор, пока он остается в плену. Дознание может проводиться двумя методами: “Допрос” либо “Пытки”.
- 6.2. Допрос.** Предшествует пыткам, но не обязателен. Может проводиться в присутствии персонажа с навыком “Дознание”, так и без него, но результат не гарантирован. Допрос не подразумевает физического насилия над персонажем и начинается с фразы: “Сейчас ты нам все расскажешь” или ее аналога. С момента произнесения фразы у допрашивающих есть 20 минут, чтобы отыграть допрос. Качество отыгрыша допроса оценивает допрашиваемый: если отыгрыш был качественный и игрока получилось убедить/запугать, то тот обязан ответить на 5 вопросов. Если на допросе присутствовал персонаж с навыком “Дознание”, то все ответы обязаны быть честными. Если игрок вам не поверил, то можно переходить к пыткам. Следует помнить в процессе про п. 6.3.2. Также следует помнить о точности формулировки вопроса — от этого зависит полнота ответа допрашиваемого, особенно если он вынужден отвечать честно.
- 6.3. Пытки.** Способ получения информации от пленного против его желания.
- 6.3.1.** Пытки требуют наличия у допрашивающего навыка “Дознание” соответствующего уровня.
- 6.3.2.** Форма отыгрыша “пыток”, их “виды”, применяемые к пленному, строго согласуются между игроками персонажа-“палача” и персонажа-“жертвы”. Сам отыгрыш “пыток” может

происходить только при наличии согласия игрока-“жертвы” и соблюдения общепринятых норм этики, законодательства и человеческого достоинства. На любом этапе допроса игрок-“жертва” имеет право отказаться от дальнейшего отыгрыша “пыток”.

6.4. Сыворотка правды. На игре присутствует уникальный расходимый игровой предмет “Сыворотка правды” — особое химическое вещество, позволяющее получить максимально истощающий объем информации от пленного.

6.4.1. Требуется навык “Дознание” соответствующего уровня, а также наличие игрового предмета — ампулы “Сыворотка правды”.

6.4.2. **Алгоритм действия “Сыворотки правды”.** Допрашиваемый обязан дать честный развернутый ответ на любые три вопроса, после чего переходит в состояние оглушения. Полученная информация может быть записана на любой носитель. Если она записана на бумагу или мобильное устройство в виде текста, то полученная запись чипуется мастерами — тогда записанная на носителе информация считается абсолютно достоверной.

6.4.3. “Сыворотку правды” можно либо скрафтить самостоятельно, либо найти в процессе игры. Также в количестве одной ампулы “Сыворотка правды” может иметься в наличии на старте игры в одном-двух местах на полигоне.

6.4.4. Отыгрыш поведения персонажей в ходе применения “Сыворотки правды” проходит в соответствии с принципами, описанными в пп. 6.3.2. и 6.3.3.

6.5. Отдельные персонажи, обладающие определенным навыком, имеют иммунитет к соответствующему уровню навыка “Дознание” допрашивающего. Устойчивость к Сыворотке Правды также повышается по мере прокачки навыка: сокращается число вопросов, на которые персонаж должен дать ответ, прежде чем перейти в состояние оглушения. Полный иммунитет к допросу даёт только наличие специального импланта.

7. Казнь – способ убийства здорового персонажа или же персонажа, находящегося в состоянии оглушения.

7.1. Казнить персонажа можно только после окончания боевого взаимодействия.

7.2. Казнь – антуражное убийство: повешение, расстрел и т.п. Важно, чтобы это было проведено театрально, на показ, при стечении зрителей.

7.3. Щиты не являются препятствием для казни.

8. Кулуарное убийство.

8.1. Кулуарное убийство имитируется режущим движением игрового ножа по ключицам жертвы «от плеча до плеча» с одновременным произнесением (возможно на ухо жертве) слова: «Зарезан!».

8.2. Кулуарное убийство сразу переводит жертву в состояние мёртвого, независимо от того, сколько у неё хитов.

8.3. Наличие на персонаже любой брони защищает его от кулуарного убийства, кроме случаев наличия у атакующего специального навыка и мономолекулярного оружия.

8.4. Для использования этого взаимодействия убийца должен обладать соответствующим навыком.

8.5. “Кулуарка” — тихое убийство. Жертва при совершении “кулуарки” не должна кричать или каким-либо иным способом привлекать к себе внимание, демонстрируя, что её убивают.

8.6. Щиты не являются препятствием для проведения кулуарного убийства.

8.7. Кулуарное убийство крогана требует наличие у убийцы специального навыка.

9. Секс

- 9.1.** Секс на игре отыгрывается по договорённости участников.
- 9.2.** На территории ночного стрип-бара могут действовать дополнительные правила по сексу.
- 9.3.** Для азари существует особая форма сексуальных отношений — “объятия вечности”. Отыгрывается данная форма отношений следующим образом: персонаж-партнёр закрывает глаза, а персонаж-азари проводит ему массаж воротниковой зоны. Следует помнить, что любая азари, слившись с партнёром в объятиях вечности, один раз в 12 часов может в процессе проведения массажа задать ему три любых вопроса, на которые её партнёр обязан дать честный ответ “да/нет/не знаю”. После подобного “допроса” игрок-партнёр делает соответствующую пометку в ДК игрока-азари.
- 9.4.** Если партнёры принадлежат к расам, отличающимся по оптической направленности аминокислот (например, человек и турианец), то в процессе отыгрыша секса им следует пользоваться средствами защиты (медицинскими перчатками). Если средства защиты не использовались в ходе отыгрыша, то оба персонажа получают аллергическую реакцию, степень тяжести которой и лечение определяются в соответствии с “Правилами по медицине”.
- 9.5.** Отыгрыш изнасилования допускаются только при наличии согласия на этот процесс игрока-”жертвы”.
- 9.6.** Отыгрыш изнасилования осуществляется путём мягкого удерживания пальцами запястий персонажа-”жертвы” в течение двух минут.
- 9.7.** Изнасилование любого трупа/монстры невозможно в принципе.
- 9.8.** Изнасилование является нарушением законодательства Цитадели и влечёт за собой уголовное преследование.

10. Самоубийство

- 10.1.** Самоубийства запрещены! Игровая жизнь ценна, и игрок всячески должен пытаться её продлить. Исключение: нахождение в плену свыше двух часов.
- 10.2.** Персонаж может купить билет на шаттл и улететь с Цитадели навсегда, в этом случае данный персонаж перестаёт существовать. Новый персонаж входит в игру с приездом лифта, при этом игрок может перераспределить очки опыта, навыков и даже выбрать новую профессию, но только при наличии соответствующего антуража. Игрок теряет все знания, знакомства и квесты, в т.ч. квестовые предметы, но сохраняет обычные игровые ценности (кредиты, ресурсы, оружие и т.д.).