

ПРАВИЛА ПО КРИМИНАЛИСТИКЕ С ПОСОБИЕМ ДЛЯ ПРЕСТУПНИКА

1. “Пособие для преступника”. (может потребоваться каждому)

- 1.1. **Убийство** (киллер, маньяк). Убийца, обычно, убивает жертву тихо, без посторонних глаз, путём кулуарного убийства, яда, накормив жертву пищей иной белковой структуры и т.п. Для того, чтобы совершить такое убийство, он подаёт заявку мастеру по криминалистике. Мастер выдаёт персонажу-убийце набор QR-кодов для Улик на месте преступления и прочих мест, где эти Улики могут оказаться. Улики Убийца может разместить в радиусе до 2 м от тела жертвы. Убийца может спрятать Улики в пределах указанного радиуса при условии, что Улики будут прятаться разумно, т.е. криминалист потом сможет их найти. Например, можно спрятать Улику под камень/кирпич, но нельзя закапывать Улику в землю.
- 1.2. **Изнасилование**. В случае совершения изнасилования насильник считывает у жертвы её личный QR-код и в выпавшем меню выбирает “Преступление” -> “Изнасилование”. При невозможности сосканировать QR-код преступник оставляет на месте специальную метку с собственным QR-кодом. Наборы нужных QR-кодов преступнику и жертве выдаёт мастер по криминалистике.
- 1.3. **Добивание раненого**. Добивая раненого, персонаж считывает у него его личный QR-код и в выпавшем меню выбирает “Бой” -> “Добивание”. При невозможности сосканировать QR-код преступник оставляет на месте специальную метку с собственным QR- кодом. Наборы нужных QR-кодов преступнику и жертве выдаёт мастер по криминалистике.
- 1.4. **“Подстава”**. Если кто-то из персонажей хочет подставить неудобное ему лицо, то он подаёт соответствующую заявку мастеру по криминалистике. Мастер выдаёт необходимый набор улик. И персонаж создаёт имитацию преступления и места преступления. Однако в таком случае он сам становится преступником и может, в свою очередь, также случайно оставить улики на месте преступления (ну, или мастер оставит за него).
- 1.5. **“Физическая” кража игрового предмета**. Если персонаж-вор совершил кражу игрового предмета, он ставит в известность мастера по криминалистике.
- 1.6. **Кража виртуальных предметов, денег и документов** описана в “Правилах о взломе и информационной безопасности”.

2. Общие положения. (может потребоваться каждому)

- 2.1. На игре работать с предметами, метками и пр., представляющими интерес для криминалистики, могут только персонажи с навыком “Криминалист-эксперт”. Все остальные персонажи при попытке провзаимодействовать с предназначенной для криминалистов меткой получают лишь информацию общего характера, которая не обязательно

будет указывать на то, что данная метка представляет интерес для криминалистов.

- 2.2. Криминалистический поиск включает в себя как, в основном, работу с “физическими” объектами: предметами, метками, жертвами преступника, — так и, в меньшей степени, работу с электронными документами. О работе с электронными документами подробно расписано в “Правилах о взломе и информационной безопасности”.
- 2.3. На Таллиси, как и на всей остальной территории Альянса, действует презумпция невиновности. Следствию нужно доказать причастность подозреваемого к преступлению, собрав необходимые доказательства и представив их судье.
- 2.4. Доказательная база на игре строится на Уликах и Вещественных Доказательствах. Улики дают информацию более пространного характера, чем Вещественные Доказательства, потому их ценность для суда ниже.
- 2.5. **Для того, чтобы доказать вину подозреваемого в суде требуется привести:**
 - 3 Вещдока; или
 - 2 Вещдока и 2 Улики; или
 - 1 Вещдок и 5 Улик; или
 - 8 Улик.
- 2.6. **Все Улики и Вещдоки неуничтожимы!!!**

3. Улики. (здесь и далее — требуется криминалистам)

- 3.1. Улики можно обнаружить на месте преступления и в том месте, где проводит большую часть времени преступник (стартовая фракция, убежище и т.д.). На каждой улике имеется наклеенный QR-код, считав который криминалист получает информацию об улике.
- 3.2. Объём полученной информации зависит от уровня прокачки навыка “Криминалист”, а также от факта использования Реагента в Лаборатории или же процедуры “вскрытия” в Морге.
- 3.3. Уликами могут быть:
 - предметы;
 - биологические или химические следы на теле жертвы;
 - само тело жертвы;
 - части тела жертвы;
 - биологические или химические следы на подозреваемом (включая образец крови подозреваемого);
 - опросы свидетелей (под опросом ставится ID-код свидетеля).

Важно!!! Учитывая крайне малые размеры “пули” в мире Mass Effect, баллистическая экспертиза на игре проводиться не будет. Т.е. установить, из какого огнестрельного оружия было нанесено ранение, невозможно, если только преступник сам в этом не сознается. Но это и не столь важно, учитывая, что из огнестрельного оружия можно только добить жертву, т.е. совершить убийство с близкого расстояния, о чём см. п. 1.3.

- 3.4. Улики подразделяются на истинные, ложные или скрытые. Истинные улики указывают на настоящего преступника. Ложные улики дают дезинформацию, основываясь на которой следствие может обвинить невиновного. Получить информацию с QR-кода скрытой улики или отличить ложную улику от истинной может только Криминалист 4-го уровня.
- 3.5. Улики на месте преступления и месте основной локализации преступника могут быть оставлены самим преступником, мастером по криминалистике или же специальным игротехом.
- 3.6. Улика с пометкой “Экспертиза” должна быть исследована в Лаборатории при помощи Реагента. Чтобы применить Реагент криминалист считывает со флакона “Реагент” QR-код, а затем в течение 5-ти минут должен считать QR-код Улики. Реагент является одноразовым расходуемым материалом.
- 3.7. Улика с пометкой “Вскрытие” требует изучения в Морге. Для этого с особого предмета в Морге следует считать QR-код, а потом в течение 5-ти минут считать QR-код с улики.

4. Вещественные Доказательства.

- 4.1. К Вещественным Доказательствам относятся:
 - 4.1.1. Улики, специальным алгоритмом переведённые в статус Вещдоков Криминалистом 3-го уровня (см. п. 3.2.).
 - 4.1.2. Опросный лист подозреваемого, который заполняется в ходе допроса дознавателем с навыком “Допрос 3-го уровня”. На опросный лист в обязательном порядке ставится печать мастера по криминалистике или регионального мастера.
 - 4.1.3. Опросный лист подозреваемого, который заполняется в ходе допроса дознавателем с навыком “Допрос 4-го уровня” и с применением Сыворотки Правды. На опросный лист в обязательном порядке ставится печать мастера по криминалистике или регионального мастера.
 - 4.1.4. Чистосердечное признание подозреваемого, данное в присутствии мастера по криминалистике или регионального мастера (они должны убедиться, что не было допроса с пристрастием, что подтверждает проставленная на нём мастерская печать).
 - 4.1.5. Протокол опознания подозреваемого свидетелем по делу, составленный в присутствии двух персонажей-понятых и мастера по криминалистике или регионального мастера. Под протоколом должны быть указаны ID-коды понятых и проставлена мастерская печать.
- 4.2. **Механизм перевода Улик в статус Вещественных Доказательств.**
 - 4.2.1. Механизм основан на приведении доказательств того, что данная Улика имеет непосредственное отношение к совершённому преступлению.

4.2.2. Вещественными Доказательствами становятся Улики, упомянутые в протоколе Экспертизы или Вскрытия (факт связи устанавливается автоматически через специальный скрипт программы “Omnotool”). Для этого Экспертизу и Вскрытие должен проводить Криминалист 3-го уровня.

4.2.3. Процедура:

- а) Криминалист 3-го уровня считывает **с искомой Улики** QR-код и, если необходимо, проводит дополнительное исследование в Лаборатории;
- б) в Лаборатории с применением Реагента криминалист считывает QR-код с проходящей по тому же делу **другой Улики — с пометкой “Экспертиза”**. Если Улика с пометкой “Экспертиза” имеет отношение к искомой Улике, то программа выдаст дополнительное заключение;
- в) в Морге криминалист считывает QR-код с проходящей по тому же делу **третьей Улики — с пометкой “Вскрытие”**. Если Улика с пометкой “Вскрытие” имеет отношение к искомой Улике, то программа выдаст дополнительное заключение;
- г) на основании выданных программой дополнительных заключений искомая Улика получает статус Вещественного Доказательства.

Пример:

- а) Криминалист 3-го уровня считывает с ножа (найден на месте преступления или у подозреваемого) QR-код, который показывает, что необходима “Экспертиза”. По факту Экспертизы ножа на нём обнаружены биологические следы жертвы и преступника;
- б) в Лаборатории с применением Реагента криминалист считывает QR-код с образца крови подозреваемого. Если ДНК подозреваемого соответствует ДНК, найденному на ноже, то программа выдаёт криминалисту заключение, что “данное лицо орудовало данным ножом”;
- в) в Морге криминалист считывает QR-код с тела жертвы. Если параметры ранения и ДНК жертвы совпадают, соответственно, с параметрами ножа и ДНК, найденному на ноже, то программа выдаёт криминалисту заключение, что “данное лицо было убито данным ножом”;
- г) на основании выданных заключений криминалист получает итоговое: “Убийство именно этой жертвы совершил именно этот подозреваемый именно этим ножом”. И нож приобретает статус Вещественного Доказательства.

4.2.4. Не каждый случай перевода Улики в статус Вещдока требует обязательного выполнения сразу и п. 3.2.3.б, и п. 3.2.3.в. Иногда

достаточно выполнения только одного из этих пунктов. За выполнением условий программа следит автоматически и своевременно оповещает игрока, что данная Улика получила статус Вещдока.

- 4.2.5. Улики, использованные для подтверждения статуса искомой Улики, не расходуются в процессе и могут быть впоследствии указаны в доказательной базе. Т.е. по результатам процедуры пункта 3.2.3. из 3-х Улик получается 1 Вещдок и остаются 2 Улики (соответственно, из 2-х Улик — 1 Вещдок и 1 Улика и т.д.).

5. Работа с жертвой.

- 5.1. Работу с жертвой может производить Криминалист 1-го уровня.
- 5.2. Не имеет значения, жива жертва или нет. Задать вопросы можно даже жертве, находящейся в мертвяке. Категорически запрещается задавать “мёртвой” жертве вопросы, не относящиеся к расследованию и вещам, о которых “мёртвое тело” поведать не может.
- 5.3. Вопросы “мертвой” жертве должны быть общего характера:
- Опишите ход нападения... (“мертвая” жертва не может дать описание преступника);
 - Было ли совершено нападение в том месте, где нашли тело, или же в другом месте? (Если в другом (жертва не говорит, в каком), то криминалист получает QR-код для работы в Лаборатории);
 - Оборонялась ли жертва?
 - Были ли совершены дополнительные действия с жертвой: кража игровых предметов, сексуальное насилие, дополнительные повреждения, удаление органов и т.д.? (Если да, то криминалист получает QR-код для работы в Лаборатории и/или в Морге);
- 5.4. Также криминалист получает **от мастера по мертвяку** доступ ко всей игровой информации, имевшейся на электронном устройстве “мёртвой” жертвы, если данная информация не была похищена или уничтожена преступником.
- 5.5. С живой жертвой опрос происходит в соответствии с тем, что жертва видела, помнит и т.д., т.е. максимально близко к реальному опросу. Если на жертве есть Улики для Лаборатории или Морга (например, жертва получила ранение холодным оружием), то криминалисту выдаются соответствующие QR-коды.
- 5.6. Если перед криминалистом игротехнический макет тела жертвы (частей тела), то работа с ним производится путём считывания QR-кодов, имеющихся на макете.
- 5.7. Если криминалист не нашёл жертву в мертвяке, всю нужную информацию он может спросить у мастера по мертвяку.
- 5.8. Если игрок-”жертва” уже вышел в игру новым персонажем, криминалист может допросить его в присутствии мастера по криминалистике или регионального мастера.