

ПРАВИЛА ИГРЫ SHADOWRUN: ALPHA

(16-18 сентября 2022 года)

Общая информация об игре	4
Циклы игры:	4
Главное полигонное правило	5
Карта полигона с примерной разметкой локаций	5
Доступные метатипы	6
Доступные архетипы	6
Хэштеги, спутники, злая судьба	6
Хэштеги	6
Спутники	7
Злая судьба	7
Правила по метатипам и антуражу	7
Метатипы и их особенности	7
Нормы	8
Эльфы	8
Орки	8
Гномы	9
Тролли	9
Прочие рекомендации по антуражу	10
Бонусы за качественный антураж	10
Правила по спутникам	11
Что, как и зачем	11
Утрата и приобретение спутников	12
Смерть спутника вместо персонажа	12
Окончательная смерть персонажа	13
Правила по боевым взаимодействиям	14
Используемое оружие и броня	14
Хиты	14
Начало и конец боевого эпизода	14
Снятие хитов	15
Разрешенные и запрещенные приемы	15
Разрешено:	15
Запрещено:	15
Добивание	16
Иные антисоциальные взаимодействия	16
Оглушение	16
Обыск	16
Связывание	16
Пытки	17

Режим героики	17
Боевая и небоевая зона	17
Правила по медицине и веществам	18
Легкое ранение	18
Тяжелое ранение	18
Специальные взаимодействия с #тяжраном	18
Транспортировка	18
Принудительное лечение и использование в экспериментах	19
Добивание	19
Добровольная смерть	19
Лечение	19
Бесплатное лечение	19
Платное лечение	19
Утрата эссенса	20
Поражение радиацией	20
Интересные вещества	20
Правила по магии	22
Правила по магии для всех, кроме магов	22
Правила по магии для магов	22
Фетиш и безумие мага	22
Применение заклинаний	23
Эффекты уровня безумия	24
Перечень заклинаний	24
Проведение ритуалов и места силы	25
Перечень ритуалов	26
Астральное чутье	28
Правила по инфосфере	29
Дatabank и инфофайлы	29
Взаимодействие с databankом	29
Состояния ключей и инфофайлов	30
Активация ключей и владение информацией	30
Публичные ключи	31
Способы получения ключей	31
Изменение файлов	32
Правила по Матрице	32
Игровое поле и регионы	32
Декер, его фигуры, старт игры	33
Стартовый набор фигур	34
Дополнительные фигуры	34
Приказы	34
Способы увеличить число отдаваемых Приказов	35
Что можно встретить на игровом поле	35
Фигуры отрядов	35
Фишки событий	36

Особые свойства клеток	36
Биофидбэк	37
Правила по экономике	37
Что по нью-йенам у чаммеров?	37
Общая задолженность	38
Кредитная нагрузка	38
Кредитная история	38
А как заработать?	39
Если ты раннер или чаммер, который планирует попробовать это ремесло	39
Если ты из стартапа	39
Если ты из корпорации	39
А на что тратить?	39
А если проблемы?	40
Перекредитование	40
Долги и Коллекторы	40
Товары и KPI корпораций	40
Механика оплаты	41
Правила по влиянию	42
Получение и увеличение #влияния	42
Использование #влияния	43
Штрафы к #влиянию	43
Лидеры мнений	43
Особенности публикации в #ShadowBBS	44
Правила по Городу и его инфраструктуре	44
Объекты в окрестностях Крейцбазара	45
Пристань	45
Алтарь	45
Узлы связи	45
Объекты в данже «Берлин»	45
Банковский сервер	45
Военный завод	45
Часовня оракула	46
Защита объектов в «Берлине»	46
Доступные улучшения	46
Установка оборудования	46
Оспаривание контроля	47
Прослушка узлов связи	47
Покупка за влияние	47
Аудит объекта в окрестностях Крейцбазара	48
Изменение народного гнева	48
Правила по замкам и их взлому	48
Замки и их разновидности	49
Доступ владельцев к собственным объектам	49
Взлом замков	49

Механические замки	49
Электронные замки	50
Магические замки	50
Размещение дополнительных замков	50
Правила по данжам: «Берлин» и зона SOX	50
Данж «Берлин»	51
Подготовка к походу	51
Как попасть в «Берлин»? Регистрация в данж	51
Перемещение в «Берлин»	52
Правила нахождения в «Берлине»	53
Кого можно встретить в «Берлине»	53
Что можно найти внутри зданий	54
Как покинуть «Берлин»	54
Захват #объекта_инфраструктуры	55
«Пойдем поговорим»	56
Аномальная зона SOX	56
Порядок нахождения в зоне SOX	56
Выход из зоны SOX и подведение итогов похода	57
Возможные негативные последствия	57
Чего можно добиться удачным походом в зону SOX	57
Список ТГ-каналов	58

Общая информация об игре

Время игры: с 22:00 пятницы 16 сентября и до ночи с субботы на воскресенье 18 сентября. Заезжать на полигон можно с 14:00 пятницы 16 сентября.

Парад и начало игры в 22:00.

Циклы игры:

Пятница:

22:00 – 01:00

Затем наступает ночная пауза, когда никакие модели не работают, включая боевку. Важно, чтобы игроки выспались, ведь дальше будет насыщенный игровой день.

Суббота:

09:00 – 12:00

12:00 – 15:00

15:00 – 18:00

18:00 – 21:00

21:00 – 24:00 (ориентировочно)

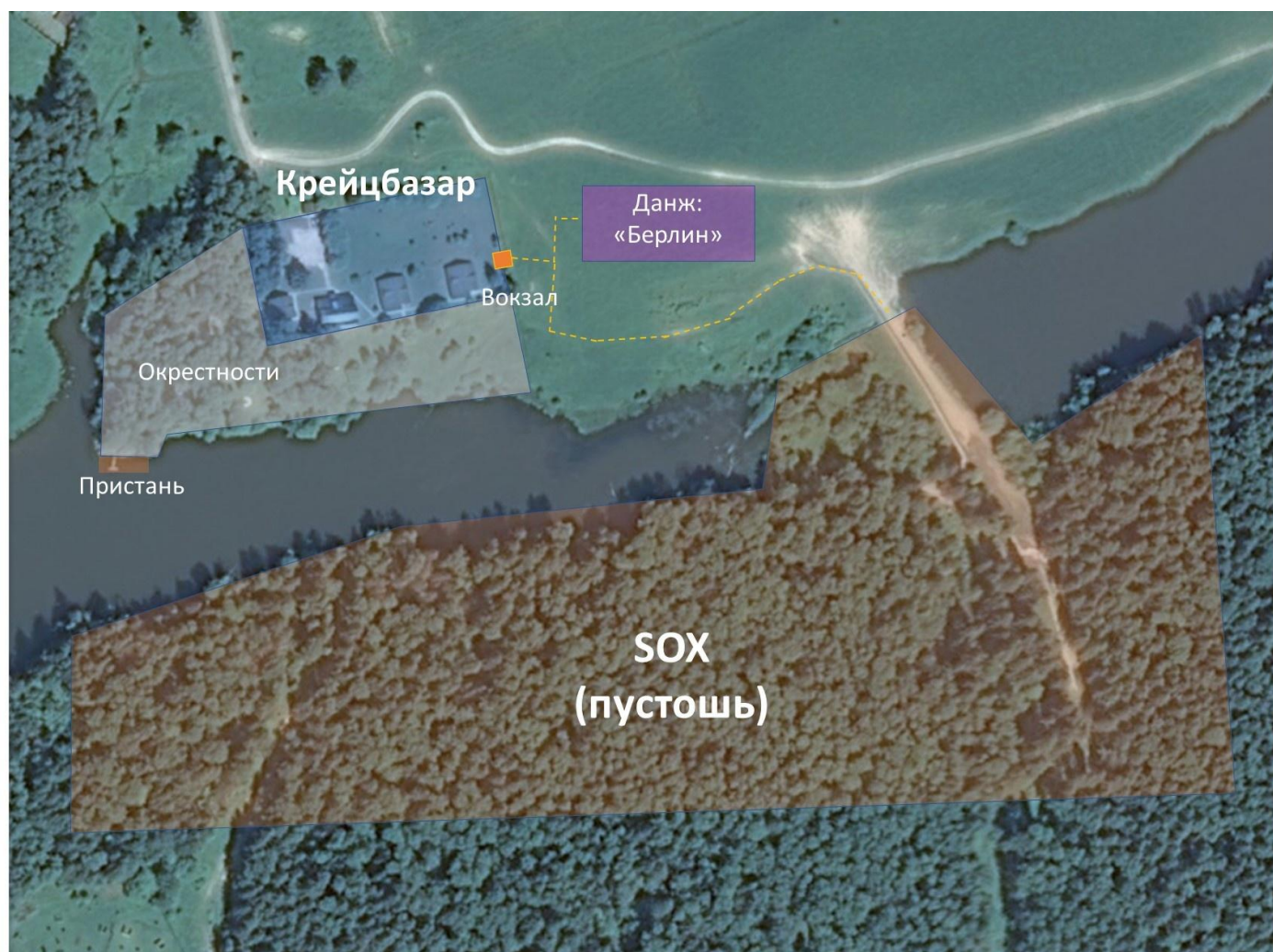
Место проведения: база «Миг» <https://www.ivolga-activ.ru/uslugi/bazamig>

Добраться без машины можно так: доехать на электричке от Киевского вокзала до станции Балабаново, а дальше — на такси.

Главное полигонное правило

На базе «Миг» ничего нельзя крепить напрямую к окрашенным или оштукатуренным и т.д. стенам коттеджей, ни на малярный скотч, ни на офисный пластилин, никак — все равно остаются следы. Хотелось бы сохранить хорошие отношения с базами «Миг», «Иволга», «Головинка», у нас на них еще большие планы.

Карта полигона с примерной разметкой локаций



Правила по созданию персонажа

Доступные метатипы

На нашей игре моделируется пять основных метатипов мира ShadowRun: нормы, эльфы, орки, гномы и тролли. Метатипы отличаются друг от друга базовыми характеристиками (количеством спутников и хитов), особыми способностями, элементами антуража и типовым поведением.

- **нормы** — нет особенностей, самая многочисленная метараса (2 хита, 3 спутника).
- **эльфы** — малочисленная метараса, мало спутников (2 хита, 1 спутник, большой стартовый капитал, получают втрое больше влияния, чем другие расы — и это всех бесит).
- **орки** — крепкое здоровье, держатся кучей, много спутников (3 хита, 5 спутников, получают втрое меньше влияния).
- **гномы** — крепкое здоровье, в сообществе гномов характерна финансовая взаимопомощь (3 хита, 2 спутника, возможен льготный кредит от родни).
- **тролли** — очень крепкое здоровье, **#био_сила**, малочисленная метараса (5 хитов, 1 спутник, взлом механических замков руками **#пока_не_устал**, перемещение двух тяжелораненых персонажей, перемещение **#ценных_грузов** в одиночку).

Требования к антуражу и типовому поведению можно посмотреть в Правилах по антуражу и метатипам. Выбирать метатип можно свободно, лимитов на определенные расы нет.

Доступные архетипы

Количество используемых на нашей игре архетипов сведено до трех:

- **самурай** — боевой класс. Только он может пользоваться автоматическим оружием (одно нажатие на спусковую скобу приводит к очереди выстрелов).
- **маг** — магический класс. Только он может колдовать и делать разные удивительные вещи (**#пока_крыша_еще_на_месте**).
- **декер** — электронный класс. Только он может взламывать электронные замки (прямо на месте через мини-игру после сканирования QR-кода) и только он может эффективно взламывать хосты в матрице (имеет большее количество приказов за цикл в стратегической игре он-лайн).

Выбор зависит от ваших личных предпочтений и целесообразности для команды (если она есть).

Хэштеги, спутники, злая судьба

Также в заявке мастерская группа просит заполнить следующую информацию:

Хэштеги

Задача хэштега — дать яркое и концентрированное описание образа или принципов персонажа. Хэштег пишется слитно, он начинается с символа #, после чего следует

три-четыре слова (редко — больше), разделенных нижним подчеркиванием. В качестве хэштега можно использовать расхожее выражение или личный девиз.

Исторические примеры: #целого_мира_мало, #после_нас_хоть_потоп и т.д.

Для описания персонажа в этом поле достаточно трех хэштегов: один общий хэштег для группы персонажей (стартапа, корпорации, клуба и др.), и два хэштега для выражения отличительных особенностей персонажа. Личные и групповые хэштеги будут использоваться для публикаций в игровом новостном канале #ShadowBBS.

Спутники

Спутники — виртуальные друзья вашего персонажа, которые умирают, жертвуя собой ради него. Их нужно придумать самостоятельно. Про каждого достаточно написать пару предложений, коротко обозначив характер и суть вашей связи друг с другом.

Количество спутников базово определяется вашим метатипом. Если вам полагается «лишний» спутник (или, наоборот, вы где-то «потеряли» спутника до событий игры) — вам об этом напишет мастер в обсуждении заявки.

Имена спутников должны быть похожи на имя основного персонажа, и они всегда имеют тот же метатип и архетип.

Все аспекты, связанные со спутниками, очень подробно объясняются в Правилах по спутникам.

Злая судьба

В этом разделе нужно кратко изложить историю персонажа.

Предполагается, что Крейцбазар Берлина — довольно паршивое место. Если уж ваш персонаж очутился в это время и в этом месте, значит, в какой-то момент его судьба повернула куда-то не туда. Постарайтесь ответить (в том числе для себя) на вопрос: как же так вышло?

Вы можете продумать, следование каким своим принципам привело персонажа в пространство игры. Если такие принципы есть, то ваш персонаж однажды и лишь однажды за игру сможет воспользоваться правилами по героике и совершить «жертвенный подвиг» во имя своих идеалов.

Если принципов нет, то судьба персонажа уже и так «достаточно злая». Но кто хоть что-то вспомнит о нем после его смерти?..

Правила по метатипам и антуражу

Прежде всего хотим напомнить, что “ShadowRun: Альфа” — это тестовая игра перед проектом “ShadowRun: Блиц”. Так как мастерская группа полностью изменила сюжет, и, соответственно, обеспечивающий его реквизит, мы сразу и честно предупреждаем: антураж «объектов от мастеров» будет довольно условным. Поэтому мы не считаем себя вправе требовать подвигов на ниве антуража от наших игроков. Тем не менее, добровольные подвиги от энтузиастов будут поощряться модельно, об этом ниже.

Метатипы и их особенности

Метатип — аналог расы во вселенной ShadowRun (слова «метатип», «раса» и «метараса» синонимичны). На нашей игре моделируется пять основных метатипов: **нормы, эльфы, орки, гномы и тролли.**

Метатипы отличаются друг от друга базовыми характеристиками (количеством спутников и хитов), особыми способностями, элементами антуража и типовым поведением. Мы вводим для каждого метатипа простой и хорошо различимый внешний маркер. **Носить маркер другого метатипа запрещается:** другие игроки не должны быть введены в заблуждение относительно того, кто стоит перед ними.

Для отыгрыша черт поведения достаточно ориентироваться на краткие хэштеги и описание расы. **Если вы не хотите заморачиваться всем этим, просто приезжайте нормом.**

Нормы

#просто_вася, #такой_как_все, #зато_нормальный

Визуальный маркер расы — отсутствие маркеров иных рас.

- **2 хита, 3 спутника.**

Самая многочисленная метараса. Нормы — это новое название для обычных людей, не обладающих ни силой троллей, ни изяществом эльфов.

Нормы не имеют характерных особенностей поведения в силу своей многочисленности и социокультурного разнообразия, но вполне можно сказать, что они наследуют как все добродетели, так и все пороки старого человечества.

Эльфы

#я_богиня_дискотеки, #проблемы_короткоживущих, #всегда_на_стиле

Визуальный маркер расы – хорошо заметные острые уши.

- **2 хита, 1 спутник.**
- **большой стартовый капитал.**
- **втрое больше влияния за любые действия.**

Самая малочисленная метараса. Эльфы изолировали себя от общества своим высокомерием, но завоевали его своим очарованием. Считают, что им не требуется вписываться в общество: это общество вписывается в них.

При составлении костюма учитывайте, что эльфы задают модные тренды Шестого мира и (по их собственному авторитетному мнению) всегда выглядят сногшибательно.

Орки

#live_fast_die_young, #за_маму_и_двор_стреляю_в_упор, #приходи_один_мы_тоже_одни_придем

Визуальные маркеры расы – накладные клыки на нижней челюсти и маленькие заостренные уши.

- **3 хита, 5 спутников.**
- **втрое меньше влияния за любые действия.**

В детстве орки редко бывают одни и вырабатывают сильное чувство товарищества.

Поскольку большинство орков воспитаны улицей, они неуправляемы и часто нуждаются в защите, что порождает менталитет волчьей стаи. Орки всегда защищают своих.

«Родичи и кровь превыше всего, но сначала клыки» – таково кредо орков.

Девять раз из десяти они встанут на защиту других орков, которых обижают. Если орк попадает в драку, и рядом есть другие орки, ожидайте массовой рукопашной. Остальные расы смотрят на них соответственно, и добиться признания в обществе для орка сложно.

Визуальный референс костюма – одежда персонажей жанра Blaxploitation, приветствуются массивные украшения из фальшивого золота.

Гномы

#имей_сто_друзей, #нос_по_ветру, #чотко_и_ровно, #таки_хештег

Визуальные маркеры расы – объемная накладная борода для мужчин, большой пучок или косы-баранки для женщин.

- **3 хита, 2 спутника.**
- **льготный кредит.**

Ключевая особенность гномов – широкая сеть социальных связей.

Список контактов гнома обычно является самым большим файлом на коммлинке и забит контактами с гномами, многих из которых владелец видел только один раз. А то и не видел вовсе, просто получил имя от друга.

Подобные связи объединяют три четверти гномов мира. Какой бы вопрос ни встал перед гномами, они обычно заранее знают, к кому обратиться. В частности, это касается получения краткосрочного кредита на льготных условиях.

Тролли

*#как_мощны_мои_лапища, #живу_в_лесу_молюсь_колесу,
#думаю_долго_бью_сильно*

Визуальный маркер расы – рога на голове, в идеале расписные. Будет неплохо добавить к образу замысловатые “татуировки” прямо на лице.

- **5 хитов, 1 спутник.**
- **способность #био_сила.**

Большой тупой тролль стереотипен, но несложно встретить и умного тролля. Игра троллем не об интеллекте, а об изоляции. Ваш персонаж не помещается в обычные транспортные средства, все в мире для него слишком маленькое или слишком хрупкое, он вынужден пить сойпиво из стаканов, которые в его ладонях смахивают на детские, а для доведения его до кондиции требуется множество порций.

Мир не подстраивается под пять процентов мета-населения, если, конечно, у них нет больших денег. У большинства троллей их нет. Поэтому тролли в мир не вписываются. Вот прям никак. Общество может их терпеть, но большей частью тролли существуют на краю или вовсе вне мирового социума. Несколько выдающихся личностей смогли подняться по социальной лестнице, но они исключение, ни в коем случае не правило.

Примечание: способность #био_сила модельно включает в себя взлом механических замков руками #пока_не_устал, перемещение двух тяжелораненых персонажей либо «ценного груза» в одиночку.

Прочие рекомендации по антуражу

- В качестве базы для костюма можно использовать любую современную одежду.
- Футуристичные элементы приветствуются, но необязательны.
- Чем выше статус персонажа, тем более непрактичной (структурной, вычурной) выглядит его одежда.
- Члены выделенных социальных групп (корпораций, общин и т.п.) дополняют костюм элементом айдентики своей группы.

Для большинства персонажей на нашей игре будет уместна **«форма одежды №8: что добыли, то и носим»**. Старый мир рухнул в пучину Краха 2029 года. Да, корпорации производят всё на свете, но мало у кого есть лишние ньюены. Поэтому большинству приходится довольствоваться тем, что удаётся найти в руинах старой жизни.

Однако, в каждодневной борьбе за выживание простые чаммеры должны держаться друг друга. Для этого важно уметь отличать своих и чужих. **Поэтому игрокам каждого стартапа, корпорации или общины, рекомендуется добавить в свой костюм общую на всех характерную особенность.** Хотя бы свитера одного цвета (а лучше одинаковые *#жилетки_с_вайлдбериз*) или нашивку с символом группы на видном месте.

Особняком стоят корпораты, живущие по принципу *#могу_себе_это_позволить*. Работа на корпорацию – привилегия, с ней можно получить доступ к вещам, которые большинство чаммеров только на экране видело. Грешно не пользоваться этим. Игроков на этих ролях просим уделить особое внимание тому, что каждая корпорация имеет узнаваемый стиль, а каждый сотрудник — отражение своей корпорации.

Важно: просим игроков самостоятельно обсудить друг с другом знаки отличия внутри своих групп.

Универсальная формула костюма: маркер расы + маркер группы + то, что нашлось в шкафу (с учетом сентябрьской погоды).

Бонусы за качественный антураж

- *#Быть_красивым*: **+1 спутник**.

Продуманный и детальный образ работает на повышение реалистичности игрового мира и будет вознагражден мастерской группой независимо от выбранного архетипа или метатипа – персонажу будет выдан дополнительный спутник.

- Кибер-импланты: **+1 способность**.

Тот же самый принцип *#по_красоте* относится и к кибер-имплантам. Отдельная механика имплантов на игре “Shadowrun: Альфа” отсутствует, но если ваш антураж будет включать красивый имплант конечности (руки или ноги), то ваш персонаж может получить способность *#кибер_сила* – аналогичную способности тролля *#био_сила*. Также мастерская группа оставляет за собой право поощрения хорошего антуража (в том числе кибер-имплантов) и другими способами.

Важно: для получения бонусов за антураж нужно прислать свою фотографию в образе мастеру (<https://vk.com/zalexh>) не позднее, чем за неделю до игры.

Правила по спутникам

Благодарим МГ серии игр "Далан" за вдохновение концепцией "БЖЗИ".

Что, как и зачем

Жизнь в тенях тяжела, а смерть внезапна и проста. Поэтому за каждым персонажем нашей игры стоят верные спутники. Они нужны для того, чтобы сочетать высокую смертность в игровом мире с цельностью и непрерывностью сюжетного повествования.

Спутник – это виртуальный персонаж, эмоционально значимый для вашего: друг, соратник, член семьи. Ваш персонаж привык полагаться на него, путешествует с ним и сам готов в критический момент спасти его ценой своей жизни.

Имена и детали биографии спутников нужно придумать самостоятельно, заполнив соответствующие поля в заявке. Про каждого достаточно написать пару предложений, коротко обозначив характер и суть вашей связи друг с другом.

Пример: «Грубый и шумный Ваня Чернов, друг детства, мы с первого класса вместе».

Имена спутников желательно делать максимально созвучными с именем вашего персонажа, незначительно его видоизменяя. Например, эльфийка-ученая из стартапа Келли О’Тул может путешествовать со своей коллегой Кэтти О’Сул, а орка из подворотни Леню Вильнева всегда сопровождает его кузен Деня Вислов. Это нужно, чтобы при публикации некролога в разделе *#криминальная_хроника* на новостном канале *#ShadowBBS* было более-менее понятно, о ком речь: кто тот «счастливчик», которому только что удалось избежать гибели.

 Ваше фото, фото вашего друга, арт из интернета и т.д.	Имя Похоже на имя вашего основного персонажа.
	Метатип Совпадает с метатипом вашего персонажа.
	Архетип Совпадает с архетипом вашего персонажа.
	Связь с персонажем Друг, брат, коллега и т.п. Подробности — на обороте.

Карточка спутника.

Спутник физически моделируется **карточкой с портретом**, короткое описание пишется на обратной стороне.

Важно: карточки спутников необходимо заполнить и распечатать самостоятельно. На основного персонажа точно такая же карточка тоже нужна.

Скачать шаблон карточки можно [здесь \(отдельное изображение\)](#) и [здесь \(страница для печати\)](#).

Требования к печати: Вы распечатали цветные карточки на плотной бумаге? Вы великолепны. Черно-белые на обычной офисной бумаге? Ну, нормально! Не подготовили карточки совсем? Не очень хорошо, но в крайнем случае вы сможете взять у мастерской группы неказистые «дефолтные» карточки.

В качестве картинки можно использовать любое портретное изображение, например, попросить кого-то из ролевых друзей сфотографироваться в образе, использовать свои образы со старых игр, поискать концепт-арты на пинтересте или другом похожем сайте. Картинку можно вклеить как в редакторе изображений перед печатью, так и распечатать отдельно, вырезать и прикрепить к карточке скотчем. Поля на карточке также можно заполнять как в редакторе, так и от руки.

Вам может понадобиться несколько запасных карточек.

Утрата и приобретение спутников

Начальное количество спутников зависит от метатипа персонажа, содержания заявки и сюжетных обстоятельств, наличия продуманного антуража.

Количество ваших спутников может уменьшиться постоянно или временно в результате событий на игре, например, в ходе кризисов (*#shit_happens*) или при потере эссенса (у бездушных тварей не бывает верных друзей). Общеизвестно, что потеря эссенса может быть связана с негативным воздействием SOX.

Факт ухода спутника из-за потери эссенса или в результате сюжетных событий фиксируется в Модуле игрока на [allrpg.info](#). Подробности о том, что произошло, вы получите от оформляющего уход игротехника или в модуле. При этом ваш спутник формально остается жив, но покидает вас, разочаровавшись в ваших идеях. Карточку «потерянного» спутника нужно отложить — ей нельзя пользоваться, пока спутник к вам не вернется.

В ходе игры можно увеличить текущее количество ваших спутников, потратив **влияние**. Техническая реализация идентична другим тратам влияния. Этим действием вы возвращаете потерянного спутника (если он есть), либо привлекаете нового. Если у вас нет запасных карточек для спутников, МГ выдаст «дефолтную». Текстовые поля при этом заполняются самостоятельно.

Смерть спутника вместо персонажа

В ситуации, когда ваш персонаж погибает, но у него еще остались спутники, вы можете заявить, что вместо персонажа погиб спутник. Для этого нужно достать карточку спутника и разорвать ее пополам.

Если эта смерть стала результатом добивания, осуществленного другим игроком, вы передаете ему половину карточки с портретом. Он фотографирует ее рядом с вами и

отправляет сообщение об убийстве в мастерский канал, после чего может, но не обязан забрать эту половину карточки себе (модельно она представляет собой части тела жертвы — ресурс, который может использоваться для проведения некоторых ритуалов или неэтичных экспериментов). Кроме того, убийца (а после него — любой другой персонаж) имеет право забрать у трупа любые игровые предметы.

Нельзя говорить, что погиб спутник, а ценности остались у основного персонажа.

При этом вы остаетесь на месте до конца сцены и, если это имеет смысл (например, с точки зрения возможности случайного обнаружения трупа), еще 5-10 минут. Затем оставляете на месте смерти все оставшиеся игровые предметы и идёте в локацию «Клиника Крейцбазара», никак не взаимодействуя по пути с миром игры и явным способом обозначив себя как находящегося вне игры (желателен белый хайратник, при его отсутствии держите руки «лосем»). Рекомендуется идти спокойным шагом, чтобы не привлекать к себе лишнего внимания других игроков.

В клинике Крейцбазара вы составляете краткое письменное описание обстоятельств смерти и отправляете его, сопроводив вашей половиной карточки, в игротехнический телеграмм-канал мастерам.

Текст, который вы напишете, будет опубликован в качестве некролога в разделе *#криминальная_хроника* на *#ShadowBBS*. Модельно ваш персонаж помнит абсолютно все, что произошло с его спутником, а сам он неким волшебным образом спасся в последний момент. Какие обстоятельства считать непосредственно приведшими к смерти — определяется из нарративных соображений и остается на усмотрение игрока. Можно умалчивать, додумывать и передергивать, но нельзя писать заведомую ложь. Пусть запомненное вами перед «потерей сознания» узнает весь Крейцбазар!

После совершения этих действий ваш персонаж снова входит в игру, только-только очнувшись в больнице. Поскольку в мире игры он потерял очень близкого человека, а это серьезное потрясение, рекомендуется (но не обязательно) взять на себя зарок, связанный с обстоятельствами смерти погибшего.

Пример: «теперь ненавижу эльфов», «больше не работаю с корпоратами», «всегда убиваю случайных свидетелей».

Окончательная смерть персонажа

Если вы как игрок считаете, что этот шаг будет достойным завершением истории персонажа, то в любой момент можете добровольно решить, что погиб именно он, а не спутник, сколько бы спутников ни оставалось в наличии.

Если вы приняли такое решение или ваш персонаж погиб, а спутников у него не осталось, или вы использовали *#режим_героики*, вы точно так же идете в клинику Крейцбазара, но составляете некролог на основного персонажа (и используете его карточку). После этого вы отправляетесь в мертвяк. Мертвяк игротехнический, вы остаетесь в нем ровно столько, сколько нужно, чтобы отдохнуть и сгенерировать нового персонажа.

Поскольку решение конфликтов через физическое устранение конкурентов находится вне гейм-фокуса нашей игры, никаких способов дополнительно ускорить окончательную смерть персонажа не существует.

Правила по боевым взаимодействиям

Используемое оружие и броня

Холодное оружие: Допустимыми моделями холодного оружия является легкий LARP длиной до 50 см.

Огнестрельное оружие: Допустимыми моделями огнестрельного оружия является NERF — подойдут модели как со стрелками, так и с шариками. Тюнингованные модели с начальной скоростью снаряда более 40 м/с не будут допущены.

Автоматическое огнестрельное оружие: В рамках игровых условностей выделяется в отдельную категорию. Автоматическое оружие — такое оружие, при нажатии на спусковую скобу которого происходит очередь выстрелов. Им могут пользоваться только персонажи с архетипом *#самурай*. Возможны модельные ограничения на его применение в некоторых условиях.

Магические снаряды: Магический снаряд моделируется теннисным мячиком, обшитым красной тканью с лентами длиной не менее 20 см.

Броня: Для моделирования бронезащиты можно использовать стилизацию под современные образцы бронезащиты или футуристически выглядящие модели защиты. Также допускаются заантураженные образцы современной спортивной защиты. Главное, чтобы внешний вид бронезащиты давал окружающим понять, что это именно бронезащита, а не элемент костюма или какого-то иного антуража. При этом полностью скрывать ношение бронезащиты под костюмом нельзя.

Хиты

Боевая система на нашей игре — хитовая. Максимальное количество хитов зависит от метатипа персонажа. Оно может быть временно увеличено (но не более чем до 6 хитов) следующими способами:

- **бронезащита корпуса:** +1 хит, корпус не поражается холодным оружием, если это не *#когти_монстра*.
- **полная бронезащита (руки, ноги, корпус):** +3 хита, полный иммунитет от холодного оружия, если это не *#когти_монстра*.
- **#химота:** +1 хит и занимательные побочные эффекты.
- **магическая аура:** +2 хита (моделируется лентой через плечо).

Максимальное количество хитов может быть перманентно уменьшено в результате воздействия радиации (см. правила по медицине). Игротехнические персонажи и сущности могут иметь количество хитов, превышающее 6.

Начало и конец боевого эпизода

Боевой эпизод считается начавшимся для персонажа, если им или против него было применено оружие или атакующее заклинание. Боевой эпизод считается для персонажа закончившимся, когда в пределах 30 метров от него или в отдельном помещении, где он

находится, никто не использует оружие или атакующие заклинания достаточно долго, чтобы игрок мог досчитать до десяти. Это определение важно для ряда моделей.

Снятие хитов

Персонаж теряет хиты в результате квалифицированного попадания в поражаемую зону.

Поражаемая зона для холодного оружия: Полная, за исключением головы, шеи, паха и кистей рук. Холодное оружие не пробивает бронезащиту. Попадание снимает **-1 хит**. Засчитываются только отдельные акцентированные удары: прием «швейная машинка» снимает 1 хит; касание без замаха не засчитывается.

Поражаемая зона для огнестрельного оружия: Полная, однако не рекомендуется стрелять в лицо и голову при наличии других возможностей. Одновременно с этим мастерская группа рекомендует всем надевать защитные очки в боевых эпизодах. Попадание снимает **-1 хит**. Очередь снимает столько хитов, сколько чаммер смог различить по себе попаданий (не переусердствуйте). Если не смог разобрать количество попаданий в очереди, считай, что сняли **-3 хита**. Попадание рикошетом, попадание в оружие в руках персонажа — не засчитывается

Поражаемая зона для магических снарядов: Полная, за исключением головы, но включая любое оружие или другое снаряжение, которое чаммер держит в руках. Попадание магическим снарядом снимает **-3 хита**, если нет защитной магической ауры, моделируемой лентой через плечо (если такая аура есть, то будет снят -1 хит).

Кроме того, хиты могут быть потеряны от некоторых заклинаний, не требующих снаряда, или игротехнических воздействий. В таком случае о потере хитов вам сообщит маг или игротехник.

Снятие с персонажа хотя бы одного хита приводит в состояние *#легкое_ранение*. Снятие с персонажа всех хитов до 0 приводит в состояние *#тяжран* (подробнее — в Правилах по медицине).

Разрешенные и запрещенные приемы

Разрешено:

- Бить в поражаемую зону и блокировать удары допущенными моделями холодного оружия.
- Стрелять в поражаемую зону из допущенных моделей огнестрельного оружия.
- Бросать в поражаемую зону допущенные модели магических снарядов.

Запрещено:

- Бить и блокировать удары чем-либо, кроме допущенных моделей холодного оружия, в том числе моделями огнестрельного оружия.
- Бить руками, ногами, какими-либо предметами, кроме допущенных моделей холодного оружия.
- Применять приемы борьбы (болевые, удушающие, броски, захваты, наваливание).
- Наносить колющие удары.

- Наносить удары в непоражаемую зону.
- Бросать модели оружия и другие предметы в противника.

Добивание

Добить можно только персонажа, находящегося в состоянии тяжелого ранения *#тяжран*. Добивание осуществляется только после окончания боевого эпизода. Для добивания требуется:

- Подойти к персонажу на расстояние в один шаг и обозначить добивание касанием холодного оружия или выстрелом рядом с телом, произнеся словесный маркер «Добиваю» (после этого действие считается технически совершенным);
- Забрать портретную половину карточки спутника (или карточки основного персонажа) и сфотографировать ее и тело жертвы.
- Отправить фотографию в канал связи с мастерами *#ShadowAlice* с краткими комментариями относительно обстоятельств случившегося.

Портретную часть карточки после этого можно вернуть владельцу или оставить себе — она может пригодиться для опытов или ритуалов.

Иные антисоциальные взаимодействия

Оглушение

Не моделируется. Единственный надежный и общедоступный способ лишить метачеловека сознания — причинение смерти.

Обыск

Осуществляется только вне боевого эпизода. Нельзя обыскивать того, кто убегает от вас или иным образом активно сопротивляется.

Для обыска персонажа вы должны произнести словесный маркер «Обыскиваю», достать смартфон и проводить им над теми частями тела (сумками и т.д), которые вы обыскиваете, на расстоянии 2-3 см. Считается, что у вас в руках сканер, который проникает через любое количество слоев одежды, высвечивает любые потайные карманы и даже то, что вживлено под кожу. Любые игровые ценности, над которыми непосредственно прошел смартфон, найдены, и жертва обязана их сдать.

В любой момент обыска жертва может прервать его, инициировав боевой эпизод, начав убегать или иным образом активно сопротивляться, если нет других обстоятельств, мешающих ей это сделать.

Связывание

Осуществляется «по игре» легким связыванием конечностей веревкой. Связанными руками нельзя пользоваться. Персонаж со связанными ногами не может самостоятельно ходить и может быть перемещен так же, [как тяжелораненный](#). Если на жертву в течение 5 минут никто не смотрит, а у нее есть оружие в пределах досягаемости, способности *#био_сила* или *#кибер_сила*, она может освободиться, просто сняв веревку. Если вы хотите освободить жертву, то можете сделать это, коснувшись веревки холодным оружием, просто руками при наличии способностей *#био_сила* или *#кибер_сила*, либо обозначив выстрел в веревку из огнестрельного оружия.

Пытки

Любой **#самурай** может пытать беспомощного персонажа (связанного, находящегося в состоянии **#тяжран**, или который просто не сопротивляется). Самурай получит 50% из известных персонажу, но неизвестных самураю инфоключей. Не работает на фиксеров. Пытки снимают с жертвы 2 хита (если они есть). Сам процесс моделируется только словесной формулой «Начинаю допрос!».

*Также эффект «ответь правдиво вопрос» может быть получен с помощью вредных эффектов некоторой **#химоты**.*

Режим героики

В заявке каждого персонажа присутствует поле «Злая судьба». В нем игрокам предлагается придумать, каким несчастливым образом они оказались в Крейцбазаре. Если вы заполнили это поле, постарайтесь на основании написанного выделить 1-2 принципа (императива), которыми ваш персонаж руководствуется в своей жизни.

Пока персонаж следует этим принципам на самой игре, для него доступен «режим героики». Если персонаж в силу обстоятельств откажется от своих принципов или совершит сделку с совестью, то режим «героики» становится для него недоступным. Этот момент полностью отдается на откуп самому игроку.

Режим героики позволяет совершить последний подвиг. Финал такого героизма — это всегда окончательная смерть и персонажа, и всех его спутников. Если игрок готов сделать это, он громко обозначает свое намерение словесным маркером «Умираю, но не сдаюсь!» или «Запомни меня таким!». Максимум его хитов становится равным 10, и хиты восстанавливаются до максимума. После завершения боевого эпизода его персонаж немедленно и окончательно умирает, этот эффект нельзя предотвратить никак.

По выбору игрока у персонажа изначально может и не быть принципов. Значит, жизнь его сера и беспросветна, судьба его и так достаточно злая, режим героики для него недоступен.

Боевая и небоевая зона

Окрестности Крейцбазара, зона SOX и территория данжа «Берлин» являются зонами, в которых можно свободно инициировать боевые взаимодействия.

Непосредственно на территории самого Крейцбазара уровень допустимого насилия игротехнически ограничен и зависит от так называемого «уровня народного гнева» (**#уровня_гнева**).

- **Уровень 1: «Полный порядок».** Изначальный статус. Атаковать персонажей на всей территории Крейцбазара невозможно (патрули МЕТ-2000 плотно контролируют ситуацию).

- **Уровень 2: «Отдельные инциденты».** Можно атаковать персонажей на территории Крейцбазара, находящихся вне помещений. При этом добивать персонажей невозможно (патрули МЕТ-2000 приезжают довольно быстро).

- **Уровень 3: «Опасная ситуация».** Можно атаковать персонажей на территории Крейцбазара, находящихся вне помещений. Можно добивать персонажей вне помещений (патрули МЕТ-2000 приезжают слишком медленно).

- **Уровень 4: «Волна насилия».** Можно атаковать персонажей Крейцбазара как вне, так и внутри помещений. Можно добивать персонажей вне помещений. Внутри помещений добивать нельзя (патрули МЕТ-2000 выезжают только на приоритетные вызовы).

- **Уровень 5: «Анархия».** Ограничения на боевые взаимодействия отсутствуют (МЕТ-2000 расторг контракт на охрану правопорядка в Крейцбазаре).

Также существуют игротехнические локации, где боевое взаимодействие невозможно в принципе — «Вокзал», «Клиника» и др., они будут промаркированы специальным образом.

Правила по медицине и веществам

В ходе своей повседневной деятельности и взаимодействия с SOX персонаж может получить следующие виды повреждений: потерять хиты (получить ранение), понизить свой эссенс (духовную энергию, определяющую магический потенциал) или получить заражение радиацией.

Легкое ранение

Состояние *#легкое_ранение* наступает, если текущее количество хитов у персонажа больше нуля, но меньше максимума. Никаких модельных ограничений на действия в легком ранении нет, но рекомендуется демонстрировать дискомфорт (просить помощи, держаться за место раны и т.д.).

Находясь в легком ранении, **персонаж каждые 15 минут теряет еще -1 хит** от кровотечения. Если ранение получено в бою, отсчет для кровотечения начинается после завершения боевого взаимодействия. Остановить кровотечение можно, применив любую аптечку.

Тяжелое ранение

Состояние тяжелого ранения *#тяжран* наступает, если потеряны все хиты. В этом случае персонаж должен явно обозначить получение тяжрана, подняв руку над головой (а если этого недостаточно, добавить голосовой маркер). Затем раненый опускается на землю и занимает лежачее или полулежачее положение (при плохом состоянии земли можно сесть или опуститься на колени). Поскольку на нашей игре не предполагается массовых столкновений, далеко отползть от места боя не стоит.

В состоянии *#тяжран* персонаж не может кричать, перемещаться без посторонней помощи и активно взаимодействовать с объектами мира игры (в том числе принимать участие в бою, использовать аптечки и *#химоту*, заниматься колдовством или декерством). Можно негромко говорить, читать и писать в игровые чаты. Рекомендуется отыгрывать страдание.

Специальные взаимодействия с #тяжраном

Транспортировка

Тяжелораненого может переносить любой персонаж, у которого еще остались хиты. Тролль или обладатель способности *#кибер_сила* может переносить двоих, остальные – базово по одному. При этом можно перемещаться только медленным шагом. Моделируется переноска так: рука раненого закидывается на плечо несущего. Добровольность для переноски не требуется, раненый обязан идти туда, куда его ведут, до тех пор, пока ведущий дееспособен и держит его. Если переноска прекратилась, раненый должен лечь там, где его оставили. Любое попадание по тяжелораненому в процессе переноски снимает хит с того, кто его несет. Раненый должен обозначать такое попадание голосом.

Принудительное лечение и использование в экспериментах

Тяжелораненого можно накачать *#химотой* или аптечками: он обязан принимать все, что ему дают, но только пока это не выведет его из состояния *#тяжран*. Персонажа в этом состоянии можно использовать в каком-то эксперименте или ритуале в качестве недвижимого объекта, при этом он обязан следовать игротехническим инструкциям.

Добивание

Тяжелораненого может добить любой другой персонаж, находящийся от него не далее одного метра и **не участвующий на момент добивания в боевом взаимодействии**. Для этого нужно обозначить удар холодным оружием, выстрелить в землю рядом с добиваемым или применить заклинание с добивающим эффектом, сопроводив это словесным маркером «Добиваю». Дальнейшее определяется правилами по спутникам.

Добровольная смерть

Если персонаж находится в состоянии *#тяжран*, и с ним никто не взаимодействует **больше 15 минут**, игрок может, но не обязан, решить, что его персонаж погиб от потери крови, и далее следовать правилам по спутникам. Внешних ограничений по времени нахождения в тяжелом ранении нет.

Лечение

Лечение бывает бесплатным и платным. Доступность обоих видов лечения может меняться в течение игры.

Бесплатное лечение

Если персонаж добрался (сам или с посторонней помощью) до локации «клиника Крейцбазара», он может в порядке живой очереди занять местную «кушетку». Полежав там 1 минуту, он восстанавливает все хиты.

Некоторые заклинания магов также могут восстанавливать хиты.

Платное лечение

Осуществляется через использование аптечек, которые можно купить в клинике Крейцбазара. Аптечки моделируются карточками, на которых напечатаны коробки с крестом и полумесяцем определенного цвета. Для использования игрок, к чьему персонажу применяется аптечка, должен порвать карточку. Карточки не универсальны, они различаются по цветам и могут вылечить только урон, полученный от воздействия определенного типа.

Черная аптечка: останавливает кровотечение, но не восстанавливает хиты.

Красная аптечка: останавливает кровотечение, восстанавливает +1 хит, потерянный от огнестрела.

Синяя аптечка: останавливает кровотечение, восстанавливает +1 хит, потерянный от холодного оружия или когтей монстра.

Зеленая аптечка: останавливает кровотечение, восстанавливает +1 хит, потерянный от магии, астрального фона в SOX, урона получаемого через биологическую обратную связь при неудачном взломе электронного замка или через матрицу.

Белая аптечка («ТравмаКит»): останавливает кровотечение, восстанавливает +1 хит независимо от источника урона (стоит сильно дороже прочих).

Количество аптек, доступное к продаже за цикл, ограничено финансированием клиники Крейцбазара и может зависеть от развития кризисов, игры корпораций или значения шкалы народного гнева вплоть до полного исчезновения из продажи. Перекупка и спекуляция допускается.

Утрата эссенса

В результате некоторых ситуаций персонаж может потерять эссенс. Восстановить эссенс или предотвратить его потерю на начало игры нельзя никак, но, возможно, один из стартапов научится это делать. Понижение эссенса сопровождается следующими негативными эффектами:

- потеря текущих спутников и неспособность привлечь новых;
- уменьшение получаемого влияния;
- уменьшение магических способностей вплоть до их полной потери.

Поражение радиацией

Посещение зоны SOX часто может привести к поражению персонажа радиацией и развитию у него симптомов лучевой болезни. Количество полученных в зоне зивертов и сопутствующие симптомы сообщает игротехник. Накопив за игру определенное количество зивертов, персонаж получает следующие накапливающиеся негативные эффекты:

- уменьшение максимального количества хитов вплоть до 1;
- неспособность носить броню;
- неспособность использовать оружие,
- смерть.

Эффекты лучевой болезни действуют на персонажа и всех его спутников одновременно. Таким образом, при смерти спутника текущая стадия лучевой болезни у персонажа сохраняется, а смерть от радиации является окончательной. Снимать зиверты в рамках игры можно только магическим ритуалом (подробнее — в Правилах по магии). Замедлить их получение можно с помощью *#химоты*, кроме того, разработка одного из стартапов направлена на решение этой проблемы.

Интересные вещества

Они же *#химота*. В клинке Крейцбазара *#химота* не продается, вместо этого она может быть куплена у персонажей-пушеров, имеющих на старте несколько доз и получающих новые после успешной продажи старых (*если вы хотите быть пушером, сообщите об этом мастерам, опция доступна не для всех ролей*).

Также крупная партия *#химоты* может быть заказана через *#ShadowAlice* и доставлена по модели как *#ценный груз* (понадобится вложить влияние и ньюены).

#химота моделируется карточкой из двух частей. На открытой части написан основной эффект, на закрытой – побочный. Побочный эффект (приход) является инструкцией для отыгрыша поведения, которое может быть сочтено неадекватным, подвергать опасности вас или ваши планы.

Примеры: *«Если вы видите Большую Красную Кнопку, то должны нажать на нее и посмотреть, что будет»; «Если вы чувствуете угрозу со стороны чаммера, то должны оскорбить его»; «Если у вас есть возможность добить врага, добейте, высказав при этом максимум надуманных претензий»; «Если вам предлагают товар, который хотя бы гипотетически может быть полезным, то берите, не торгуясь».*

Полный список побочных эффектов игрокам неизвестен.

Открыв закрытую часть карточки, персонаж считается употребившим вещество. Карточка сохраняется, пока действует эффект, и уничтожается в первый удобный момент после его завершения. Пока эффект действует на вашего персонажа, вы должны отыгрывать приход. Пока приход действует, персонаж считает свое поведение абсолютно адекватным. Как только эффект заканчивается, персонаж может понять, что был не в себе.

Примеры полезных эффектов: *+1 хит; защита от одного следующего попадания оружием; уменьшение урона от радиации; антимагия (защита от одного следующего воздействия); уменьшение безумия (см. правила по магии); бонус к следующему взаимодействию с матрицей (см. правила по декерству); повышенная выживаемость при проведении опытов над чаммером в рамках проектной деятельности (является побочным эффектом абсолютно любой #химоты).*

Примеры вредных эффектов: *запрещает пользоваться оружием/магией; заставляет честно и развернуто ответить на один вопрос; блокирует возможность осмысленно говорить и т.п.*

Специальной модели отравления на игре нет, поэтому его можно давать только тяжелораненым или добровольно согласным. Комбинации продолжительности, основного и побочного эффекта бывают самые разные: вещества это штучный товар, производимый подпольно, и единого ГОСТа для них нет. Текст карточки подробно объясняет, что происходит с употребившим. Сохраняйте ее, пока персонаж находится под действием *#химоты*.

На персонажа одновременно может действовать эффект не более чем двух карточек *#химоты*: один полезный эффект и один вредный. **При употреблении третьего вещества персонаж немедленно умирает от передоза.**

Примечание: *С помощью #химоты нельзя вылечить уже полученный урон от радиации, восстановить эссенс или снять уже полученное безумие. Чтобы защититься от этих воздействий, употребляйте #химоту заранее, используйте магические ритуалы или ищите другие способы.*

Правила по магии

Применять заклинания и проводить ритуалы на нашей игре могут только персонажи с архетипом **#маг**. Для применения заклинаний магам необходимо заранее подготовить и иметь при себе особый предмет, который называют фетишем мага. Также очень рекомендуем взять с собой переносную колонку для озвучивания магического фона при заклинаниях. Частое использование магии неизбежно приводит к безумию, а колебания астрального фона могут усугублять или облегчать это состояние. Кроме того, способности мага зависят от сохранности его эссенса.

Правила по магии для всех, кроме магов

1. Маги опасны. Они могут кидать магические снаряды, которые снимают сразу 3 хита, они могут вызывать панику, паралич или гипнозом выведать ваши тайны. Правда, на **#самурая** ни паника ни паралич не действуют.

2. Маги полезны. Они могут выкачивать из астрала всякую инфу и менять мир к лучшему своими ритуалами, они могут давать защитные ленты через плечо (+ 2 хита, магический снаряд снимает только 1 хит, иммунитет к панике и параличу), они могут лечить, могут открывать магические замки и брать под контроль поверженных защитных духов.

3. Маги безумны. Иногда они просто начинают творить какую-то хрень и легче сделать, что они хотят, чем объяснить что это какая-то хрень. А иногда рядом с ними вдруг материализуются агрессивные духи и тогда от них лучше бежать.

4. Есть магия крови. Обычно ни для чего хорошего она не нужна. Часто от неё повышает **#уровень_гнева** в городе. Выглядит это как нарисованный на земле круг, в центре которого что-то острое, а на острие насажена жертва (отрывной талон от карточки спутника). Если вы встретили следы ритуала магии крови, осмысленно поскорее все убрать и отправить мастерам в телеграмм-канал **#ShadowAlice** фотографии с подтверждением («до» и «после»). Может быть ритуал не будет зачтен, а вы получите **#влияние**. Если не успели, как можно скорее (запас времени зависит от состояния **#астрального_фона**) ищите виновника и покарайте его по справедливости. А то **#уровень_гнева** и правда поднимется.

Правила по магии для магов

Фетиш и безумие мага

Маги безумны. Да, это точно. Частое произнесение заклинаний и проведение ритуалов сводит их с ума. В состоянии безумия они могут творить необъяснимые вещи. А еще иногда рядом с магом может материализоваться враждебный дух, и тогда мало никому не покажется.

Технически модель магии и связанного с ним безумия реализуется через Модуль игрока на allrpg.info и сканирование набора QR-кодов.



Набор QR-кодов, который необходим магу для применения заклинаний.

Эти QR-коды каждый маг должен распечатать самостоятельно и закрепить на произвольном предмете — фетише мага. Скачать документ для распечатывания [можно здесь](#).

Фетишем может быть стилизованная книга заклинаний, магический жезл, статуэтка божества, легкая ларп-сковородка — одним словом, любой предмет, при помощи которого ваш персонаж привык концентрировать свою силу. Главное, чтобы вы могли наклеить на плоские участки его поверхности QR-коды и вам было удобно все время носить фетиш с собой. Фетиш мага никак нельзя у него отобрать, украсть или сломать.

Применение заклинаний

Для успешного произнесения заклинания необходимо отсканировать QR-код с фетиша с той степенью концентрации, которая соответствует вашему текущему уровню *#безумия_мага*. Начальный уровень безумия равен 1, текущее значение отображается в модуле игрока. Каждое примененное заклинание повышает уровень безумия и, соответственно, каждое последующее применение сил требует от мага все большей концентрации.

Если маг выбрал неверную концентрацию (или его QR-код отсканировал персонаж без магических способностей), то в модуле игрока появится сообщение: «Заклинание провалено. Вы получили магическое повреждение и потеряли -1 хит».

Если маг выбрал нужную концентрацию, то в модуле игрока произойдет следующее:

- Появится сообщение: «Заклинание применено успешно».
- Появится встроенный музыкальный плеер. Игроку-магу необходимо сразу же нажать на воспроизведение (звуковой фон моделирует то, что окружающие чувствуют творящееся рядом колдовство, музыка должна играть громко).
- Уровень *#безумия_мага* повысится. Одновременно с этим запустится счетчик, отмеряющий время его возврата к прежнему значению. Длительность обратного отсчета зависит как от уровня *#безумия_мага*, так и от состояния *#астрального_фона* Крейцбазара, которое может меняться в ходе игры.
- Появится кнопка вида «Безумие мага. Уровень X. Нажми и прочитай эффект». Игроку-магу необходимо на неё нажать, прочитать описание эффекта *#безумия_мага* и выполнить его в указанные сроки.

Важно: применение любого заклинания на 5 уровне безумия приводит к временной неспособности творить заклинания.

Понизить требуемый уровень концентрации и связанный с ним уровень *#безумия_мага* можно единственным способом — не колдовать какое-то время. Также употребление

специальной химоты (#психея) позволяет игнорировать ближайшее последствия магического безумия, пока действует препарат.

Эффекты уровня безумия

При нормальном состоянии #астрального_фона #безумие_мага имеет следующие последствия:

- **Безумие мага. Уровень 1:** без эффектов.
- **Безумие мага. Уровень 2:** легкое беспокойство.
- **Безумие мага. Уровень 3:** слабый эффект. Возможные указания: «Сделай ТАКОЕ-ТО странное действие в течение часа!»
- **Безумие мага. Уровень 4:** средний эффект. Возможные указания: «Сделай ТАКОЕ-ТО очень странное действие в течение часа!»
- **Безумие мага. Уровень 5:** полное безумие. Возможные указания: «Сделай ТАКОЕ-ТО УЖАСАЮЩЕЕ действие как можно скорее!»

Если вы переходите с одного уровня безумия на другой очень быстро (в пределах одного игрового эпизода), то на вас действует только последний полученный эффект безумия. Невыполнение полученных указаний, как правило, приводит к материализации особо злобных духов, которые одержимы местью конкретному магу. Поэтому рекомендуем магам делать снимок экрана, чтобы не забыть полученное указание.

Перечень заклинаний

Перечень доступных заклинаний одинаков для всех магов. Название заклинания громко озвучивается голосом после сканирования QR-кода. Если не указано иного, то маг должен успеть указать или коснуться цели заклинания в течении 15 секунд после сканирования.

Файрболл! Подготавливает к магический снаряд, которым можно будет воспользоваться в течение 15 минут после заклинания. Магический снаряд моделируется теннисным мячиком, обшитым красной тканью с лентами длиной не менее 20 см. Попадание магическим снарядом снимает -3 хита, если на цели нет защитной магической ауры, моделируемой лентой через плечо (если такая аура есть, то будет снят -1 хит).

Панцер-аура! На 15 минут дает магическую защитную ауру (моделируется красной лентой через плечо шириной не менее 5 см) либо самому магу, либо кому-то по выбору мага, необходимо коснуться цели. Одновременно маг может поддерживать только одну защитную ауру, при этом защищаемый персонаж не может находиться далее 15 метров от мага (тела мага), иначе аура рассеивается. Аура дает +2 хита и снижает эффект попадания магического снаряда с -3 хитов до -1 хита, а также защищает от заклинаний «Паник» и «Паралюзе».

Паник! Маг указывает на цель в прямой видимости, которая должна немедленно начать убегать, пока не потеряет мага из виду, но не менее чем на 15 метров. Не действует на #самураев и персонажей под магической защитной аурой. Не работает через дверь, через стену и т.д.

Паралюзе! Маг должен коснуться цели. Если получилось, то цель замирает на 15 секунд (считает вслух 801, 802, 830). Не действует на #самураев и персонажей под магической защитной аурой.

Астрал-контролле! Маг должен коснуться поверженного сторожевого духа. Если получилось, то сторожевой дух снова воплощается и переходит до конца боевого столкновения под контроль мага.

Бехандлунг! Заклинание лечения. Маг должен коснуться цели. Мгновенно восстанавливает +2 хита и останавливает кровотечение.

Нахшлюссель! Открывает магический замок. Маг должен коснуться цели.

Хипнозе! Маг должен коснуться беспомощного (связанного или в состоянии *#тяжран*) персонажа, который обязан раскрыть следующие свои игровые данные: организацию, имя персонажа и ID персонажа. Далее маг должен послать фотографию этого момента в мастерский телеграмм-канал *#ShadowAlice*. Спустя некоторое маг в этот же канал получит часть игровой информации, которую жертва успела получить в ходе игры. Не действует на *#фиксеров*.

Ритуалле! Начинает магический ритуал.

Проведение ритуалов и места силы

Перечень доступных ритуалов одинаков для всех магов. На проведение ритуала нужно потратить одно заклинание («**Ритуалле!**») и соответствующий игровой ресурс, указанный в описании ритуала. Если в ритуале должны участвовать несколько магов, то заклинание тратит каждый.

Все ритуалы длятся не менее 1 минуты (маг отслеживает по таймеру с обратным отсчетом на телефоне), в течение которой проводящий ритуал маг (или маги) должны произносить колдовские фразы. Рекомендуем использовать для этого любой речитатив (стихи, песни) на немецком языке. Произношение, акцент и речевые ошибки никак не влияют на ритуал, но, пожалуйста, не пренебрегайте экспрессией и поддерживайте красоту и серьезность момента. Окончание ритуала маг обозначает фразой «**Ритуалле Абгешлоссен!**»

Любое прикосновение к магу сбивает ритуал и его нужно начинать самого начала с заклинания «Ритуалле!».

А вот выстрел по магу ритуал не сбивает — магия, действительно, работает очень странно.

Большую часть ритуалов можно провести только в одном из *#мест_силы*, которых на игре будет четыре:

- тотемный столб в Крейцбазаре,
- *#алтарь* в окрестностях Крейцбазара,
- *#часовня_оракула* в данже «Берлин»,
- тотемный столб в данже «Берлин».

В одном *#месте_силы* можно провести только один ритуал за цикл. Если это место силы уже было кем-то использовано, никакие другие ритуалы в нём в этом цикле становятся невозможными. Исключения — ритуалы «Астральная разведка» и «Дезактивация». Необходимые для проведения ритуала ресурсы кладутся в конверт на *#месте_силы* или сдаются игротехнику.

***Важно:** некоторые ритуалы приводит к перманентному повышению уровня #безумия_мага, снять которое возможно, но не просто (информацию об этом можно будет найти в мире игры).*

Перечень ритуалов

Геомантский конструкт

Количество проводящих: 1 маг

Место силы: произвольное #место_силы

Стоимость: особый маркер организации

Ритуал направлен на создание благоприятного для бизнеса астрального фона (часть KPI корпораций). Дает #влияние проводящему магу.

В #местах_силы будет размещен пластиковый конверт с листом бумаги и таблицей, где в первом столбце будет указан номер цикла, а во втором будет место для установления маркера корпорации или другой организации. Маркером организации является один из #ресурсов, который может быть куплен или найден в пространстве игры. Для успешного проведения ритуала необходимо первым разместить свой маркер в свободной клетке в текущем цикле. Для этого лояльный организации маг должен коснуться рукой конверта, успешно совершить ритуал, после чего закрепить свой маркер на нужном месте, сфотографировать результат и отослать мастерам в телеграмм-канал #ShadowAlice.

Разумеется, срывать уже закрепленные маркеры или размещать маркеры в клетках будущих циклов не допускается.

Астральная разведка

Количество проводящих: 2 мага

Место силы: произвольное #место_силы

Стоимость: 1 кристалл

Ритуал позволяет узнать информацию по определенному хэштегу (все, что по этому хэштегу уже было выдано другим игрокам). Не дает #влияния проводящим магам. Можно проводить до и после других ритуалов — ритуал не влияет на #место_силы.

Два мага должны взяться за руки и провести ритуал. После чего необходимо сфотографировать их и отослать фотографию мастерам в телеграмм-канал #ShadowAlice вместе с данными по проводящим магам (по каждому — название организации, имя персонажа, ID персонажа), а также указать хэштег, по которому запрашивается информация.

Оптимизация

Количество проводящих: 2 мага

Место силы: произвольное #место_силы

Стоимость: 2 кристалла

Ритуал снижает в текущем цикле стоимость доставки грузов для корпорации. Не дает **#влияние** проводящим магам. Перманентно повышает уровень **#безумия_мага** до 2.

Два мага должны взяться за руки и совершить ритуал. После чего необходимо сфотографировать магические компоненты в конверте (см. ритуал **Геомантский конструктор**) и отослать фотографию мастерам в телеграмм-канал **#ShadowAlice** вместе с данными по проводящим магам (по каждому — название организации, имя персонажа, ID персонажа) и уточнением, в каком **#месте_силы** и в пользу какой корпорации был проведен ритуал.

Дезактивация

Количество проводящих: 2 мага

Место силы: произвольное **#место_силы**

Стоимость: 1 кристалл

Ритуал снижает уровень накопленной персонажем радиации. Не дает **#влияние** проводящим магам. Проводящие маги не могут являться целью ритуала. Можно проводить до и после других ритуалов — ритуал не влияет на **#место_силы**.

Два мага должны коснуться персонажа, который является целью ритуала, и успешно совершить ритуал. После чего необходимо сфотографировать двух магов и очищаемого персонажа и отослать фотографию мастерам в телеграмм-канал **#ShadowAlice** вместе с данными по персонажу (название организации, имя персонажа, ID персонажа) и уточнением, в каком **#месте_силы** был проведен ритуал.

Седация

Количество проводящих: 3 мага

Место силы: **#алтарь** в окрестностях Крейцбазара

Стоимость: 5 кристаллов

Ритуал снижает уровень народного гнева (**#уровень_гнева**). Дает **#влияние** всем проводящим магам. Перманентно повышает уровень **#безумия_мага** до 2.

Три мага должны взяться за руки и совершить ритуал. После чего необходимо сфотографировать магов у **#алтаря** и отослать фотографию мастерам в телеграмм-канал **#ShadowAlice** вместе с данными по проводящим магам (по каждому — название организации, имя персонажа, ID персонажа).

Терраформирование

Количество проводящих: 2 мага

Место силы: проводится в локации **#вокзал** после выхода из зоны SOX

Стоимость: 2 запчастей

Ритуал устраняет аномалию в зоне SOX после выхода из зоны, если в ходе маршрута была обнаружена магическая аномалия. Дает **#влияние** всем проводящим магам. Перманентно повышает уровень **#безумия_мага** до 2.

Два мага должны взяться за руки и провести ритуал. После чего необходимо сфотографировать магов и отослать фотографию мастерам в телеграмм-канал #ShadowAlice вместе с данными по проводящим магам (по каждому — название организации, имя персонажа, ID персонажа).

Аномализация

Количество проводящих: 3 мага

Место силы: произвольное #место_силы

Стоимость: 5 кристаллов

Ритуал восстанавливает (добавляет) аномалию в зоне SOX. Дает #влияние всем проводящим магам. Перманентно повышает уровень #безумия_мага до 3.

Три мага должны взяться за руки и совершить ритуал. После чего необходимо сфотографировать магов и отослать фотографию мастерам в телеграмм-канал #ShadowAlice вместе с данными по проводящим магам (по каждому - название организации, имя персонажа, ID персонажа) и уточнением, в каком #месте_силы был проведен ритуал.

Магия крови

Количество проводящих: 1 маг

Место силы: не требуется

Стоимость: отрывной талон карточки спутника

Ритуал проводится под открытым небом в любом месте на территории Крейцбазара или его окрестностей, там где можно начертить на земле круг 1 метр диаметром. Дает #влияние проводящему магу. Перманентно повышает уровень #безумия_мага до 3.

Ритуал магии крови проводится следующим образом:

- маг рисует на земле круг 1 метр диаметром (можно разложить толстую хорошо заметную веревку).
- в центре маг припиливает отрывной талон карточки спутника к земле чем-то острым, например, гвоздем.
- маг в течение 1 минуты читает колдовские фразы.

После чего маг фотографирует круг с припиленным отрывным талоном, и отправляет мастерам в телеграмм-канал #ShadowAlice. Туда же направляет сообщение с кратким описанием цели ритуала. Цели ритуалов известны посвященным. Список целей конечный и если наугад написать что-то типа: «Хочу обрести мировое господство» — эффекта не будет.

Убирать после себя следы ритуала нельзя. И круг и «части тела жертвы» должны висеть как можно дольше. Если кто-то сразу же нарвется на это место и все приберет, ритуал может и не сработать.

Астральное чутье

Существуют предметы, настолько сильно заряженные астральной энергией, что фон от них могут уловить маги с расстояния около 15 метров. Такие предметы моделируются материальными объектами, к которым прикреплен радио-маячок (МГ выражает благодарность Крейлу и творческой группе «Остранна» за реализацию модели).

Каждому магу будет выдан амулет-приемник, который будет чувствовать эти астральные предметы и примерно сигнализировать о расстоянии до объекта и количестве объектов в радиусе действия. Это моделирует то, что маг чувствует заряженный объект своим астральным чутьем.

Астральное чутье никак не влияет на *#безумие_мага*.

Правила по инфосфере

«Информация — это власть. Но, как и с любой властью, есть те, кто хочет присвоить ее себе».

Взаимодействие с инфосферой представляет собой своего рода модель познания окружающего мира. В процессе игры персонажи могут узнать больше о том, что *#на_самом_деле* происходит на территории Крейцбазара и его окрестностей.

Дatabank и инфофайлы

Весь объем «секретной» информации хранится в **дatabankе**. Дatabank — это массив информации, разбитый на инфофайлы, который хранится в датацентре корпорации Цюрих Орбитал Гемайндшафтс.

Инфофайл — единица информации, хранящаяся в databankе. Представляет собой текстовое сообщение, которое может содержать как сюжетную, так и функциональную информацию. Некоторые инфофайлы могут обновляться и изменяться в процессе игры, в таком случае в тексте будет пометка о времени обновления.

Инфосфера — совокупное владение персонажами информацией из databankа. Фактически, это совокупность инфофайлов, прочитанных игроками. Большинство игровых взаимодействий направлено на databank (весь объем данных), но существуют воздействия, которые работают с инфосферой (прочитанной игроками частью массива).

Взаимодействие с databankом

Взаимодействовать с databankом может любой персонаж. Взаимодействие осуществляется с помощью бота в телеграмм (**#ZOD_Бот**).

*В заявке персонажа на AllRPG необходимо указать свой **телеграмм-аккаунт**, который будет использоваться на игре. Это нужно для идентификации персонажа и его взаимодействий с ботом.*

Чтобы получить инфофайл из databankа, требуется **ключ**.

Ключ — это текстовое сообщение, состоящее из 1-3 слов, которое уникально для каждого инфофайла. Ключ необходимо отправить в чат боту. Если такой ключ найден — бот в ответ пришлет содержимое файла. Если ключа нет в базе — вернет сообщение об ошибке.

Почти все инфофайлы снабжены **#хэштегами**, которые описывают содержание файла. Знание правильных хэштегов — игровая ценность. Существуют взаимодействия с инфосферой, которые основаны на применении тегов.

Состояния ключей и инфофайлов

У ключей (и, как следствие, инфофайлов), может быть несколько технических состояний:

- **Вне игры.** Ключи, которые пока недоступны в игре для персонажей. Часть ключей доступна в игре сразу, часть становится доступной после выполнения определенных условий.
- **В игре.** Ключи к информации доступны в игре, но пока не использованы.
- **Активный.** Некий персонаж впервые за игру использовал этот ключ в боте (активировал), чтобы получить инфофайл.
- **Публичный.** Спустя определенное время после активации ключа (два полных цикла) ключ к инфофайлу становится общедоступным.

Состояние информации и таймеры контролируются Мастером по инфосфере на основании сообщений игротехников и контроля игровых взаимодействий.

Активация ключей и владение информацией

Активация ключей является важным игровым действием. Ключ становится активным как только какой-либо персонаж **первый раз** запрашивает в боте инфофайл по этому ключу.

Персонаж обладает информацией модельно только в том случае, если он лично активировал ключ к соответствующему инфофайлу в боте. При этом информацией по одному ключу могут обладать много персонажей.

Если ключ у вас записан на бумаге — вы не обладаете информацией из его инфофайла в модельном смысле. Если вы отправили ключ в бота и получили инфофайл после того, как это уже сделал любой другой игрок, вы не обладаете этой информацией в модельном смысле. Если вы знаете суть текста, потому что вам пересказали / дали прочитать / переслали сообщение / любым другим способом — вы тоже не обладаете этой информацией в модельном смысле.

При этом ваши персонажи, разумеется, знают то, что узнали, и могут действовать, исходя из полученных данных. Речь идет только о модельных преимуществах для «первооткрывателей».

Информация, которой владеет группа, представляет собой совокупность информации, которой обладают участники группы.

Каждый персонаж в сетке ролей обладает тегом и принадлежит к определенной группе. В зачет группы идут уникальные ключи, которые активировал любой из участников группы. Количество ключей, активированных участниками корпорации за цикл, является одним из KPI корпораций. Если вы нанимаете декера или мага, чтобы он добыл для вас ключи — обязательно лично активируйте ключ в **#ZOD_botme**. Иначе вашей группе не будет зачтено владение информацией.

Публичные ключи

Ключ переходит из состояния «Активный» в состояние «Публичный», как правило, после того, как проходит 6 часов (2 полных цикла) после активации ключа любым персонажем. Публичная информация — общественное достояние. Кто-то где-то проболтался друзьям в чате, те своим друзьям на #ShadowBBS, в итоге это узнает весь город.

Публичные ключи публикуются в мастерском информационном канале #ShadowBBS в начале очередного цикла.

Пример: Во время первого цикла были активированы ключи «собака», «сорок» и «товарный вагон». Во время второго цикла — «зима» и «холода». Во время третьего цикла — «берлин» и «амстердам». Спустя два полных цикла информация начинает становиться публичной. В начале четвертого цикла будут опубликованы ключи, активированные в первом цикле ("собака", "сорок" и "товарный вагон"). В начале пятого — «зима» и «холода». В начале шестого — «берлин» и «амстердам» и т.д.

Способы получения ключей

1. **Матрица. Сбор ресурса #Data (зеленые фишки) + их обмен на серверах (расшифровка).** Декеры в стратегической игре могут выполнять действие «Сбор ресурса» (#Data). Определенные регионы (сервера) позволяют при активации обменивать эти ресурсы #Data на ключи. Коэффициент обмена зависит от игровой ситуации. Ключи для выдачи выбираются случайным образом из общего пула ключей «в игре», но при этом декер всегда получит новые для него ключи (т.е. те ключи, которые он пока что НЕ активировал).

2. **Матрица, подвиги (белые фишки).** Есть фишки, которые дают строго определенную информацию. Например, синяя фишка на матричной локации «такая-то лаборатория» будет содержать ключ к инфофайлу с координатами лаборатории (важно для отправки рана в данж «Берлин»), или координаты какого-либо объекта в SOX.

3. **Магия.** Существует заклинание **Хипнозе!**. Когда маг применяет это заклинание на персонажа, он получает 30% из известных персонажу, но неизвестных магу ключей. Не работает на фиксеров.

4. **Пытки.** Любой #самурай может пытать беспомощного персонажа (связанного, находящегося в состоянии #тяжран, или который просто не сопротивляется). Самурай получит 50% из известных персонажу, но неизвестных самураю ключей. Не работают на фиксеров. Пытки снимают с жертвы 2 хита (если они есть). Сам процесс моделируется только словесной формулой «Начинаю допрос!».

5. **Ритуал Астральная разведка** воздействует на инфосферу целиком и позволяет получить ключи по определенному хэштегу, если эта информация активирована и известна.

6. Еще ключи можно **найти** в данже «Берлин» и в зоне SOX.

7. И, конечно же, **поменять-купить-угovorить** — получить у других игроков. Мы рекомендуем проверять полученные ключи немедленно. Только успешная активация ключа гарантирует его подлинность.

***Примечания:** В случае применения чтения мыслей/пытток два или более раза за час игрок-жертва вправе убить спутника и выйти из сцены по правилам смерти спутника (в этом случае извлечение информации считается неудачным).*

При использовании заклинаний, ритуалов и пыток необходимо сделать заявку в мастерский канал с информацией о том, какой персонаж проводит дознание и над каким персонажем, после чего будет проведена проверка и выданы призовые ключи. Лучшие подтверждением является фотография.

Изменение файлов

Основная масса инфофайлов статична. Однако некоторые инфофайлы все же могут изменяться в процессе игры. Например, файл в котором записано состояние замков на определенном объекте в данже «Берлин». В таких случаях в файле будет указаны дата и время последнего внесения правок.

Существуют локации в Матрице, которые позволяют декеру заменить содержание инфофайла (один файл за одно действие). Для этого у декера должен быть ключ к нужному файлу. Заявку на изменение надо отправить в мастерский канал `#ShadowAlice` в формате «ключ; старый текст; новый текст». Правки будут сделаны мастерами при подсчете итогов хода в Матрице.

Правила по Матрице

Матрица представляет собой пошаговую стратегическую игру на движке [SERIAL World of Darkness](#). Мастерская группа благодарит Фрама за помощь в реализации этой части игры.

Правила концентрируются на особенностях адаптации сериального стратегического модуля к нашей игре.

Вход в Матрицу доступен только для персонажей архетипа `#декер`.

Что можно сделать при помощи Матрицы:

- Получить новую информацию (ключи к инфофайлам из датабанка);
- Получить особую информацию (например, координаты секретных лабораторий);
- Повлиять на свойства объекта в данже «Берлин» / системе Города.

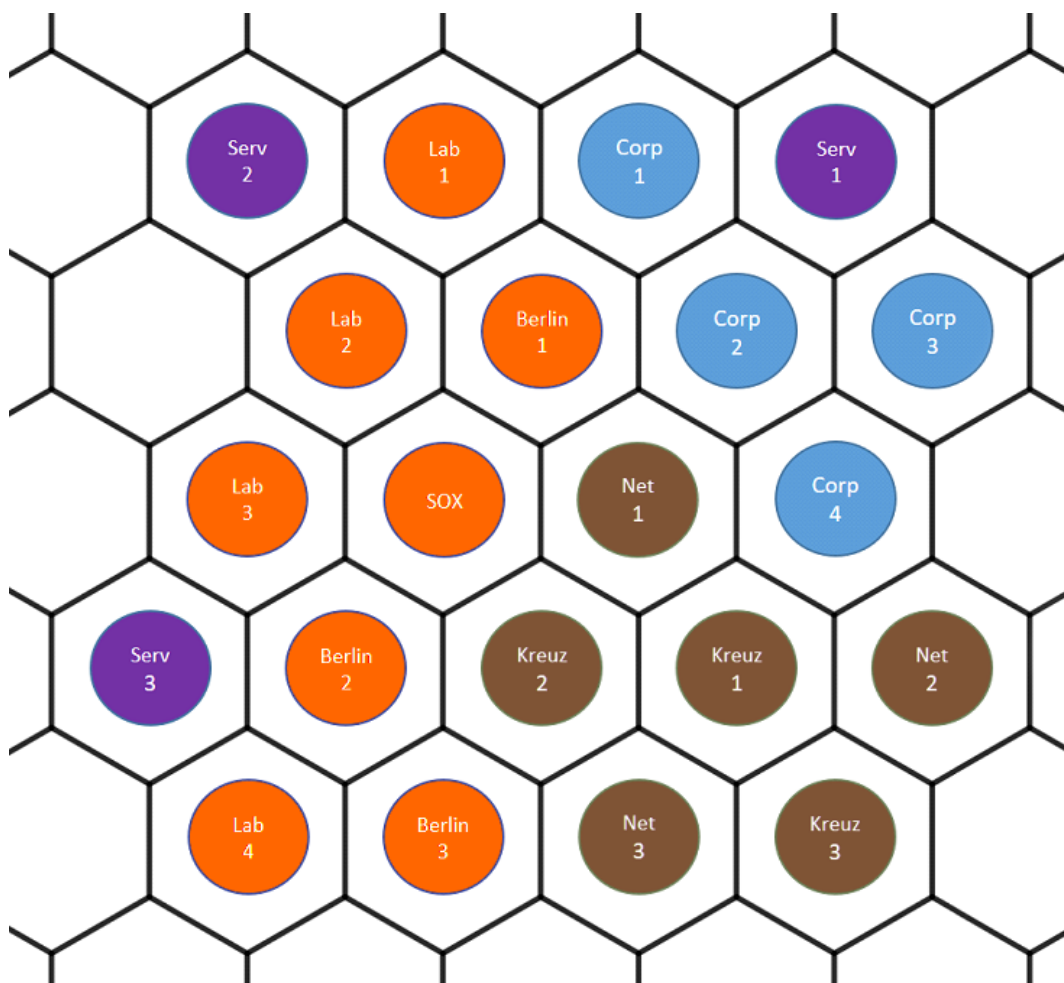
Пространство матрицы состоит из **Игрового поля** (сети серверов), **Фигур отрядов** (декерских программ) и **Фишек событий** (содержимого серверов).

В процессе игры декеры перемещают свои отряды (программы) по серверам, атакуют конкурентов или нейтральные защитные фигуры и взаимодействуют с данными на успешно «взломанных» серверах.

Один ход игры занимает один час на отдачу приказов и 30 минут на обсчет итогов хода. За игровой цикл (3 часа) декеры делают два хода. Всего за время игры (6 циклов) декеры сделают 12 ходов. По умолчанию у каждого декера есть 6 приказов на ход.

Игровое поле и регионы

Игровое поле состоит из шестиугольников (гексов) и разделено на регионы (кластеры серверов).



Каждый регион игрового поля связан с какой-то игровой локацией в Крейцбазаре, Берлине или окрестностях.

Корпоративный сектор:

- Corp 1,2,3,4 – Корпорации; Serv 1 – вычислительный сервер.

Крейцбазар:

- Kreuz 1,2,3 – Пристань, Алтарь, Лапшичная; Net 1,2,3 – Узлы связи.

Опасный грид:

- SOX – станция синоптиков; Berlin 1,2,3 – Банк, Завод, Оракул; Lab 1,2,3,4 – Лаборатории Стартапов; Serv 2,3 – вычислительные сервера.

У некоторых клеток на карте (сервера) есть особое уникальное **Свойство**. На каждой клетке располагается несколько **Фишек событий** различного цвета (содержимое сервера). Кроме того, на одной клетке могут находиться несколько пользовательских или нейтральный **Фигур отрядов** (декерских программ).

Декер, его фигуры, старт игры

У каждого #декера есть набор фигур (программ), которым он отдает приказы. Фигуры различаются по силе и способностям. Для обозначения «крутости» фигур используются шахматные аналоги.

У каждой фигуры есть характеристики:

- **Сила.** Играет роль, когда ваша фигура должна защитить свою «жизнь» или, наоборот, устранить какую-либо фигуру.

- **Лояльность.** Число лояльности определяет максимальное число *приказов*, которое вы можете отдать одной конкретной фигуре.

- **Влияние.** Этот показатель важен для приказов поддержки .

- **Особая способность**, которую игрок может активировать приказом. Они могут быть весьма разнообразны. Ни у какой фигуры не может быть более одной способности. Хозяин фигуры знает ее характеристики, другие игроки на старте – нет.

На старте у каждого декера будут равные отряды. Все декеры начинают с 1 офицером, 1 конем и 1 пешкой, но способности этих фигур могут быть различными.

Максимальное количество фигур, которое можно взять под управление в процессе игры: 1 ладья, 2 офицера, 2 коня, 3 пешки.

Стартовый набор фигур

Каждому декеру в заявке в AllRPG необходимо заявить свою специальность (соответствующее поле добавлено в форму заявки). Исходя из этого МГ выдаст ему подходящий список фигур. Варианты специализации:

- **Фенсер** – Агрессия. Специалист по атакам на другие фигуры.
- **Бричер** – Поддержка. Лечение, защита своих фигур.
- **Датамайнер** – Увеличенная добыча ресурсов *#Data* и конвертации ресурсов в ключи от инфофайлов.
- **Слай** – Разведка, перемещение.

Пример билда Фенсера = Офицер с атакой, Конь с поддержкой, Пешка с датамайнингом.

Пример билда Слая = Офицер с разведкой, конь с датамайнингом, пешка с атакой.

Стартовую расстановку фигур в Матрице сделают мастера.

Дополнительные фигуры

Дополнительные фигуры можно получить в процессе игры следующими способами:

- В лапшичной Бундес-Нудель продают сертификаты на пешки (за нью-йены). Сертификат надо активировать заявкой в мастерский канал *#Матрица*.

- Потратив **влияние**, можно покупать фигуры от коня и выше через заявку в мастерский канал *#Матрица*.

- Можно найти сертификаты на фигуры в данже «Берлин» и зоне SOX.

- Через фиксеров можно договориться о помощи «Сообщества Мертвых Декеров». Вы временно получите сильную фигуру (офицер/ладья/ферзь) в свое распоряжение. Фигура стартует в любой локации согласно стартовым ограничениям, либо рядом с любой из ваших фигур. Такие фигуры не ограничены лимитом фигур декера, но используют те же самые приказы (т.е. можно нанять две Ладьи + использовать третью свою, и устроить экстерминейт тремя ладьями - но в рамках имеющегося количества Приказов).

Приказы

Приказы используются для перемещения фигур с одной клетки на другую, атаки чужих фигур и использования фишек событий текущей клетки. Приказы отдаются через специальный веб-интерфейс. Там же отображаются имеющиеся у декера фигуры, их положение на карте и способности фигур.

Для игроков на роли декеров планируется организация доигровой практики - можно будет сделать несколько ходов в стратегической игре с возможностью разобраться в точной механике управления фигурами.

По умолчанию у декера есть 6 Приказов на ход.

Существуют особые условия, когда декер может увеличить количество доступных для него Приказов в стратегической игре. Все усиления складываются друг с другом, но усиление каждого типа можно в один игровой ход заявить только один раз. Все описанные действия подтверждаются фотографией и заявляются через мастерский канал #Матрица.

Увеличение числа приказов заявляется в рамках хода (час на ход), эффект обсчитывается в рамках подсчета итогов хода. Полученные усиления будут активны в следующем ходу. Все заявки, сделанные после отсечки «начало подсчета итогов», будут засчитываться уже на следующий ход.

Способы увеличить число отдаваемых Приказов

- **Отличный коннект.** +1 приказ. Необходимо находиться непрерывно 15 минут в локации, где очень много информационных потоков и хороший коннект. В таком случае, подключение декера к матрице становится более эффективным, он «подсаживается на канал». Известно, что одна из таких точек находится в Лапшичной Бундес-Нудель и отмечена определенным знаком, известным декерам. Традиция говорит, что это место только для декеров и только для разговоров. Хочешь раскатать оппонента в тонкий блин — раскатай его в Матрице, это почетно и вызывает искреннее уважение собратьев по деке.

- **Утилиты.** Мощные, но одноразовые программы. Позволяют в текущем цикле сделать +1 приказ фигурам в Матрице.

- **Заброшенные сервера.** Существуют точки в зоне SOX, которые при активации декером (поставьте отметку на маршрутном листе) дают возможность получить +2 приказа на один цикл.

- **Новые технологии.** Чаммер, ты же хочешь себе крутую кибердеку? Будешь летать по Матрице как цифровой Бог. Жаль только, что такие технологии пока не изобрели. Или постойте...

Что можно встретить на игровом поле

Фигуры отрядов

- Каждый декер и его фигуры являются отдельной фракцией, действующей в своих интересах.

- **Бегемот.** Точная природа и цели Бегемота неизвестны. Бегемот на карте представлен ферзем. Существует предположение, что Бегемотом можно управлять.

- **Защитные программы ICE.** Фигуры, которые пассивно занимают фишки и защищают их. Могут встречаться в корпоративном секторе и зоне SOX.

- Бродячие программы ICE. Стараются атаковать любые фигуры, входящие в регион SOX.

- Белорусские диверсанты. Цель белорусских декеров — контроль инфраструктуры.
- GOD. Декеры, работающие на Grid Overwatch Division.

Фишки событий

На каждой клетке игрового поля могут находиться:

- Красная фишка (союзник).
- Зеленые фишки в количестве N (ресурсы *#Data*, информация).
- Белая фишка (тайна).

Активация фишки возможна, если ваша фигура находится на данной клетке и вы отдаете ей соответствующий Приказ. Расположение фишек на игровом поле не является тайной и будет опубликовано до игры.

Красная фишка: Активация красной фишки своей фигурой дает контроль над сервером и позволяет использовать **Особое свойство** клетки (см. ниже).

Зеленая фишка: На каждой клетке находится несколько фишек ресурсов *#Data*. При активации (сборе) они исчезают. При разных игровых ситуациях на поле могут появляться дополнительные фишки ресурсов. Ресурсы *#Data* можно обменивать на ключи от инфофайлов датабанка, расшифровывая их на определенных серверах (клетках игрового поля).

Когда декер заявляет расшировку ключей, с него списывают ресурсы *#Data* и выдают ключи от инфофайлов (см. Правила по Инфосфере). В первую очередь выдаются ключи из пула «в игре». Информация доступна и НЕ активирована другими игроками (свежая инфа - лучшая инфа!) Во вторую - из пула «активна». Информация доступна, активирована другими игроками (всё еще хорошая, новая для декера, хотя и скоро станет публичной). В третью — из пула «вне игры» (невероятный случай, когда декер собрал все возможные ключи и добрался в недоступный никому цифровой клондайк).

Белая фишка: Тайны дают возможность получить специфические бонусы либо закрытую информацию. Конкретные Тайны зависят от региона/фишек..

Пример: Активация белой фишки на сервере «Лаборатория» дает возможность получить игротехнический предмет «координаты лаборотории», необходимый для доступа в эту лабораторию в данже.

Полученная информация будет отправлена декеру при расчете итогов хода. Белые фишки после активации НЕ исчезают, другой декер также может их активировать (узнать Тайну).

В процессе игры игротехники записывают в динамический инфофайл все данные, которые относятся к нему (например, расписание доставки грузов или состояние замков), и указывают там же время обновления файла

Владелец локации в материальном мире может заявить создание нового инфофайла (потратив **влияние**), например, если считает что его данные скомпрометированы. В таком случае будет создан новый инфофайл. Интересующийся Декер снова может получить ключ от нового файла, если вновь проведет активацию Белой фишки на этом сервере Матрицы.

Особые свойства клеток

Чтобы использовать **Особое свойство** клетки, необходимо активировать Красную фишку данной клетки. Ниже приводится список особых свойств клеток, используемых на нашей игре. Свойства клеток игрового поля не являются тайной и их соответствие определенным клеткам и стоимость активации будут опубликованы до игры. Вот предварительный список:

- **Бустер.** Лояльность и Влияние фигуры вырастут на 2 до конца хода.
- **Замри.** Укажите фигуру на карте. Она никуда не пошла, потому что возникли помехи со связью (у фигуры не сработают приказы фазы 6).
- **Нейтрализация.** Отменяет использование свойства любого региона на карте в этом ходу.
- **Поддержка из Большого мира.** У вашей выбранной фигуры повысится Сила, Лояльность и Влияние на 5 до конца хода.
- **Сломанный щит.** Укажите до 3-х фигур на карте. Тщательное планирование не позволит им защищаться в этом ходу (у них не сработают приказы фазы 1).
- **Стереть из памяти.** Пленная фигура в этом регионе исчезает с карты навсегда.
- **Усиление.** Выберите одну фигуру на карте. Она получит +3 Силы до конца хода.

Кроме того, активация Особого свойства некоторых клеток может иметь нематричные (глобальные) последствия.

Биофидбэк

Если какая-то из фигур выше пешки была ранена (упала) — декер по итогам хода получает легкое ранение. Если фигура попала в плен/удалена с карты — тяжелое ранение. Это случается как только декер узнает об итогах хода.

Правила по экономике

Cash must flow

Акт Ямато 2012 года отменил какое-либо регулирование действий японских корпораций и объявил нью-йену новой официальной валютой Японии. Спустя 20 лет нью-йена де-факто является основной платежной единицей по всему миру.

Что по нью-йенам у чаммеров?

У подавляющего большинства персонажей игры есть **электронный счет в банке Цюрих-Орбитал** (реализовано через Модуль игрока на allrpg.info), на котором отображается его текущий баланс.

Персонажи попали на Крейцбазар не случайно, у каждого за спиной своя история. С точки зрения экономики Берлина это выражено в наличии у каждого его **экономического статуса**. Экономический статус будет текстом отображен в заявке игрока в Allrpg, дальнейшие изменения этого статуса также будут там отображаться.

Экономический статус представляет собой совокупность четырех параметров:

- **Стартовый капитал:** сумма нью-йен, лежащая на счете у персонажа на начало игры.

- **Общая задолженность:** набранный персонажем до начала игровых событий кредит, проценты по которому предстоит выплачивать. Есть едва ли не у всех, исключение — единицы счастливицков.

- **Кредитная нагрузка:** размер регулярного платежа по кредиту, который игрок должен каждый цикл (до конца цикла) перевести на счет банка.

- **Кредитная история:** параметр, отражающий платеже-/кредитоспособность персонажа по мнению банка. Влияет на возможность взять новый кредит (перекредитоваться), например, чтобы погасить выплату по старому. Значение параметра может улучшаться/ухудшаться в процессе игры.

Каждый из параметров имеет 4 возможных значения. Подробнее рассмотрим их ниже (опустим стартовый капитал, там нет особых деталей).

Общая задолженность

Персонаж может выплатить общую задолженность досрочно и таким образом избавиться от необходимости совершать ежецикловые платежи. Полное или частичное досрочное погашение задолженности улучшает кредитную историю. Общая задолженность уменьшается с каждым ежецикловым платежом, но может увеличиваться в случае перекредитования. Кроме того, размер общей задолженности влияет на предельную сумму нового кредита при перекредитовании.

Возможные значения общей задолженности:

1. Обошелся малым
2. Небольшой долг
3. Заметный долг (сильно снижает шансы на перекредитование)
4. Долговая яма (крайне сложно перекредитоваться).

Кредитная нагрузка

Текущий размер регулярного платежа в нью-йенах отображается в модуле игрока. Платежи проводятся вручную, игрокам предстоит отслеживать своевременность переводов самостоятельно. Возможно, в общий телеграм-канал будет приходить напоминание о необходимости провести выплаты банку, но ответственность за просрочку в любом случае ложится на персонажа.

В случае накопившейся просрочки по выплатам данные персонажа передаются коллектору. Также персонажу может быть отказано в покупках в официальных магазинах.

Сумма кредитной нагрузки может меняться на игре в случае перекредитования либо полной выплаты общей задолженности.

Возможные значения кредитной нагрузки:

1. Ничего не должен (нулевые выплаты, крайне редкий случай на Крейцбазаре)
2. Небольшие выплаты (кредит как норма жизни)
3. Заметные выплаты (не запредельные суммы, но уже неприятная история)
4. Кругом должен (похоже, у персонажа ранее были серьезные проблемы с деньгами).

Кредитная история

Текущие условия перекредитования. Улучшаются с каждой досрочной выплатой, могут ухудшаться в случае передачи дела коллектору.

Возможные значения кредитной истории:

1. На плохом счету (невозможно перекредитоваться, если не сделать досрочных выплат)
2. Мало знаком системе (банк готов ссужать малые суммы денег)
3. Среднестатистический чаммер (банк готов ссужать средние суммы денег)
4. На хорошем счету (максимально возможные ссуды).

А как заработать?

В условиях Крейцбазара у персонажей нет никакого предусмотренного системой безусловного дохода. Баланс вашего лицевого счета полностью в ваших руках. Не упускайте ни единого шанса заработать, это ведь Крейцбазар – территория свободы, территория возможностей. Приведем ряд известных способов пополнить счет.

Если ты раннер или чаммер, который планирует попробовать это ремесло

- Получить награду за выполнение миссии. Лучших фиксеров обычно можно найти в лапшичной Бундес-Нудель. Условия контракта и последующей оплаты обсуждаются непосредственно с фиксером, нанимающим вас в ран.
- Скинуть полученные в ходе рана данные на продажу фиксерам, а они (и только они) уже будут перепродавать эти данные мастерам через **#ShadowAlice**.
- Выполнить заказ на поиск и доставку кредитору должника (как правило, для последующей разборки на органы **#repo_man**, так как взять-то с него особо больше и нечего). Получить такой заказ можно в отделении перекредитований (лапшичная Бундес-Нудел) или непосредственно у коллектора, если он захочет с вами разговаривать.
- Добыть в зоне SOX **#редкие_ресурсы** и продать их тем, кому они нужны.
- Перехватить **#ценный_груз**. Как правило, спрос на них чудовищно велик среди корпораций.

Если ты из стартапа

- Получить средства инвесторов при успешном продвижении проекта стартапа. Представители корпораций могут выйти на вас сами или же вы можете попытаться обратить на себя их внимание самостоятельно.

Если ты из корпорации

- Получить перевод на оперативную деятельность из головного офиса корпорации при выполнении KPI. Не забывайте держать связь со своим куратором «с большой земли».

А на что тратить?

Нью-йены – ценный и почти что универсальный актив, который может быть использован следующим образом:

- Покупка информации и **#редких_ресурсов**, если вы найдете, где и у кого их купить.
- Покупка **#реагентов** для ритуалов, говорят, их можно достать у фиксеров или у корпоратов.

- Аренда снаряжения в Бундес-Нудель. Не забудьте вернуть оборудование по истечению цикла, иначе информация о вас попадет коллекторам.
- Оплата расходов и взяток при организации миссии. Фиксеру, заявляющему команду на ран, придется оплатить регистрацию заявки и/или транспортные расходы.
- Покупка *#химоты* – препаратов, вызывающих интересные позитивные и еще более интересные побочные эффекты. Ищите пушеров на улицах Крейцбазара, кажется, официально такие препараты не продаются.
- Покупка аптек, а также оплата лечения после гибели спутника. В этом случае в клинике Крейцбазара вам выставят счет. Если средства на вашем счету отсутствуют, вам предложат перекредитоваться. Восстановление хитов (даже из тяжрана) в клинике бесплатное.
- Запрос о доставке уникального оборудования в рамках игры корпораций (см. ниже).
- Наконец, взять порцию соевой лапши и выпить самый крепкий кофе во всем Крейцбазаре в лапшичной Бундес-Нудель.

А если проблемы?

Перекредитование

Не хватает денег на очередную выплату? Это не приговор. Каждый персонаж может обратиться за дополнительным кредитом в лапшичную Бундес-Нудель, т.е. фактически перекредитоваться.

Выдача или невыдача нового кредита рассчитывается через кредитный калькулятор, который учитывает экономический статус персонажа. Персонаж заявляет сумму, которую хочет получить в кредит. Игротехник отвечает, считает ли банковская система возможным выдачу такой суммы. Если нет, то игротехник сообщит, какая максимальная сумма возможна к выдаче, а также пересчитает размер ежецикловой выплаты со следующего цикла.

Если персонаж соглашается на выдвинутые условия, банк выдает ему новый кредит. Общая задолженность увеличивается на сумму выданного кредита, а в модуль игрока приходит уведомление о новой кредитной сумме к переводу каждый цикл.

Для эльфов как признанных должжителей обычно снижены ежецикловые выплаты на новые кредиты, а для гномов — повышены максимальные суммы кредитов за счет помощи от родни.

Долги и Коллекторы

При просрочке платежей данные о чаммере передаются коллектору. Каждый цикл будет формироваться список должников по уровню злостности в зависимости от общей суммы просрочки и количества просроченных платежей. На должников можно и нужно искать заказы.

Товары и КРІ корпораций

У корпораций есть необходимость доставлять товары (*#ценный_груз*) в Крейцбазар. Каждой корпорации прописан план по объемам поставок, при этом логистические мощности Берлина заметно ограничены.

Для заказа доставки необходимо сообщить, кто, что и куда хочет доставить через аккаунт для общения с мастерами **#Город**. Там же можно получить информации о точной стоимости доставки. Чаще всего это потребует и денежных вложений, и влияния.

Грузы можно получить одним из трех способов: доставка на **#пристань**, авиадоставка в случайный квадрат SOX и экспресс-курьер в офис. Количество слотов в каждом из типов доставок ограничено. Чтобы забрать груз с **#пристани** понадобится собрать ран, который должен будет встретить груз и доставить его в офис. Так же придется поступить и в случае авиадоставки в в SOX. Самый безопасный путь — прямая доставка в офис, но таких слотов крайне мало и цена их очень высока. В матрице и у магов существуют способы снизить цены на доставку.

Каждый **#ценный_груз**, доставленный в офис корпорации, пойдёт в зачёт KPI. При этом неважно, ваш ли это был груз изначально или же он попал к вам обходными путями. Теми же способами корпорации могут поставлять ресурсы для стартапов и других желающих, а также раз за цикл могут провезти **#уникальное_оборудование**.

Информацию о том, кто, чего и сколько заказал, можно будет пытаться узнать или купить: что-то будут знать фиксеры, что-то найдется в сети, что-то в астрале.

Механика оплаты

Все платежи проходят через электронную систему Модуля игрока на allrpg.info. Существует два способа оплатить покупку: просканировать QR-код для оплаты или перевести деньги по указанному номеру счета.

Оплата по QR-коду осуществляется через специальный сканер на главной странице Модуля игрока. QR-ценники бывают двух видов: простые и с ключом.



Простой QR-код (слева) и QR-код с ключом (справа).

Простым QR-кодом может воспользоваться (и сгенерировать его) любой желающий. После сканирования вы увидите номер счета, по которому вы переводите деньги, и назначение платежа.

Обязательно проверяйте на какой именно счет и с каким назначением вы собираетесь сделать перевод! Мастерские счета для официальной оплаты будут оглашены перед игрой.

QR-код с ключом может использовать только персонаж, в заявке которого проставлен необходимый ключ. Это «запароленный» счет с привилегиями (дисконтом) и доступом «не для всех».

Оба вида QR-кодов можно копировать и передавать по своему усмотрению.

Важно: На игре вам могут прислать QR-код для оплаты в виде картинки в чате. В этом случае вам придется найти второе устройство, с которого вы сможете считать его своим телефоном. Например, можно скинуть картинку соседу или партнеру и отсканировать ее с его экрана.

Правила по влиянию

Благодарим МГ “Нет Покоя” за вдохновение моделью влияния игры “Тюдоры+Валуа”.

Модель **#влияния** – это один из вариантов реализации фазы «последствия» основного цикла ShadowRun.

В 2032 году в районе «Крейцбазар» Берлина сплелись интересы множества сторон. Баланс сил застыл в неустойчивом равновесии, и значительно повлиять на него может любая успешная (или неуспешная) операция, любой бег-в-тенях.

Да, уже почти все золото и почти все нью-йены мира принадлежат мега-корпам, но «здесь и сейчас» это не так важно. Ведь деньги – это просто нули и единицы, а на улицах городов, в астрале или в виртуальном пространстве действуют мета-люди. Действуют по множеству разных причин — по найму, по принуждению, из страха, из-за лояльности, из-за идеи, по фану, всего и не перечислять.

Ваша возможность влиять на действия масс и хоть немного изменить мир — и есть ваше **#влияние**, измеряемое в «мерах влияния». Игротехнически доступное вам число «мер влияния» будет отображаться в игровом банке в Модуле игрока на allprg.info. Меры влияния можно тратить и зарабатывать.

Не нужно задумываться, что представляет из себя ваше **#влияние** в данный момент — это совершенно не важно. И совершенно нормально, что эмиссар корпорации может быть столь же влиятелен, что и небогатый блоггер, чьи посты будоражат умы и вызывают флешмобы по всей Европе. Природа их влияния разная, но сила изменить мир у них одна.

Меры влияния привязаны к персонажу, их никак нельзя передать никому другому. Все операции начисления и списания мер влияния проводят только мастера через Модуль игрока.

Получение и увеличение **#влияния**

Существуют общеизвестные способы увеличивать **#влияние**. Заявка на получение влияния отправляется в телеграмм-канал **#ShadowAlice** вместе с подтверждающими материалами, например, фотоснимками.

- **Награда за выполнение контрактов и миссий**, успешное или частично успешное. Каноническое оформление заказа на ран в формате **«Джонсон» — «Фиксер» — «Раннеры»** приносит втрое больше **#влияния** всем участникам по всей цепочке, чем простой «дерзкий налет».

- **Награда за сюжетные достижения**, в том числе за выполнение KPI корпорациями, прогресс в разработках стартапов, за разрешение кризисов и т.д.

- **Награда за контроль над **#объектами_инфраструктуры**.**

- **По результатам размещения публикаций в **#ShadowBBS** с тегом **#кто_молодец**, **#хватит_это_терпеть** или **#я_эффективен** при достижении порога «лайков» (см. ниже).**

- **Награда за победы в Матрице** (стереть фигуру, захватить регион) и т.д.

- **Награда за проведение определенных магических ритуалов.**

Использование #влияния

#Влияние — рычаг, которым можно добиться куда большего, чем простыми деньгами. При использовании влияние расходуется. Потратить накопленное влияние можно будет написав заявку в мастерский канал **#Влияние**, например, на следующие цели:

- Участие в голосовании для разрешения кризисов (в рамках самоуправления Крейцбазара).
- Для активации сюжетных триггеров, в том числе триггеров кризисов.
- Для перехвата контроля над **#объектами_инфраструктуры** Крейцбазара.
- Для покупки новых программ (фигур) для **#нетраннига** в Матрице и активации свойств регионов-гридов — ведь все лучшее достается на **#черном_рынке** только по знакомству (запрос через игротехнический канал **#Матрица**).
- Для запроса доставки с **#черного_рынка** крупной партии товаров: **#реагентов**, **#аптечек**, **#химоты**, **#взрывчатки**, а также **#медицинских_модулей**, **#алтарей** и **#зондов**.
- Привлечение дополнительных **#спутников**, даже когда первоначальные уже закончились.

Штрафы к #влиянию

В некоторых случаях персонаж может получить временный или постоянный штраф, значительно уменьшающий количество получаемых им мер влияния. Обычно это происходит в следующих ситуациях:

- По результатам публикаций в телеграмм-кагале **#ShadowBBS** с тегом **#кто_мудак** при достижении порога «лайков» и прочих реакций.
- При гибели спутника персонажа: «Чаммер, твои напарники ловят пулю вместо тебя — это плохо для репутации!».
- При потере эссенса.

Лидеры мнений

Существуют особые персонажи — **#лидеры_мнений**. На нашей игре это уличные проповедники — адепт неоаскезы и Пастер Цуг, а также граф Гиацинт фон Штрахвиц — комендант Крейцбазара. Они могут реализовывать следующие уникальные механики, связанные с ⚡ **#влиянием**:

1. **#лидеры_мнений** могут получить впечатляющее число мер влияния, если организуют группу последователей, которые совершат некоторое деяние во имя идеи и заявят о нем через канал **#ShadowBBS**. Пример: «Взорвали химический завод корпоратов **#во_имя_неоаскезы**, а то чего он тут вообще экологию портит». Публикация обязательно сопровождается маркировкой хэштегами.

2. **#лидеры_мнений** могут конвертировать влияние в материальные ресурсы: **#аптечки**, **#химоту** и т.д. «С миру по нитке, нищему рубаха». Обычные персонажи так распоряжаться влиянием не умеют.

3. **#лидеры_мнений** обладают приоритетом при размещении публикаций в игротехническом телеграмм-канале **#ShadowBBS** с тегом **#кто_молодец** или **#кто_мудак**.

Особенности публикации в #ShadowBBS

Публикации на канале #ShadowBBS с тегом #кто_молодец, #хватит_это_терпеть или #я_эффективен приносят ⚡ #влияние герою статьи при наборе порогового числа реакций (лайков).

Публикации на канале #ShadowBBS с тегом #кто_мудак накладывают штраф к ⚡ #влиянию на героя статьи при наборе порогового числа реакций (лайков).

Публикации размещаются через заявку в канал #ShadowAlice с прохождением премодерации со стороны мастеров. От обычных персонажей заявки принимаются раз в час, от фиксеров и #лидеров_мнений — без ограничений.

Заявки на публикации #кто_молодец и #кто_мудак должны содержать краткое обоснование соответствующих тезисов, основывающихся на поступках персонажа, о котором вы пишете, **совершенных непосредственно на игре**.

Также можно сделать заявку на публикацию о самом себе — выпустить декларацию #хватит_это_терпеть или #я_эффективен по следующей игромеханике:

1. Персонаж, оказавшись в ситуации, которая ему некомфортна с этической точки зрения, или став свидетелем такой ситуации, должен демонстративно сделать выбор, как ему поступить. Демонстративность этого выбора обозначается подбрасыванием монеты. А дальше персонаж может либо действительно, довериться случаю, либо принять решение самостоятельно.

2. Если персонаж принял решение **#хватит_это_терпеть**, то необходимо отстаивать свои принципы самым деятельным образом. И теперь для персонажа становится важно поступать также во всех сходных ситуациях.

3. Если персонаж принял решение **#я_эффективен**, то его этика изменяется, ему текущая ситуация и все подобные никакого дискомфорта не причиняют. Теперь для персонажа это становится «новой нормой».

4. После произошедшего можно подать заявку на публикацию, кратко описав ситуацию и сделанный выбор. Бонус к влиянию за декларацию #хватит_это_терпеть и #я_эффективен будет одинаковым.

Игромеханика #хватит_это_терпеть и #я_эффективен является рекомендуемой, но не обязательной к исполнению.

Правила по Городу и его инфраструктуре

На ситуацию в Берлине в целом и в районе «Крейцбазар» в частности можно влиять путем контроля #объектов_инфраструктуры. Чужой контроль над интересующими вас #объектами_инфраструктуры можно и нужно оспаривать.

Контроль над #объектом_инфраструктуры всегда принадлежит конкретному персонажу. «Владение» таким объектом позволяет получить некоторые игротехнические преимущества. Для их использования нужно написать в мастерский канал #Город.

Часть #объектов_инфраструктуры могут быть связаны с кризисами: их нужно укреплять, чтобы противостоять кризису, или же с них можно демонтировать #уникальное_оборудование, что повысит уязвимость Крейцбазара к кризису, но поможет лично вашему проекту.

На территории окрестностей Крейцбазара находятся следующие **#объекты_инфраструктуры**: **Пристань**, **Алтарь** и **Узлы связи** (3 шт.)

На территории данжа «Берлин» находятся следующие **#объекты_инфраструктуры**: **Банковский сервер**, **Военный завод** и **Часовня оракула**.

Объекты в окрестностях Крейцбазара

Пристань

В эту точку доставляются заказанные корпоративные грузы. Контроль над Пристанью позволяет один раз в цикл бесплатно воспользоваться ей для доставки корпоративного груза. Также «владелец» получает информацию о времени доставки и заказчиках всех проходящих через Пристань грузов.

Алтарь

В этой точке проводятся ритуалы, влияющие на астральную ауру Крейцбазара в целом. «Владелец» оперативно получает информацию о всех проведенных там ритуалах. Контроль над Алтарем позволяет раз в цикл отменить эффект ритуала в течение 15 минут после его проведения. При этом провести новый ритуал, занимающий слот **#места_силы** в этом цикле все равно нельзя, просто старый не сработал.

Узлы связи

«Владелец» узла связи получает некоторую информацию о планируемых другими персонажами ранах в данже «Берлин», в том числе активности **#секретных_лабораторий**, и о заказанных доставках **#ценного_груза** на пристань. Любое сообщение такого формата проходит через случайным образом выбранный узел связи. Контроль над Узлом связи позволяет один раз в цикл замедлить реакцию патруля MET-2000 для одного временного слота в данже «Берлин».

Все перечисленные выше **#объекты_инфраструктуры** моделируются физическими объектами на полигоне в локации «окрестности Крейцбазара», снабженными мастерским чипом с названием и описанием объекта.

Чип и физический объект никоим образом не может быть перемещен или уничтожен.

Объекты в данже «Берлин»

Банковский сервер

Является посредником во всех денежных переводах. Владелец банковского сервера получает информацию обо всех финансовых операциях. Раз в цикл он может отменить любую транзакцию, направив переводимые средства на свой счет. В мире игры это интерпретируется как «заблокирована подозрительная операция, деньги заморожены».

Военный завод

Позволяет улучшать защитные системы **#секретных_лабораторий** и **#объектов_инфраструктуры**. «Владелец» завода получает информацию обо всех покупках таких систем и может заблокировать любое их количество. Раз в цикл он может бесплатно совершить одно улучшение защитной системы любого объекта по своему выбору (дрон, сторожевой дух или автотурель) или поставить три любых замка.

Часовня оракула

Владелец часовни получает информацию о всех заданных оракулу вопроса и об ответах на них (но не о том, кто задал вопрос), и может определить круг вопросов, ответы на которые не будут выдаваться. В том числе полностью закрыть доступ к оракулу, если ему так хочется.

Все эти *#объекты_инфраструктуры* моделируются зданиями в данже, которые посещаются по общим правилам данжа «Берлин». В каждом из них на начало игры находятся три разных экземпляра *#уникального_оборудования*, которое может быть демонтировано, уничтожено, установлено вновь или дублировано добытым из других источников аналогом. Для любого из этих действий необходимо попасть на объект инфраструктуры по общим правилам данжа.

Демонтаж или уничтожение *#уникального_оборудования* приводит к негативным последствиям, которые ощутит на себе весь Крейцбазар. К каким именно, кому это может быть выгодно и где стоит конкретное оборудование, демонтаж которого выгоден вам, — игровая информация. Дублирование *#уникального_оборудования* осуществляется через игротехников *#Вокзала* не приводит ни к каким последствиям, но необходимо для окончательного решения кризисов.

Защита объектов в «Берлине»

Являясь владельцем *#секретных_лабораторий* или *#объектов_инфраструктуры*, вы можете за нью-йены улучшить их защитные системы. Без дополнительных вложений объект защищен только замками базового уровня, патрулем МЕТ-2000, который приходит с задержкой, и контр-раном, который вы, возможно, сами организуете (подробности — в правилах данжа «Берлин»). Чтобы установить дополнительные замки, напишите мастерам в канал *#Город*.

Доступные улучшения

1. Купить дрона, сторожевого духа или автотурель. Это игротех, который находится на объекте в начале рана и пытается помешать атакующим. Подробнее см. правила данжа «Берлин». На защите одного объекта одновременно может находиться не более двух из трёх типов защит. Если дрона, сторожевого духа или турель вывели из строя к концу эвакуации, он считается уничтоженным, и их надо покупать заново.

2. Улучшить дрона или сторожевого духа. Базовое количество хитов – 4. Можно доплатить, чтобы их было 7. Можно еще доплатить, чтобы их было 10. *Помните, что игротехников только двое, и даже при максимальной прокачке они скорее потрепают раннеров, чем остановят.*

3. Купить дополнительный магический замок духу, чтобы лучше защитить его от заклинание **Астрал-контроле!**

4. Разместить дополнительные замки на здании или сейфе внутри. Если во время рана замок взломали (см. Правила по замкам и их взлому), он считается уничтоженным. Неуничтожим только базовый электронный замок на двери.

Чтобы улучшить систему, напишите мастерам в канал *#Город*. Вам пришлют счет и требуемую сумму перевода. После подтверждения оплаты улучшение будет установлено.

Установка оборудования

Частный случай улучшения объекта. Не требует денег, но требует наличия оборудования или запчастей. Для установки имеющегося у вас экземпляра оборудования, принесите коробку на вокзал и отдайте игротехникам. Для установки не имеющегося - принесите туда же два чипа “запчасти”, и скажите игротехнику, что именно вы хотите собрать.

Обратите внимание, что получение произвольно желаемого экземпляра уникального оборудования из запчастей требует сначала уничтожить два других. Получить нужное вам так проще, но последствия для города тяжелее.

Оспаривание контроля

Контроль `#объекта_инфраструктуры` может быть оспорен одним из следующих способов.

Независимо от того, где находится объект и каким способом и сколько раз был оспорен контроль, его игротехнические опции с ограничением «раз в цикл» при этом не восстанавливаются. Такая опция может быть применена только раз в цикл – не важно, кем.

- **Покупка за меры влияния.** Новый «владелец» перебивает ставку предыдущего в двукратном размере заявкой через игротехнический канал `#ShadowAlice`.

- **Силовой захват объекта в «Окрестностях Крейцбазара».** Атакующий приходит на точку и посылает в мастерский канал `#Город` информацию о том, кто и какой объект захватывает. Через приблизительно 15 минут, в течение которых атакующий должен оставаться рядом с объектом, игротехнический аудитор, проверяет смену контроля (см. ниже). После заявки на захват хозяину объекта приходит оповещение и он может предпринять ответные меры.

- **Силовой захват объекта в данже «Берлин».** Атакующий заявляет ран с целью захвата, который надо закончить успешно (подробности — в Правилах данжа «Берлин»). Захват объекта в «Берлине» снижает вдвое все предыдущие инвестиции `#влияния` в него. Заявить атаку на свой объект правилами не запрещено.

- **Взлом в Матрице.** Декер, взломавший соответствующий сервер, может пользоваться преимуществами контроля, как если бы он был «владельцем», но через некоторое время предыдущий «владелец» вернет себе доступ.

Прослушка узлов связи

Еще одна опция для декера заключается в том, чтобы снять данные с узла связи и попытаться их расшифровать. На каждом узле связи есть QR-код, ведущий декера к попытке взлома. Успешный взлом позволяет получить случайный активный инфоключ (см. правила по Инфосфере). Сканировать такой код один декер может один раз в цикл.

Покупка за влияние

Вы можете потратить влияние, инвестируя его в `#объект_инфраструктуры`. Мастера следят за тем, кто сколько инвестировал. Если в какой-то момент времени один из инвесторов вложил вдвое больше влияния, чем текущий владелец, он претендует на то, чтобы стать новым владельцем. В этот момент текущий владелец получает сообщение, что систему перекупают. У него есть 15 минут, чтобы удвоить свой вклад в оспариваемый объект. Если этого не произошло, владелец меняется.

Аудит объекта в окрестностях Крейцбазара

Понятно, что рано или поздно тому, кто захватил силой объект в «Окрестностях Крейцбазара» придется взаимодействовать с местными властями. Поэтому после силового захвата объекта в «Окрестностях» происходит аудит. Аудитор – игротех с жёлтой лентой и нашивкой флага Германии, который проверяет, что на объекте есть счастливый «владелец» локации и нет каких-то странных чаммеров, стреляющих во все вокруг.

Аудитор существует в мире игры, с ним можно взаимодействовать по общим правилам. Если всё будет выглядеть чинно и пристойно, система меняет «владельца» со своей прежней стоимостью. Если аудитор найдет, к чему придраться, система все равно меняет «владельца», но ее стоимость может быть резко снижена, из-за чего ее потом будет легче перекупить за меры влияния. Можно попробовать оправдаться в рамках ролевой игры с аудитором. Если аудитора убили возле инспектируемого объекта, захват провалился.

Изменение народного гнева

Социальная нестабильность в Крейцбазаре характеризуется одним из следующих *#уровней_гнева*: «полный порядок» (изначальный статус) — «отдельные инциденты» — «опасная ситуация» — «волна насилия» — «анархия».

Изменения статуса блокирует одни игротехнические действия и разблокирует другие, а также влияет на доступное количество аптек (чем ближе к полному порядку, тем больше аптек в продаже).

Поскольку от инфраструктуры зависят жизни всех граждан, происходящее с ней непосредственно влияет на *#уровень_гнева*:

- каждое удвоение суммарных инвестиций влияния в любой *#объект_инфраструктуры* снижает *#уровень_гнева* на 1, независимо от того, происходит при этом смена владельца или нет.

- каждая попытка силового захвата контроля, благополучно отраженная защитником, снижает *#уровень_гнева* на 1.

- каждый успешный силовой захват контроля повышает *#уровень_гнева* на 1.

- силовой захват, при котором аудитору не понравились результаты, дополнительно повышает *#уровень_гнева* на 1.

- убийство аудитора повышает *#уровень_гнева* на 2.

- активация через Матрицу каждой красной фишки на объекте инфраструктуры Берлина (Berlin 1-2-3) повышает *#уровень_гнева* на 1. При этом *#уровень_гнева* обновляется раз в цикл (2 хода в матрице), то есть за один цикл за счет действий в Матрице *уровень_гнева* не может вырасти больше, чем на 3.

Кроме того, *#уровень_гнева* может увеличиваться или уменьшаться в связи с началом/последствиями кризисов или других сюжетных событий.

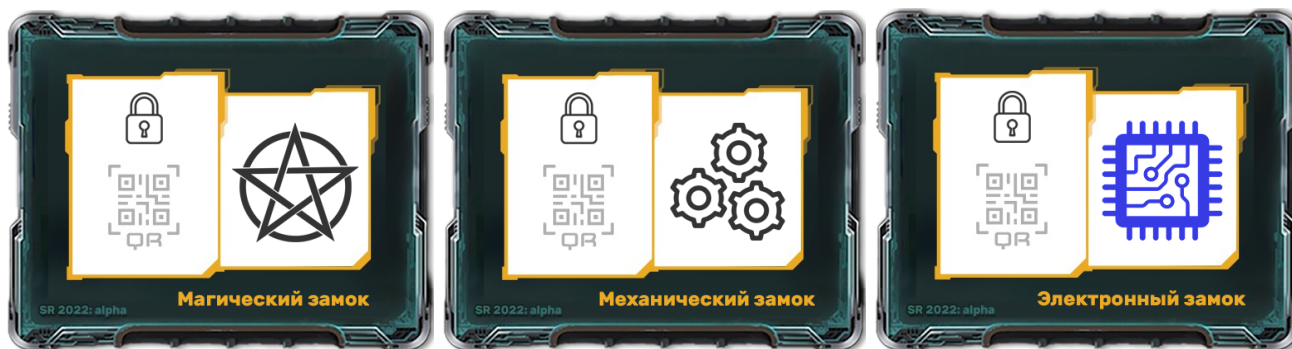
Информация о текущем *#уровне_гнева* регулярно публикуется в разделе *#криминальная_хроника* телеграмм-канала *#ShadowBBS*.

Правила по замкам и их взлому

На территории базы «Миг» запереть двери игровых комнат нельзя ни «по жизни» ни «по игре». Считается, что офисные здания Крейцбазара в мире игры построили самым дешевым способом — каркас, фанера и гипсокартон.

Замки и их разновидности

В данже «Берлин» на пути раннеров могут встретиться три типа замков: механический, электронный и магический. Замок моделируется карточкой с QR-кодом, общей иконкой замка и схематичным изображением, обозначающим тип устройства.



Эти замки будут встречаться в следующих ситуациях (перечень не исчерпывающий):

- *Входной замок в здание.*
- *Сейф внутри здания.*
- *Боевой дрон. Взламывается декером после снятия всех хитов с дрона по правилам боевки.*
- *Боевая автотурель. Взламывается декером, зашедшим с тыла, вне сектора поражения.*

Доступ владельцев к собственным объектам

В случае, если персонаж является владельцем помещения («лаборатории», «объекта интереса»), то у него в модуле игрока на allrpg.info (далее — модуль AllRPG) будут указаны соответствующий «ключ» («ключи»). В этом случае взламывать соответствующие входные замки, сейфы и др. не нужно, можно просто свободно открыть их.

Ключ можно передавать от персонажа к персонажу, написав об этом в канал связи с мастерами #ShadowAlice, но на обработку такого запроса может уйти некоторое время.

В случае смены владельца объекта по тем или иным причинам мастерская группа сменит «ключи» и выдаст новому владельцу его комплект «ключей».

Взлом замков

Если у вас нет ключей от замка, но вы хотите проникнуть внутрь объекта или перепрограммировать дрона, то придется прибегнуть к взлому. При этом придется взломать все замки, которые препятствуют доступу к объекту.

Механические замки

Для взлома замков этого типа достаточно использовать грубую силу. Силовой взлом моделируется с помощью следующих действий:

- Персонаж со способностью **#био_сила** или **#кибер_сила** должен шумно «ломать» замок не менее 1 минуты.

- Использование взрывчатки. Необходимо потратить (отдать игротехнику) игровой ресурс «динамит».

Чтобы сломать замок, необходимо совершить над ним 2 силовых действия. Таким образом, на один замок требуется

ИЛИ два персонажа с нужными способностями,

ИЛИ один такой персонаж и потратить одну взрывчатку,

ИЛИ потратить две взрывчатки.

Электронные замки

Электронный замок может взломать только декер. Электронные замки бывают синие и красные.

Для взлома взломщик должен отсканировать QR-код на замке с помощью модуля AIIRPG и выиграть в мини-игру, сложность которой от степени подготовки декера, принял ли он правильную **#химоту** или нет.

Препарат **«#Оверрайд_синий»** понижает сложность мини-игры для синего замка, а препарат **«#Оверрайд_красный»** - для красного. При этом одновременно может действовать только один эффект.

В случае проигрыша в мини-игре попытка взлома считается неудачной и декер немедленно теряет -1 хит за счет биологической обратной связи.

Магические замки

Магический замок можно взломать только заклинанием. Чтобы открыть магический замок, необходимо использовать заклинание **«Нахшлюссель!»**. У магических замков нет уровней сложности, но на один объект может быть наложено сразу несколько магических замков-печатей.

Размещение дополнительных замков

Если ваш объект защищен замком, вы можете поставить туда дополнительные замки. Это делается с помощью заявки в мастерский канал **#Город** и требует траты ресурсов. Увеличивать защиту имеет право только владелец защищенного объекта.

Кроме того, владелец **#объекта_инфраструктуры** «Военный завод» может один раз в цикл добавить три любых замка на любой объект бесплатно (точно так же, через заявку в мастерский канал, но без траты ресурсов) либо бесплатно поставить одну из защитных систем: автотурель, сторожевой дух или дрон.

Дополнительные замки можно ставить только на те двери или объекты, где на начало игры уже стоял замок. Уничтожить замки невозможно, их можно только взломать.

В случае, если во время нападения на объект новые замки были взломаны, все дополнительные замки с двери убираются. Остается только базовый, изначально имевшийся там замок.

Правила по данжам: «Берлин» и зона SOX

Покинутый населением, но охраняемый МЕТ-2000, район Берлина (данж «Берлин»), где расположены *#секретные лаборатории* стартапов, и **аномальная зона SOX** — два моделируемых на нашей игре географических объекта, расположенных в радиусе условно прямой досягаемости от территории Крейцбазара.

Именно здесь проводят исследования, здесь можно добыть *#ресурсы* и прочие интересные объекты, за которые отдельные покупатели готовы выложить баснословные суммы... хотя иногда на кону может стоять что-то и поважнее денег.

Так или иначе, каждый первый чаммер из Крейцбазара если и не бывал в этих местах сам, то по крайней мере слышал о том, как это делается.

Данж «Берлин»

На территории данжа «Берлин» находятся лаборатории стартапов и общеизвестные *#объекты_инфраструктуры*, а также некоторые другие интересные места. Физически «Берлин» представляет собой огороженную группу зданий типа «большое и малое газебо» в поле.

Подготовка к походу

Если ваша цель — *#секретная лаборатория*. Вы должны узнать *#координаты* здания, иначе не сможете его найти (это модельное, игротехническое ограничение, как его можно обойти написано ниже). По умолчанию, *#координаты #секретной_лаборатории* знает только её владелец. Другие люди могут узнать их, если:

- взломали сервер *#секретной_лаборатории* в матрице (см. Правила по Матрице);
- удачно провели Астральную разведку (см. Правила по магии);
- им сообщил кто-то, уже знающий *#координаты*;
- они оказались внутри лаборатории вместе с кем-то, кто имел туда доступ, и они отсканировали внутри *#секретной_лаборатории* QR-код с подписью «координаты».

Игротехнически *#координаты* представляют собой ключ в модуле игрока, который передается через сканирование QR-кода. Он работает всю игру — переезд *#секретных лабораторий* не моделируется. Отправляясь в ран на лабораторию, убедитесь, что в вашем модуле игрока есть нужный ключ.

Если ваша цель — *#объект_инфраструктуры*. Расположение объектов инфраструктуры считается общеизвестным, для попадания туда не нужно знать никаких специальных *#координат*.

Кроме того, при планировании похода помните, что вам может потребоваться открыть или взломать замок (замки) на двери интересующего вас здания. Пока все замки не взломаны, войту внутрь не получится.

Как попасть в «Берлин»? Регистрация в данж

Доступ в данж осуществляется по расписанию. Слот расписания занимает 15 минут, еще 5 минут — время на подготовку между слотами. Каждый 3-х часовой цикл игры содержит 9 слотов, а вся игра — 54, но некоторые циклы зарезервированы под технический перерыв.

Посещение данжа (“ран”) должно служить одной из следующих целей:

- Вы владелец **#секретной_лаборатории** стартапа или **#Часовни_Оракула** и хотите провести эксперимент или ритуал. Тогда ваша заявка имеет вид: *«Я, %имя персонажа%, хочу провести эксперимент (ритуал) в своей локации У».*

- Вы простые чаммеры и хотите изъять материальные ценности из чужой **#секретной_лаборатории** или **#объекта_инфраструктуры**. Тогда ваша заявка имеет вид: *«Хотим атаковать локацию У, лидер рана – %имя персонажа%».*

- Вы хотите завладеть **#объектом_инфраструктуры** путем силового захвата. Тогда ваша заявка имеет вид: *«Хотим захватить локацию У, лидер рана – %имя персонажа%».*

- Вы хотите помешать чему-то из перечисленного выше. Тогда ваша заявка имеет вид: *«Хочу отправить контр-ран в локацию У во временной слот Ч, лидер рана – %имя персонажа%».*

Заявки отправляются в мастерский канал **#Вокзал**. Заявку отправляет лидер рана, либо заказчик, либо фиксер. Раны первых трех типов всегда назначаются на ближайший свободный слот. В каждый слот одновременно может происходить до двух ранов, но не более одного эксперимента.

Контр-ран назначается на выбранный вами слот, который уже занят кем-то еще. Эту информацию нужно узнать по игре, и было бы неплохо проверить её достоверность. Если в слот Ч нападения на локацию У не происходит, вас развернут от локации **#Вокзал**, но уже после того, как полная стоимость рана оплачена.

Проникнуть в #секретную_лабораторию контр-раном во время проходящего там эксперимента — намного проще, чем отдельным раном. Для этого вам даже не нужно знать ее координаты. Считается, что вы проследили за своими визави.

Перемещение в «Берлин»

Чтобы отправиться в данж «Берлин», нужно:

1. Отправить в мастерский канал **#Вокзал** заявку указанного выше формата.
2. Оплатить попытку рана путем перевода в модуле игрока по выставленному счету (заплатить взятку МЕТ-2000, чтобы не слишком торопились на вызов по сигналу тревоги).
3. Получить подтверждение записи и временной слот Ч.
4. К началу указанного временного слота прийти на **#Вокзал** (небоевая зона) со своей партией (не более 5 игроков).
5. Отсканировать QR-код «билет в Берлин» один раз за каждого игрока в партии. Не важно, кто именно из вас просканирует билеты, главное что сумма сошлась. Это действие списывает деньги со счета персонажа.
6. За каждую единицу **#автоматического_оружия** в партии нужно отсканировать QR-код «негабаритный багаж». Не важно, кто именно из вас проведет оплату, главное что сумма сошлась. Это действие списывает деньги со счета персонажа.

После этого игротех **#Вокзала** указывает вам **#зону_входа** и **#зону_эвакуации**. Это столбы, отмеченные лентами одного из четырех цветов: синий, красный, зеленый, желтый. Во время Ч вы отправляетесь к указанному входу и ваше путешествие начинается.

Рекомендуется приходить примерно за 5 минут до начала временного слота: на случай очереди и чтобы не тратить время зря на оформление. Опоздание допустимо, но отсчет таймера до тревоги и эвакуации в любом случае начинается в момент Ч.

Если вы ведете контр-ран: Тогда вы можете прийти в любой момент начиная от “за 5 минут до момента Ч” и до конца слота Ч. Вы заходите в данж, как только заплатите за билеты и негабаритный багаж. Можно подкараулить жертву заранее, можно рухнуть ей на голову посреди процесса. Можно даже заявить контр-ран на текущий слот прямо от **#Вокзала**, если успеете все оформить. **#Зону_входа** и **#зону_эвакуации** также указывает вам игротех **#Вокзала**.

Если вы владелец локации: Тогда напомните об этом игротеху **#Вокзала**, и он выдаст вам синие ленты. Повяжите их на плечо, чтобы системы защиты и патрули МЕТ-2000 не реагировали на вас агрессивно. Контр-ран получает такие ленты, если был заказан владельцем. Заказанный не владельцем контр-ран считается попыткой несанкционированного доступа, и системы защиты реагируют соответственно.

Правила нахождения в «Берлине»

Как уже было сказано выше, данж «Берлин» представляет собой группу зданий и **#мест_интереса** в пространстве между ними.

В пределах пространства данжа, ограниченного киперкой, правила по боевке работают в полном объеме – как внутри, так и вне зданий. Через киперку нельзя ходить, стрелять, колдовать и вступать в любые другие взаимодействия. Зайти внутрь можно только через специально обозначенную **#зону_входа**.

Выйти из данжа до истечения таймера эвакуации невозможно. По сигналу таймера эвакуации следует немедленно покинуть данж. За исключением этих ограничений, персонажи могут спокойно ходить по пространству между локациями и взаимодействовать со всем, что там найдут. Персонажи, перемещающиеся между **#Вокзалом** и **#зоной_входа**, находятся вне игры.

Каждое здание имеет как минимум одну дверь, на которой висят замки (QR-коды), блокирующие вход, если вы не являетесь владельцем здания.

Единожды взломанный (или открытый владельцем) замок считается открытым весь временной слот. Обозначьте это, оставив дверь открытой.

Кого можно встретить в «Берлине»

- **Дроны и сторожевые духи** – игротехи с синими лентами, вооруженные соответственно огнестрелом и **#когтями_монстра**. Дерутся по хитам, но могут иметь больше шести. Оживают, услышав сигнал тревоги. Если дрон находится в нуле хитов, декер может взять у него QR-код, ведущий на процедуру взлома. В случае успешного взлома, дрон по сигналу тревоги оживет, чтобы сразиться на стороне декера. При провале взлома дрон немедленно оживет в полных хитах, чтобы атаковать нарушителей. Если сторожевой дух находится в нуле хитов, маг может применить к нему заклинание **Астрал-контролле!**, после чего дух оживает, чтобы сразиться на его стороне.

- **Автотурель** – игротех с синей лентой, сидящий или стоящий на одном месте и вооруженный пулеметом. Он ведет только обстрел в заданном секторе. Автотурель не может быть атакована в ближнем бою, не подвержена действию магии и имеет бесконечно много хитов, но сзади (в мертвой зоне) находится QR-код для декера, ведущий на процедуру взлома. После успешного взлома автотурель перестает работать,

но она вновь активируется по сигналу тревоги. Результат успешного взлома в модуле игрока следует показать теху.

- **Патруль МЕТ-2000** – игротехи с синими лентами (часто в тяжелой броне), вооруженные чем угодно из доступного игрокам. Появляются только и сразу после того, как прозвучал сигнал тревоги. Сражаются по хитам, но, оказавшись в тяжране, возвращаются на респаун (количество респауна игрокам не известно).

- **Боевики «Фаустрехт»** (далее белорусы) – игротехи с красными и зелеными лентами, вооруженные чем угодно из доступного игрокам. Полностью подчиняются общим правилам боевки. Доступны все специальные взаимодействия с тяжраном. При добивании отдают карточку спутника. Если вы эвакуировали тяжелораненого белоруса, то получаете такую же карточку с указанием, что спутник живой.

- **Подозрительные бродячие духи** – игротехи с зелеными лентами, вооруженные *#когтями_монстра*. Дерутся по хитам, но могут иметь больше шести. Оживают немедленно при выполнении известных им условий. Некоторые из них не могут быть добиты, в таком случае тех скажет вам об этом при попытке добивания. В остальном подчиняются общим правилам боевки. Специальные взаимодействия с тяжраном доступны, но химота может действовать на них иначе, чем на людей.

- **Игроки, которые зашли туда до, после и вместе с вами.** Представляют наибольшую опасность. Полностью подчиняются общим правилам боевки.

Что можно найти внутри зданий

Если это *#секретная_лаборатория*, внутри находятся три сейфа с замками, открываемыми по общим правилам. В одном из них находятся все ресурсы (в т.ч., например, *#запчасти* и *#медицинское_оборудование*), в другом – все записи об экспериментах и известных путях развития прототипа (ключи инфосферы), в третьем – *#уникальное_оборудование* лаборатории (коробки с чипами) и сам прототип, если он готов.

Чтобы провести эксперимент, необходимо продемонстрировать проводящему теху подопытного (должен быть жив), используемое оборудование (надо достать из сейфа), расходимые ресурсы (надо достать из сейфа и отдать теху). Отыгрыш эксперимента – на усмотрение игроков. Когда закончите, тех сообщит вам результаты.

Если это *#объект_инфраструктуры*, внутри находятся три стола. На каждом может стоять экземпляр *#уникального_оборудования* (коробки с чипами), к которому прикреплен QR-код с замком, аналогичный тому, что на дверях. Чтобы демонтировать оборудование, необходимо открыть замок. После этого коробка может быть перемещена.

Независимо от того, сняли вы оборудование из *#секретной_лаборатории* или с *#объекта_инфраструктуры*, каждый экземпляр переносится минимум вдвоем – или одним обладателем *#био_кибер_силы*. Прототип – тоже. Если ваш напарник прекратил переноску, поставьте оборудование там, где стоите.

Как покинуть «Берлин»

У каждого временного слота есть два таймера: до тревоги (~10 минут) и от тревоги до эвакуации (~5 минут). Таймер привязан к конкретному временному слоту и актуален для всех находящихся в данже партий.

Когда сработал таймер тревоги, все обезвреженные дроны, духи и автотурели активируются вновь, и что гораздо опаснее, в данж входит патруль МЕТ-2000.

Персонажам без синих ленточек рекомендуется как можно скорее проследовать к указанной им **#зоне_эвакуации**.

Когда сработал таймер эвакуации, боевка в данже немедленно прекращается и подсчитываются итоги временного слота.

- **Все персонажи без синих ленточек, находящиеся в своей #зоне_эвакуации** (в области, помеченная ленточками указанного на вокзале цвета) и не в тяжелом ранении считаются спасшимися. Они могут забрать с собой столько находящихся в **#зоне_эвакуации** тяжелораненых персонажей и **#прототипов**, сколько могут унести по обычным правилам. Все **#уникальное_оборудование**, находящееся в зоне эвакуации при срабатывании таймера, считается успешно украденным. **#Уникальное_оборудование** невозможно вынести за границы данжа. Лидер рана должен сообщить проводящему теху, в какой локации Берлина это **#уникальное_оборудование** теперь будет установлено. В качестве альтернативы лидер рана может заявить, что **#уникальное_оборудование** уничтожено, и забрать себе чипы **#запчастей**. По каждому экземпляру решение принимается индивидуально.

- **Все оставшиеся вне #зоны_эвакуации и вне захватываемого #объекта_инфраструктуры персонажи без синих ленточек** считаются арестованными МЕТ-2000 и поступают в распоряжение персонажей с синими ленточками, если таковые присутствуют. Если таковых нет, МЕТ-2000 избавляется от нарушителей путем расстрела на месте, а владельцу локации сообщают их имена.

- **Оставшиеся внутри #объекта_инфраструктуры персонажи без синих ленточек могут заявить «захват» (см. ниже).**

- **Все персонажи с синими ленточками** покидают данж вместе через указанный им выход. Переданные им нарушители либо позволяют себя связать, либо оказываются в тяжране и покидают данж вместе со своими пленителями. Все **#уникальное_оборудование**, кроме находившегося в зоне эвакуации при срабатывании таймера, считается возвращенным на место. Покинувшие данж любым способом персонажи направляются в сторону Крейцбазара и считаются полноценно вернувшимися в игру, когда вошли на его территорию через **#Вокзал**.

Захват #объекта_инфраструктуры

Судьба **#объекта_инфраструктуры**, заявленного целью рана, зависит от того, кто фактически присутствует в здании при срабатывании таймера эвакуации. При этом учитываются только живые и не находящиеся в состоянии тяжелого ранения. Если внутри присутствует хотя бы один персонаж или игротех с синей лентой, либо никого из атакующей партии там нет, захват провалился и эвакуация обсчитывается по обычным правилам.

Если внутри есть хотя бы один из атакующих и никого с синей лентой, локация считается захваченной, а эвакуация обсчитывается так, как если бы весь данж был зоной эвакуации.

*Да, захват объекта инфраструктуры позволяет вам немедленно переместить любое **#уникальное_оборудование** из него в любые **#секретные_лаборатории** на свое усмотрение. Или разобрать на запчасти.*

Если внутри присутствует белорус и больше никого, эвакуация обсчитывается по обычным правилам, но все **#уникальное_оборудование** в локации считается уничтоженным, а все тяжелораненые – добытыми.

«Пойдем поговорим»

Если покинувшие данж одним и тем же способом через одну и ту же *#зону_эвакуации* персонажи хотят вступить между собой в игровое взаимодействие до возвращения в Крейцбазар, они могут провести его в виртуальном «вагоне метро», просто отойдя в сторонку. Любой из них может инициировать это, сказав фразу-маркер: «Пойдем поговорим».

С точки зрения всех правил (в т.ч. боевки) персонажи считаются находящимися в «окрестностях Крейцбазара», но никто, не относящийся к этой группе, не может никак вмешаться, не видит и не слышит их. В случае перехода разговора в боевое взаимодействие, никто из группы не может вернуться в Крейцбазар, пока оно не завершено. Представьте, что вы вправду заперты с этими людьми в вагоне метро.

Аномальная зона SOX

В зону SOX может отправиться любой персонаж в любой момент времени. Для этого достаточно подойти к игротехнику в локации *#Вокзал* и заявить такое желание. Игротех выдаст специальный маршрутный лист, где фиксируется время входа и состав партии, ушедшей в зону. На одну партию выдается один маршрутный лист. Игроки должны сами договориться, кто именно несет его. Максимальная численность партии — 5 человек. Можно идти в одиночку, тогда на такого персонажа распространяется все, что ниже говорится о партии.

Также перед походом необходимо внести плату за трансфер.

Порядок нахождения в зоне SOX

1. Если вы хотите внести какие-то крупногабаритные грузы (оборудование) в зону, вы обязаны нести их с собой всё время, от входа в зону до выхода. Допускается класть на землю, но не более чем на 1 минуту, при этом нельзя отходить дальше чем на три метра от груза (иначе он разрушится).

2. Игроки идут в лесной массив, моделирующий зону SOX, и ищут там печати. Это физические печати, которые мастера разместили в этой части полигона. Они лежат в прозрачных конвертах и никоим образом не могут быть перемещены или уничтожены игроками (но могут быть перемещены мастерами, зона SOX - изменчива). Они олицетворяют то, что игроки реально прошли конкретной тропой по зоне. Когда игроки находят нужную печать, они ставят ее себе на маршрутный лист. Таким образом у них получается цепочка разных печатей, фиксирующих проделанный ими маршрут на карте зоны.

3. Карта зоны является игровой информацией, некоторые персонажи на начало игры кое-что о ней знают, и это дает им возможность складывать из печатей более безопасные маршруты.

4. Игроки могут встретить в зоне других игроков и местную игротехническую монстру. Это игровая ситуация, в которой применимы все обычные правила без учета специфики зоны.

5. Если персонаж игрока был добит в зоне, игрок идет напрямую в госпиталь, не дожидаясь партии на *#Вокзале*. Таким образом, он не может принять на себя негативные эффекты зоны (см. ниже). Если персонаж отделился от партии, лидер решает, ждать его на *#Вокзале* или нет.

6. В зоне можно найти игровые ценности, разложенные там мастерами или брошенные другими игроками. Но основные сюжетные действия происходят на выходе из зоны.

Выход из зоны SOX и подведение итогов похода

Когда персонажи решают выйти из зоны, они опять приходят к игротехнику в локации Вокзал и предъявляют ему свой маршрутный лист с проставленными печатями. Исходя из времени, проведенного в зоне, и набора печатей, игротех сообщает, какие негативные эффекты получены по итогам нахождения в зоне.

Возможные негативные последствия

1. **Потеря хитов.** Условные повреждения всех трех существующих на игре типов. Может быть немедленно предотвращена тратой подходящей аптечки (см. правила по медицине). Если потеряно больше хитов, чем есть у персонажа, это приводит к потере спутника или смерти. Хиты могут терять только те персонажи, у кого они остались. Если персонаж на этом этапе оказался в тяжране, оставшиеся хиты теряет кто-то еще из партии.

2. **Потеря спутников.** Если нужно потерять спутника, а ни у одного из членов партии их не осталось умирает один из персонажей. Единственное, что может снизить количество потерянных в зоне спутников, это «КомаКит» от компании «ДокВагон». На начало игры это экспериментальный девайс, который тестируют только они, эффективность и побочные эффекты не раскрываются.

3. **Потеря эссенса.** Накапливается. На начало игры не лечится. По мере накопления приводит к снижению влияния, потере магических способностей и всех спутников.

4. **Облучение радиацией.** Накапливается. По мере накопления приводит к снижению максимального количества хитов, невозможностью носить броню, использовать огнестрельное, а потом и холодное оружие. Можно уменьшить воздействие, используя *#химоту*, но полностью предотвратить поражение на начало игры не получится. Лечится только сложным магическим ритуалом.

Партия в ответ применяет расходники или иные средства, способные снизить негативные эффекты. Затем лидер партии (держатель маршрутного листа) распределяет весь полученный урон между присутствующими членами партии на свое усмотрение.

Если по итогам применения расходников хоть один из партии выжил (и не потерял спутника), игротех рассказывает, какие сюжетно-значимые действия члены партии смогли сделать в зоне, при желании и наличии соответствующего оснащения.

Чего можно добиться удачным походом в зону SOX

1. **Собрать образцы местной флоры и фауны.** Сколько нашли столько и вынесли, ограничений по весу и количеству нет.

2. **Забрать сброшенный с самолета груз.** Не более 1 груза на 2 выжившего члена партии (или по одному грузу на персонажей с *#био-силой* или *#кибер-силой*). Грузы выдает игротехник.

3. **Забрать материальные ценности из руин древних строений.** Сколько нашли столько и вынесли, ограничений по весу и количеству нет.

4. **Установить/Применить в зоне оборудование.** Сколько принесли с собой, столько и установили. Само оборудование при этом сдаётся игротехнику.

5. **Совершить другие действия** так или иначе разрешенные игротехником.

6. **Осуществить взаимодействие с датацентром** (см. Правила по инфосфере).

Если игрок не отметился у мастера на выходе из зоны, то через определённое время (около часа) признается сгинувшим в зоне вместе со всеми спутниками.

Если игрок отстал от партии, но вышел в течение часа после нее, то он отмечается у игротехника на вокзале и теряет спутника. Никакие сюжетные действия при этом он выполнить не может.

Список ТГ-каналов

#ShadowBBS: <https://t.me/shadowrun2022>

Мастерский канал новостей.

#ShadowBBS. Общий чат <https://t.me/shadowrun2022chat>

Чат для игрового общения персонажей:

#Вокзал: https://t.me/SRVokzal_bot

Запись группы в данж “Берлин”, оплата поездки. Незадолго до назначенного времени необходимо прийти на Вокзал и оплатить перевозку оружия и количество раннеров перед отправкой в данж.

#Город: https://t.me/SRGorod_bot

Сообщение о том какая корпорация хочет сделать доставку. Что доставляется и куда. Оплата доставки.

Сообщение о том какая защита покупается на какой объект в данже “Берлин”. Оплата защиты.

Сообщение о том на какой объект инфраструктуры города в окрестностях Крейцбазара начата атака и кем.

#ZODbot: https://t.me/SR_ZOD_bot

Сообщение с ключом для получения информации из инфосферы Отправьте /s (ключ), чтобы получить информацию из датабанка. Для проверки связи отправьте сообщение /s ZOD connect

#Матрица: https://t.me/SRMatrix_bot

Сообщение про активацию свойств регионов, покупки новых фигур для матрицы и т.д.

#SR_Matrix_Help Общий чат с вопросами по технической поддержке игроков в Матрицу - <https://t.me/+wwdso9OhcOE5MjJi>

#Влияние: https://t.me/SRVliyanie_bot

Сообщение с запросом о получении влияния или с запросом на трату влияния.

#ShadowAlice: https://t.me/ShadowAlice_bot

Всё остальное общение с МГ: некрологи из мертвяка, предложение новостей, запрос Оракулу, технические вопросы мастерам, ритуалы, астральная разведка и т.д.

