

Правила по мастерским NPC, или “Как связаться с Серым Посредником?”

Несмотря на то, что на игре отсутствуют персонажи из канона первого и второго плана, у игроков есть возможность выходить с ними на связь. Установить связь можно практически с любым высокопоставленным канон-персонажем при условии, что игрок может убедительно объяснить, откуда его персонаж знает о существовании данного влиятельного лица (касается связи с Серым Посредником, или, например, Призраком). Также игрок должен понимать, у кого что просить. Одни лица могут предоставить ценную информацию, другие — политическую или силовую поддержку.

Как именно можно установить канал связи?

1. Убедиться, что сообщение, которое Ваш персонаж собирается отправить, на самом деле может представлять интерес для данного высокопоставленного лица. Сильные мира сего обращают внимание на рядовых обитателей галактики, если те способны их чем-то заинтересовать (ценная информация, круглая сумма кредитов, встречаная услуга и т.д.).
2. Персонаж игрока составляет сообщение для отправки влиятельному лицу. Далее у него есть два пути, как можно поступить с сообщением, чтобы оно дошло до адресата:
 - 2.1. Отправить сообщение самостоятельно в специальный чат, координаты которого можно найти по игре.
 - 2.2. Найти на полигоне торговца информацией, который за определённую цену (не обязательно кредитов — ценностью для торговца может быть что угодно) возьмёт на себя обязательства по переправке сообщения адресату.
3. Отправленное сообщение превращается в запрос мастеру-сюжетнику, обрабатывается, и, если послание заинтересовало адресата, мастер пишет ответное письмо, которое приходит уже непосредственно на виртуальную почту персонажа.
4. Запросить у высокопоставленного лица можно любую информацию. Это лишь вопрос цены. Сами понимаете: бизнес — ничего личного.
5. Передать высокопоставленному лицу также можно любую информацию, преследуя свои интересы: продать её, обменять на другую информацию, обменять на любое другое благо (подставить соперника, получить новую должность, забросить дезинформацию конкурирующей организации и т.д.). Всё ограничивается лишь Вашей фантазией.
6. На обработку заявки требуется 3 часа.
7. Некоторые персонажи на игре имеют уникальный канал связи со своим прямым покровителем (например, СпекТР в любой момент может связаться с Советниками на Цитадели в обход бюрократического аппарата). Если Вы нашли такого персонажа с уникальным каналом связи, то можете попытаться уговорить его передать его покровителю Ваше письмо. Однако и тут следует помнить, что покровитель — человек (ну, или не человек) занятой, и отправленное послание действительно должно быть важным, чтобы на него ответили. Наличие уникального канала связи также позволяет получить ответ на 1 час быстрее.
8. Если у Вас имеется достаточный уровень репутации, то ответ приходит также на 1 час быстрее (бонусы суммируются).
9. Помните, что у нас по игре начало 2184-го года, а это значит, что высокопоставленное лицо может предоставить информацию только в соответствии с этой датой (например, не имеет смысла спрашивать про нападения Коллекционеров на человеческие колонии).