


Введение

Двести лет назад началась Столетняя война, в которую были вовлечены все государства. А около сотни лет назад мир изменился навсегда: событие, названное Катарсисом, стерло старые границы и переписало законы реальности, положив конец привычному порядку.

До Катарсиса магия была дикой и доступной напрямую. После — люди, эльфы, орки и другие расы потеряли способность использовать заклинания. Магия стала инструментальной: остались только зелья, зачарование предметов и руны. Теперь, чтобы использовать магию, нужно быть алхимиком, кузнецом-чародеем или рунным мастером. Их почитают как высоких профессионалов.

Главная трагедия современности: мир потихоньку вымирает. Дело не в войнах или болезнях — веллоры не способны размножаться, зато вполне могут быть убиты.

Кто такие веллоры?

В момент Катарсиса почти все разумные существа погибли, а та малая часть, что осталась в живых, превратилась в веллоров. Из-за симбиоза произошло полное изменение состава клеток на гибридные. В результате веллоры сами могут заниматься фотосинтезом и фильтрацией чистой магии. Магия теперь «проходит насквозь» и служит важным элементом для поддержания жизни веллоров. Внешность веллоров напрямую зависит от их внутреннего мира и характера, непосредственно отображая их и коррелируя с изменениями в мировоззрении и других аспектах. Они могут никак не измениться со временем, сохраняя свой «человеческий» облик, или же обзавестись различными модификациями и вкраплениями растительной природы (вариаций достаточно много).

Это считается благословением Аструма:

Во-первых, веллоры перестали умирать от старости и болезней.

Во-вторых, каждый веллор обладает тремя жизнями (благодаря связи с Аструмом). Потеряв одну жизнь, веллор восстанавливается. Только после третьей смерти наступает истинный конец.

В-третьих, расизм исчез полностью. С точки зрения мира все теперь одна трансформированная раса. Былые обиды утратили смысл. Это, правда, не значит, что кого-то нельзя оскорбить, назвав остроухим или больно пушистым.

Плата за бессмертие — бесплодие. Веллоры не рожают детей. Население сокращается, и это вполне себе может вызывать скрытый экзистенциальный ужас.

Колыбель

События происходят на планете Умбрала. Вся известная сохранившаяся цивилизация веллоров сосредоточена на континенте Веритас, в одном-единственном графстве — Нессии, которое теперь называют Колыбелью, в честь его столицы.

До Катарсиса на Веритасе существовали другие государства и города. Сейчас от них остались лишь опасные руины. Дальше столицы идти практически некуда: внешний мир, некогда оживленный, теперь мрачен и дик.

Однако каждый веллор знает о том, что когда-то существовали и соседние четыре графства, точно также сформированные как города-государства:

Радужный Риф, жемчужина магической культуры, известная теократическим строем государства. Поговаривают, что Риф был выстроен вокруг упавшей кометы, позволившей создать белокаменный город ниже уровня моря прямо посреди океана.

Усыпальница, которая когда-то до Столетней войны даже захватывала Нессию, устанавливая регентскую власть. С тех пор, после революционного восстания и установления независимости, в Колыбели запрещены наркотики в любом виде. Усыпальница была огромным подземным лабиринтом с разрозненным обществом, радикально отказавшимся от централизованности.

Пустошь, она же Брума, являвшаяся местом ссылки преступников, не участвующая активно в мировой торговле. Изначально она была выстроена как пространство для людей прогресса, но это поменялось. И все-таки в ней было что-то очаровательное, настолько же, насколько устрашающее — то, с какими усилиями она была построена среди заснеженных гор внутри потухшего вулкана.

И, наконец, Оазис — графство, которое кочевники создали в поисках лучшей жизни и желании восстановить поселение, когда-то полностью стертое из истории. Спустя долгие годы Оазис стал туристическим центром — вечно-зеленая Колыбель никогда не видела такого: не знала прохлады чистой воды в жаркой пустыне, не пробовала столь сладких фруктов, не видела того, что было в Оазисе.

Но в конце концов даже такие великие территории вымерли в результате Катарсиса.

Древо Аструм и вера

В огромной пещере внутри горы, неподалеку от Колыбели, растет Древо Аструм. Это магическое ядро мира. Веллоры поклоняются ему в форме культа. Считается, что именно Аструм дает веллорам три жизни и поддерживает остатки магии.

Церковь Аструм обладает большим влиянием в Колыбели наравне с графиней.

Лишний раз ходить к Аструму запрещено — это священная зона. Туда отправляются только в паломничество.

Открыто ставить веру в Аструм под сомнение не просто незтично — это уголовное преступление. Еретиков (в том числе атеистов) вычисляют, предают суду трибунала и за «отсутствие веры» могут принудительно отправить в учреждения перевоспитания, где исправление души будет проведено любыми необходимыми средствами. В случае невозможности перевоспитания используется высшая мера наказания.

Власть и общество

Колыбель управляется двумя силами: графиней, представляющей интересы светского общества и Церковью Аструм, взявшей на себя ответственность за духовенство.

По социальной лестнице возможно подняться с относительной легкостью. За подвиги вам могут присудить титул, вы можете его купить или заключить брак со знатной персоной.

Основной валютой в Колыбели являются Рейнары, ниже представлен курс:

Монета

Относительная ценность

1 Лазуритовый Рейнар	Булка хлеба
9 Лазуритовых Рейнаров	1 Аметистовый Рейнар
9 Аметистовых Рейнаров	1 Тириан

История

Веллоры плохо знают свою историю — тому есть три причины. Первой является тот факт, что книгопечатание еще не успели изобрести, из-за чего многоя информация о прошлом оказалась потеряна. К тому же, библиотека Колыбели опустела в результате несчастного случая.

Вторая причина — симбиоз довольно сильно повлиял на память веллоров. Многие воспоминания стерлись, и воспоминания об истории — самая популярная потеря. Но не только ей все заканчивается — можно было забыть и профессию, и свою семью или просто годы жизни.

Третья — детали о войне подробно знали только те, кто в ней участвовали. На землях, которые не затронули военные действия (например, самой столице Нессии), жизнь продолжала свой повседневный ход, оставив место и праздникам, и туризму, и относительно мирной жизни.

Сотню лет до Катарсиса континент Веритас находился в состоянии глубокого военно-политического кризиса. Радужный Риф инициировал масштабное

наступление на Колыбель (Нессию). Армии Рифа продвигались медленно, но неуклонно — еще год, и столица бы пала.

Пустошь вступила в войну на стороне Рифа, примкнув к коалиции примерно в середине конфликта. Усыпальница заняла позицию изоляции — графство полностью закрылось. Оазис, управляемый Гурайн Далтон, сохранял нейтралитет. Графство продолжало развиваться, не ввязываясь в боевые действия.

Радужный Риф традиционно управлялся советом жриц и жрецов. Однако перед войной к власти пришли двое легендарных эльфов-героев — Рифос и Радос, совершившие пять великих подвигов. Без предпосылок и объяснения причин они развязали войну против Колыбели. Колыбель в этот период пережила внутренний переворот. Бывшая жрица Рифа по имени Кефир Дубоцит захватила власть, убив одну из прежних правительниц Колыбели. Источники отмечают, что их с правительницей связывали не только политические, но и романтические отношения.

В предвоенные и военные годы магия, а в следствии и наука в Колыбели притеснялись.

В последней битве погибли оба лидера противостоящих сторон: Кефир Дубоцит (правительница Колыбели) и Радос (один из правителей Рифа). Рифос объявил временное прекращение военных действий — пяти дней скорби. На утро после похорон Кефир и Радоса начался Катарсис — глобальный катаклизм, продлившийся год и сделавший использование магии смертельно опасным. Маги Рифа и других графств пытались остановить катастрофу, но их усилия оказались тщетными.

Война завершилась временным перемирием из-за Катарсиса, а затем — трансформацией выживших в веллоров. После этого веллоры занимались восстановлением цивилизации, отказавшись от агрессии и насилия, так как именно войну считают причиной начала Катарсиса.

С тех пор прошло около сотни лет. Графиня — госпожа Венерия Трапскорт — управляет почти закончившей свое восстановление Колыбелью железной рукой. В этом ей помогают приближенные — канцлер Айрдирньетонн (или, сокращенно, Эри) и маршал стражи Шин'тар Кел Ноши.



Перед тем как создавать персонажа, мы настоятельно рекомендуем ознакомление как с краткой сводкой, так и с лорными постами в телеграм-канале.

Все концепты для вашего лора должны быть адаптированы под сеттинг с оглядкой на магическое средневековье, а также лишены связи с реальными государствами, религиями, сообществами и тому подобным.

Кто и откуда?

С наибольшей вероятностью ваш персонаж является коренным жителем города Колыбель, так как в нем сконцентрированы почти все выжившие после Катарсиса. Ранее вокруг Колыбели было множество деревень, но сейчас из-за количества людей поддерживать их нет смысла — все, кто мог, перебрались в столицу.

Культурный код в Колыбели примерно соответствует земному западно-европейскому.

Тем не менее, веллоры могут быть и из других графств. Их культура, к сожалению, в результате столетней войны оказалась довольно смазана.

О каждом графстве есть свои стереотипы, а вы можете сами решить, хотите ли им соответствовать и насколько сильно они влияют на вас.

Многие воспринимают выходцев **Радужного Рифа** как элитистов и снобов. Кто-то это отрицает, остальные же вздыхают по «белокаменной архитектуре», «гордым остовам кораллов» и «интеллектуально стимулирующим разговорам». Представляя максимально стереотипного жителя Рифа, многие подумают об **эльфах-эстетках**, разговаривающих о культуре, магии и религии с умнейшими лицами. *Культура эстетически напоминает земную античную (Древние Греция и Рим).*

Бывшие же граждане **Усыпальницы** могут ощущать тоску по каменным сводам родных земель, согретых биением их свободных сердец. Для стороннего человека вы — **дворф-наркоман**, сидящий сутками в игорных домах. Это может быть частичной правдой! Но именно как бывшая часть того общества, вы знаете о работающей натуре каждого, о крепкости вашего товарищества и незапятнанности внешней властью. Единственное, в чем стереотипное восприятие Усыпальницы извне и изнутри совпадает, так это в том, что вы честны, прямолинейны и считаете чрезмерную структурированность очень и очень глупой. *Культура эстетически напоминает земную восточноазиатскую (Япония, Китай, Корея).*

Даже во времена войны **Оазис** считался далеким от этих ужасов краем, жарким и диковинным. Вы уже и не знаете, кому в голову пришло поселиться в столь жестоком месте, но родину не выбирают. Или находят по мере необходимости. Пытаясь представить жителя Оазиса, многие сначала визуализируют для себя яркие ткани,

затем запах хны, потом вороватое лицо и заискивающий голос. Они даже с неким страхом будут думать о том, что вы можете человеку продать его же мать, да еще и обдерете до липки. А для вас Оазис — бедная жизнь, проросшая в недостатке ресурсов, построенная на останках чужих мечт. И даже так, это ваш дом. Дом, ради которого можно и нужно постараться, даже если придется быть животным в зоопарке. *Культура напоминает скрещивание южноазиатской (Индия, Непал, Пакистан) и ковбойской тематики.*

Как по родителям можно прикинуть поведение их ребенка, так и по территориям **Пустоши** можно представить их менталитет. Жестокие, холодные и одинокие горы стали отличным домом для многих отщепенцев общества. Некоторые звали вашу родину «Брумой», да и официоз говорил об этом, но разве имена не должны отражать реальность? Для людей извне вы — варвары, преступники, звери и не более чем одичалые твари, готовые загрызть своих же. Им не понять вашей жизни и не осмыслить реальности: ни чуткого контроля правительства, ни строгости систем, ни тягот движения по социальной лестнице. Вы могли не любить свое правительство, климат, условия работы, но невозможно было не испытывать уважения и не преклоняться перед хладным миром вокруг. **Пустошь** — как отец. Хочешь, не хочешь — но он у тебя один. И только сами дети в праве судить, справедлива ли его любовь или нет. *Культура эстетически напоминает земную скандинавскую (Норвегия, Швеция, Дания).*

Возраст

На момент старта сервера наибольший допустимый возраст для персонажа игрока — 200 лет. Необходимо учитывать, что сотню лет назад (при становлении веллорами) старение остановилось. Внешний вид зависит от возраста и расы — человек-веллор двухсот лет будет выглядеть как столетний старик (при условии, что он вообще кое-как дожил до сотни лет), а эльф-веллор того же возраста — как молодой юноша. Если проще — отнимайте сотню, столько лет и будет вашему персонажу.

Для исключения проблем с доступностью ивентов, а также для избежания сомнительных ситуаций, ваш персонаж должен быть совершеннолетним.

Совершеннолетия люди достигают в восемнадцать лет, эльфы — в восемьдесят, а остальные расы вы можете рассмотреть, например, на dnd.su.

Внешность и раса

Веллор не обязан выглядеть как человек с веточкой в волосах. Степень «растительности» зависит от характера и внутреннего мира.

Расу вы можете использовать любую из вселенной DnD — помимо тех, что не вписываются в сеттинг (например, Кованные или Аасимары). Ваш персонаж до катарсиса состоял из крови и плоти и был гуманоидом (хотя бы в общих чертах: мы были бы рады видеть, например, кентавров), но каким именно — уже ваше решение.

Большинство видов являются естественно зародившимися. Тифлинги же, в свою очередь, считаются результатом скрещивания человека и демона множество веков назад, но информация о том, как же так получилось, считается потерянной. До Катарсиса они были наиболее угнетенной расой, но на данный момент считаются такими же веллорами, как и остальные.

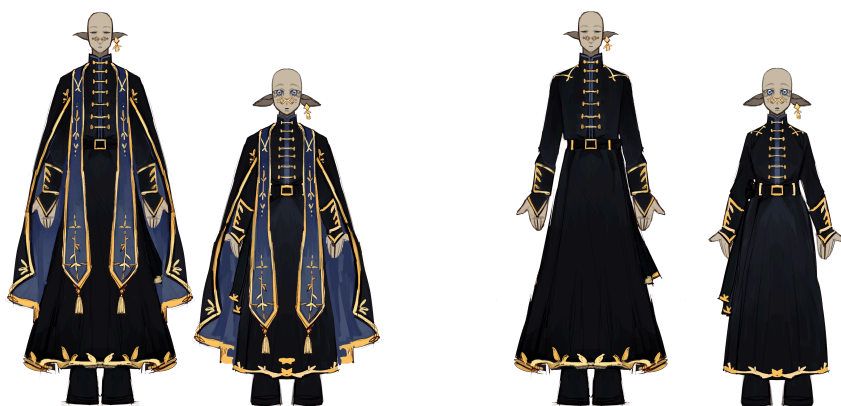
Мы не ограничиваем ваше желание сделать интересный дизайн персонажа, поэтому принимаем любые скрещенные расы — например, один из НПС-актеров уже является наполовину тифлингом, наполовину дроу.

Одежда должна примерно соответствовать земному XI веку развития — не полностью модой, но техническими возможностями. Никаких застёжек-молний и футболок, пожалуйста! За референсы предлагаем взять либо DnD-аутфиты, либо европейскую одежду упомянутого периода.

Религия

Скорее всего, ваш персонаж либо последователь церкви Аструма, либо делает вид, что следует догматам. К сожалению, с иной парадигмой выжить практически невозможно.

Ниже представлены одеяния церковников.



Профессия

На момент старта сервера ваш веллор является обыкновенным работягой. Ниже представлен примерный список возможных профессий, но им все не заканчивается:

- | | | |
|-------------|--------------|-----------------|
| • Стражник | • Плотник | • Пивовар |
| • Священник | • Стекольщик | • Рыбак |
| • Алхимик | • Портной | • Трактирщик |
| • Кузнец | • Мельник | • Владелец бани |
| • Ювелир | • Пекарь | • Астроном |
| • Каменщик | • Мясник | • Кожевник |

Постарайтесь иметь в запасе одну-две профессии для своего веллора — перед написанием анкет мы будем проводить распределение профессий, чтобы не оказалось, что на сервере двадцать алхимиков и ни одного портного.

Вы можете заметить, что в списке нет искателя приключений — при большом желании любой веллор может заниматься работой, зачастую присущей авантюристам, стоит лишь переступить черту охраняемого города. Базовому обращению с оружием (мечом, щитом и луком) учат любого желающего, так как от этого напрямую зависит выживаемость всей цивилизации.

Если вы считаете, что данной информации для создания персонажа недостаточно, просим написать в личные сообщения Телеграмм-канала EDGE, либо создать тикет в Дискорде. Мы с удовольствием дополним гайд.



СВОД ЗАКОНОВ КОЛЫБЕЛИ

Во имя благословенного Аструма, во благо всех веллоров ныне живущих и тех, кто придет после нас, дабы не повторились бедствия прошлого, утверждаются следующие законы.

О мире и согласии

Положение I.

Запрещается поднимать оружие на другого веллора без законного основания. Всякий, кто умышленно лишит собрата жизни, будет судим за растрату дара Аструма.

Положение II.

Запрещается подстрекать к мятежу, беспорядкам и вражде между жителями Колыбели. Слова, ведущие к расколу общества, признаются угрозой всему графству.

Положение III.

Всякий спор должен быть разрешен миром, судом либо поединком, признанным законной властью. Самовольная месть запрещается.

О вере и благочестии

Положение IV.

Древо Аструм признается источником благословения веллоров и находится под особой защитой закона.

Положение V.

Осквернение святынь, храмов, реликвий и мест паломничества является тяжким преступлением.

Положение VI.

Публичное отрицание благословения Аструма, распространение еретических учений и намеренное оскорбление веры подлежит суду трибунала.

О собственности и ремесле

Положение VII.

Никто не вправе присваивать имущество другого без его согласия. Кража, мошенничество и подлог караются возмещением ущерба и иными наказаниями по решению суда.

Положение VIII.

Каждый ремесленник обязан честно исполнять свое дело. Продажа заведомо негодного товара считается обманом жителей Колыбели.

Положение IX.

Запрещается уничтожать урожай, мастерские, склады и иное имущество, служащее благу графства.

О магии и знаниях

Положение X.

Использование магии способами, угрожающими жителям Колыбели, запрещается.

Положение XI.

Создание опасных алхимических веществ, проклятых предметов и разрушительных рун без разрешения властей считается преступлением против общества.

Положение XII.

Всякий, обнаруживший опасный артефакт прошлого, обязан сообщить о находке стражам либо Церкви.

Положение XIII.

Всякий, обнаруживший книги, карты, летописи, научные труды, архивные записи либо иные свидетельства прошлого, обязан в разумный срок сообщить о находке Канцелярии либо Библиотеке Колыбели.

Положение XIV.

Соккрытие, уничтожение, подделка или незаконная продажа предметов, представляющих историческую, культурную либо научную ценность, признается преступлением против наследия веллоров.

О долге перед Колыбелью

Положение XIII.

Каждый веллор обязан оказать помощь стражникам, если от того зависит защита города или жизнь его жителей.

Положение XIV.

Укрывательство убийц, разбойников и иных преступников приравнивается к соучастию в их деяниях.

Положение XV.

Всякий житель Колыбели обязан беречь общие блага графства: дороги, мосты, колодцы, склады и городские стены.

О дурманных веществах

Положение XVIII.

Запрещается изготовление, хранение, перевозка и торговля запрещенными дурманными веществами, способными вызывать зависимость, тяжкие расстройства рассудка либо утрату контроля над собственными действиями.

Положение XIX.

Перечень запрещенных веществ утверждается графской канцелярией совместно с Церковью Аструма.

Положение XX.

Использование запрещенных дурманных веществ в лечебных и исследовательских целях допускается лишь по особому разрешению властей.

Положение XXI.

Всякий, кто склоняет другого к употреблению запрещенных веществ либо получает выгоду от их распространения, подлежит суду.

Положение XXII.

В память о бедствиях, постигших Колыбель, распространение запрещенных дурманных веществ признается преступлением против общественного благополучия и будущего Колыбели.

О наказаниях

Положение XXIII.

Наказание должно соответствовать тяжести проступка и служить исправлению виновного, если исправление возможно.

Положение XXIV.

За малые преступления назначаются штрафы, общественные работы либо временное ограничение прав.

Положение XXV.

За тяжкие преступления могут быть назначены заключение, изгнание, направление в учреждения перевоспитания или лишение жизни по решению суда.

Положение XXVI.

Лишение веллора последней жизни признается высшей мерой наказания и применяется лишь тогда, когда виновный представляет угрозу для существования общества.

Да хранит Аструм Колыбель.



Физиология

Веллоры могут испытывать боль, но они не способны болеть. Это важно помнить, когда вы прописываете ситуации и последствия для своего персонажа.

У вашего персонажа может болеть голова из-за механического повреждения (удар, порез) или внешних факторов (стресс, голод, обезвоживание, недосып). Но голова не может заболеть из-за простуды — веллоры просто не болеют простудными заболеваниями.

Веллоры могут испытывать фантомные боли (например, в рамках ПТСР, психических травм или самовнушения). Аллергии у веллоров тоже невозможны.

Веллоры могут умереть под водой, потому что большое количество воды плохо влияет на растительные ткани (если обильно полить цветок, ему тоже станет плохо). Урон от огня или лавы для веллоров вдвойне опасен — огонь оставляет травмы, на восстановление которых требуется значительно больше времени, чем на другие повреждения.

Зелья регенерации и исцеления могут ускорить заживление, но не до такой степени, чтобы все раны прошли за одно мгновение. Обычно такие зелья сокращают процесс восстановления примерно вдвое — и это максимум. Зелья не суммируются: если персонаж выпьет слишком много, ему, скорее всего, станет плохо (как и при передозировке любыми лекарствами).

Если вы затрудняетесь определить, сколько времени займет заживление той или иной травмы, обратитесь к администрации.

Веллоры могут пьянеть, но от чрезмерного количества алкоголя им может стать плохо. То же самое касается сигарет и наркотиков.

У веллоров могут быть дефекты и шрамы, оставшиеся из прошлого. Утраченные конечности или части тела со временем отрастают, но у персонажа все равно могут сохраняться фантомные боли и другие связанные с этим проблемы. Новые шрамы в обычном смысле у них не появляются — все раны регенерируют без следа. Однако если полученная травма оставила глубокий психологический след, на теле веллора могут проявиться узоры, пятна или растительные элементы. В этом плане открывается широкое поле для фантазии.

Смерть

Когда ваш персонаж теряет канонку, вокруг его тела появляются искры, и он физически перемещается к Древу Аструм. В редких случаях другие веллоры могут увидеть перед собой фантомный труп умершего, но это видение быстро рассеивается

(влиять на это вы не можете). После смерти персонаж не теряет память и не испытывает ухудшений состояния — единственным исключением остается боль от полученных травм, процесс регенерации и возможные ментальные или психологические последствия.

Культура и особенности общества

Веллоры — мирная раса. Помните об этом, когда отыгрываете своего персонажа. Он может быть в рамках закона неприятным, обманывать, воровать или мешать другим (и для этого в его предыстории должны быть достаточно веские предпосылки). Но постоянно вести себя деструктивно — это уже девиантное поведение. Веллор в нормальном состоянии, без серьезных проблем или причин, не может просто так начать убивать всех подряд, нападать, совершать беспорядочные нелегальные действия, врывать в чужие дома и тому подобное.

Веллоры в той или иной мере ценят и почитают культуры и мемориалы прошлого. Даже если персонаж — еретик, он все равно может интересоваться книгами, картинами, письмами и другими артефактами минувших эпох.

Церковь стоит на одном уровне с властью. Служители церкви — высоко почитаемые люди. Навредить им — значит навредить власти.

Ваш персонаж по умолчанию верит в Аструм. Вы можете отыгрывать еретика, но вы и ваш персонаж должны осознавать, какое наказание последует за открытые высказывания против веры. В любом случае, это не должно выливаться в революцию или попытки свергнуть церковь. Подобное допустимо, только если у персонажа есть крайне веские причины или лорные обоснования для такого поведения. Но даже в этом случае выступление против власти ничем хорошим не закончится — на текущем этапе игры и развития сюжета у вас нет возможности пошатнуть устои церкви и власти. Скорее всего, ваш персонаж просто погибнет — и, возможно, окончательно.

Как дополнение: среди нынешних и будущих НПС-веллоров есть и будут еретики или атеисты, которые не верят в Аструм или сомневаются в его силе. Как вы можете заметить, подобные мысли они оставляют при себе или проявляют лишь в мелких действиях и привычках — потому что это вопрос мировоззрения, а не повод для бунта.

Лучше всего, если ваш персонаж будет скорее сомневаться в Древе Аструм, чем полностью отрицать его силу, ведь вы знаете как факт: вы живы только благодаря нему. Эта мысль прочно впиталась в ваше сознание.

Магия

Магия работает только на предметном уровне: это книги заклинаний, зелья и руны. Использовать заклинания или проводить ритуалы в классическом понимании невозможно — чисто физически.

При этом ваши персонажи могут сознательно врать о том, что владеют магией, или, наоборот, плохо разбираться в том, как она работает в текущем мире.



ВВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ НОВИЧКОВ В ОРГАНИЗАЦИЯХ

КАК НЕ ПОПАСТЬ В ДОЛГОВОЕ РАБСТВО ИЛИ ПОД СУД В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

Документ разработан сотрудниками 2R-U
для новобранцев в межпространстве.

Глоссарий

Межпространство — пространство между паутинами, в котором обосновались организации и другие структуры.

Канон [мира] — неизменная версия событий; цепочка эпизодов, которая обязательно должна произойти именно в том виде и в то время, которые ей предназначены. Неканоном считаются любые вмешательства в мир, нарушающие исходную цепочку событий.

Флуктуация — любое отклонение какой-либо величины или переменной от канонического значения. Флуктуацией может быть что угодно: живое существо, предмет, артефакт, место, явление, процесс или отдельное событие. Любой объект или явление, существование либо состояние которого противоречит канону мира, считается флуктуацией.

Струны — наименьшие тонкие объекты, из которых состоят все виды материи и вещества.

Магия — способность организмов тем или иным образом взаимодействовать со струнами напрямую.

Магический баланс — равномерное распределение влияния и воздействия на струны. При слишком долгом и/или интенсивном воздействии на струну она рискует исказиться или порваться, что приведет к возникновению флуктуаций, изменению пространства и времени либо к другим событиям, ставящим под угрозу все межпространство.

Единый Контроль Кадров (ЕКК) — организация, занимающаяся легализацией сотрудников в межпространстве. Формально находится под крылом Грани.

Пустотные божества или межпространственные аберрации — не до конца изученная концепция всемогущих существ, влияние которых распространяется на межпространство и, в некоторых случаях, мультивселенную в целом.

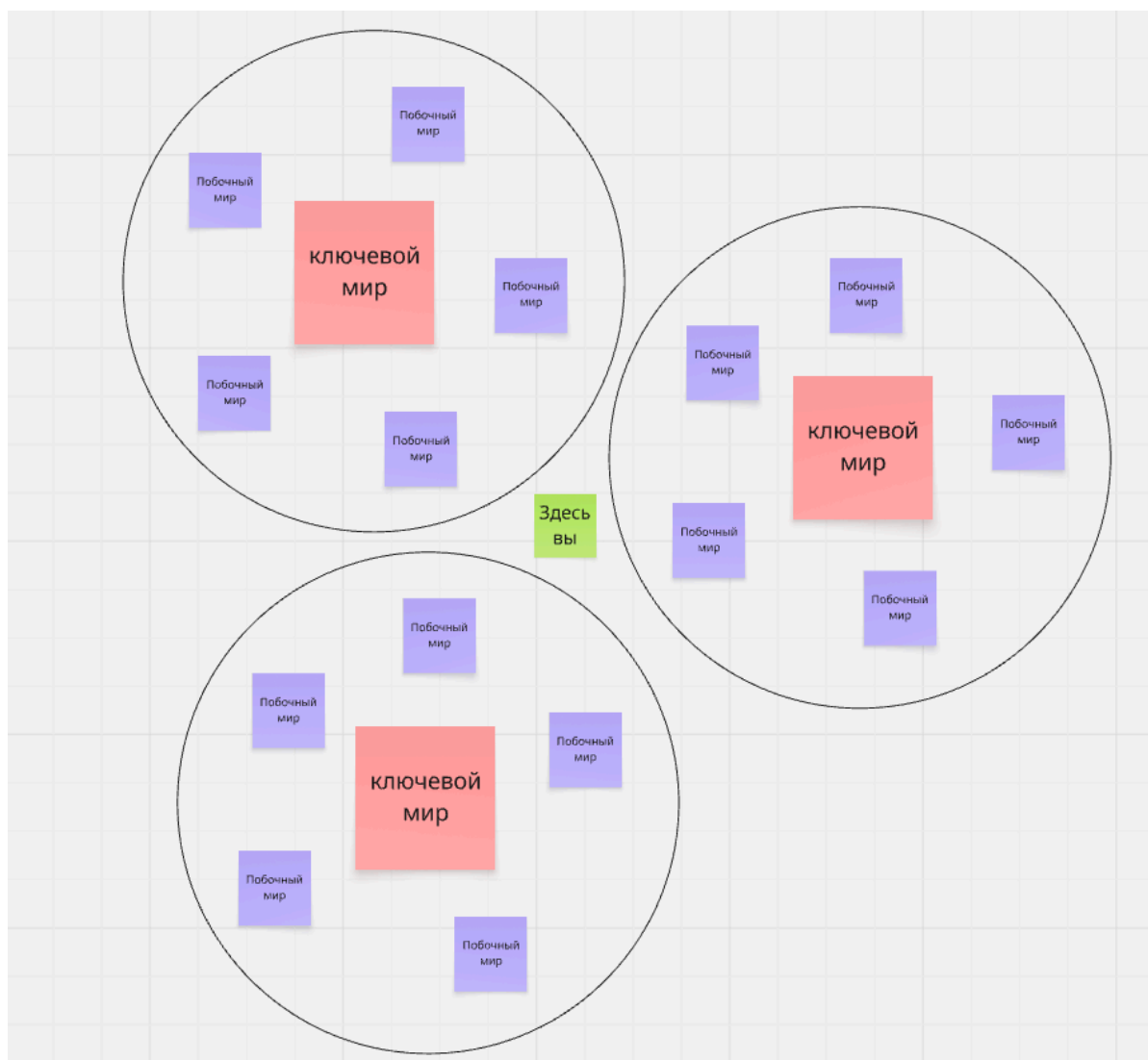
Общая информация

Если вы читаете данный документ, это означает, что вы находитесь в межпространстве. Если вы нашли данный документ в пределах родного мира, можем вас поздравить — вы являетесь флуктуацией, и вас скоро устроят. Но это в худшем случае. Если вы согласны на сотрудничество, то вас с радостью примут в ряды ныне действующих организаций. Добро пожаловать в межвселенский капитализм!

Согласно нашему нынешнему пониманию, вся мультивселенная соткана из бесконечного количества паутин миров, жителями которых мы когда-то являлись. Теперь же большинство из нас обитает исключительно в межмировом пространстве, называемом межпространством (удивительно, не правда ли?), вторгаясь в уклад жизни местных по тем или иным причинам. Хотелось бы сказать, что это происходит изредка, но на самом деле — намного чаще, чем вы думаете.

Межпространство представляет собой огромную пустоту, схожую с космосом. Здесь можно увидеть мириады звезд, черные дыры и другие космические объекты. Насколько они реальны и безопасны — уже другой вопрос. Все организации физически находятся в пределах этой пустоты. Ходят слухи, что, если сильно постараться, отсюда можно увидеть частички других паутин.

Почему именно паутины? Это самая простая визуализация. Есть центральный мир — «ключевой», некий «канон», а от него разветвляются побочные миры, альтернативные варианты событий. Чем дальше мир от каноничного, тем больше между ними различий. Также паутины зачастую разделяют на сектора. Тут все гораздо проще: паутины одного сектора имеют ощутимые общие черты. До сих пор не изучено, каким образом появляются паутины и что находится за их пределами. Скорее всего, либо еще паутины, либо огромные пауки.



Примерная схема мультивселенной в упрощенном виде выглядит подобным образом.

Помните, мы говорили, что вы флуктуация? Так вот, флуктуацией вы являетесь при любом исходе событий, упомянутом в начале документа. Нет, это не оскорбление, а просто факт. Флуктуация — это любое отклонение величины или переменной от канонического значения определенной зоны — зачастую мира, а затем и паутины. И, как ни удивительно, эти отклонения очень сильно дестабилизируют окружающую реальность, вплоть до уничтожения целых миров. Флуктуации различаются по масштабу и влиянию на мир. Как пример, в мире N вы должны были стать музыкантом, но не смогли — это флуктуация именно для этого мира. А это может запустить цепную реакцию, так что лучше тебе поступить в музыкальную школу. В другом же мире эта ситуация была предусмотрена. Существуют разные способы «излечения» мира от флуктуации: от адаптации мира к ней до ее уничтожения (или уничтожения самого мира). Каждый, кто попал в межпространство, — флуктуация. Может, вы не должны были существовать, или не должны были выжить, или не должны были гладить кошку соседа в конкретный четверг. Всякое, в общем-то, случается. Исключением из этого правила является Ковен, о котором мы расскажем чуть позже.

Считается, что флуктуации могут распространяться за пределы своего родного мира,

поражая всю паутину, как болезнь, ибо «перенасыщение» флуктуациями может привести к коллапсу всей сети.

Флуктуации, как правило, не порождают новые миры. И, как правило, ключевой мир только один. А вилки находятся только на кухне вместе с ложками на пару. К сожалению, мультивселенная достаточно хаотичная или не изучена, чтобы продолжать удивлять из раза в раз. Из-за этого, как вы узнаете позже, четкого методического пособия по работе с флуктуациями тоже не существует.

В любом случае, флуктуацией может быть не только живое существо. Ею может стать практически что угодно: человек, животное, предмет, артефакт, место, явление или даже отдельное событие. Любой объект или процесс, существование которого противоречит каноничному ходу реальности, считается флуктуацией. Иногда достаточно одного лишнего решения, случайной встречи или несостоявшейся смерти, чтобы возникла новая флуктуация.

Кратко и попроще, паутина — это сеть связанных некоторой родственностью миров, со своим уникальным канон — порядок и список событий, которые происходили, происходят и будут происходить. Ключевой мир является центром, диктующим некоторый размытый общий канон для этой паутины. От близости к центру паутины зависит уровень влияния на нее и уровень схожести с основным канон. Флуктуация — расхождение с канон определенной «территории», которое может являться канон для побочного мира, паутины или сектора в целом. Главное, что для конкретно этого сегмента межмирья это недопустимое развитие событий.

Итак, мы уже выяснили, что «канон канонится и канон погоняет», но как же конкретно определяется этот неизвестный «канон»?

Как работает канон?

Как мы уже писали ранее, у каждого мира есть свой канон. Канон — это череда событий, которые должны произойти если мир находится в «балансе» или эквilibриуме. Никто не знает, почему концепция канона у миров существует вообще, эта та же сложность вопроса, как спрашивать, почему случился Большой Взрыв или почему существует Пустотные божества. РС из разных организаций уже многие годы пытаются дать на это ответ, но к особым результатам их работа не привела. Мир, по стандарту, должен следовать своему канону, будь это ключевой мир или побочный.

Рассчитать/понять канон можно тремя способами:

- 1. Технология Ориона**, которая позволяет просчитывает все события и их последствия в прошлом/будущем. Канон выстраивается из череды событий, которая меньше всего влияет/вообще не влияет на баланс мира;
- 2. Гадания Ковена**, довольно сильные ведьмы могут «нагадать» повлияет ли то или иное событие на канон или же что из событий являлось каноничными, а что флуктуацией;
- 3. В рамках долгой работы** появляется **«седьмое чувство»** из-за долгого контакта со струнами. РС начинают понимать какие события влияют на мир, а какие нет.

Кстати, да, если вы были не в курсе, но магия существует. Просто не все организмы или миры способны взаимодействовать с ней или развивать ее.

Итак, ознакомившись со всеми сложными терминам, вы все же решили жить в межпространстве, а не быть уничтоженным или адаптированным в другой мир. Соответственно, жить и работать вы будете здесь же. Но где конкретно?

Организации

В межпространстве существует пять крупных организаций, которые между собой взаимодействуют: кто-то конкурирует, кто-то строит другим козни, а кто-то спокойно сосуществует. Но так или иначе они находятся в балансе — без любой из этих организаций вся межмировая структура разрушится, подобно картонному домику. Каждую из них отличает набор ключевых принципов и целей, которые преследуют ее сотрудники. Или верхушка. Общая же черта одна — каждая из организаций на постоянной основе контактирует с флуктуациями.

Грань

Грань (также известна как КЦС-001, Координационный Центр Стабилизации) по праву считается истоком большинства современных организаций. И S3 Corp, и 2R-U, и Когнитивный Ковчег — все они появились по воле бывших сотрудников Грани. Это первая организация, возникшая в межпространстве.

Грань является самой многочисленной и влиятельной организацией. На межмировой арене она отвечает за правоохранительную систему, в частности за проведение судов и расследований, а также за поддержание порядка, соблюдение законов и многое другое. Иными словами, все агенты данной организации — менты, охраноиды или как-то с этим связаны. Данная организация отлично подойдет тем, кто любит стабильность, порядок и размеренный образ жизни. Система Грани разрабатывалась и оттачивалась столетиями, чтобы обеспечить максимально комфортные условия работы для каждого сотрудника. Кроме того, организация предоставляет своим работникам субсидии и возможность выйти на пенсию после ста пятидесяти лет службы.

Во главе Грани находится искусственный интеллект «Орион» — через него проходят все процессы управления и командования. Если вам кажется, что «Орион» делает что-то не так или отдает абсурдный приказ, то, скорее всего, вы просто не обладаете всей необходимой информацией.

S3 Corp

S3 Corp стала первой легализованной организацией после Грани. В ее базах данных хранится гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд. Через нее проходят все финансовые махинации, происходящие в межпространстве, — S3 Corp обладает полной монополией в банковской сфере, а также уникальной системой перепечатки агентов, которой пользуется все другие организации.

Несмотря на недавний ребрендинг и несколько скандальную репутацию, организация продолжает успешно функционировать. Основную прибыль она получает за счет того, что большинство ее сотрудников работают наемными специалистами для **любой** силы, готовой оплатить их услуги.

О преимуществах работы в S3 Corp вам лучше спросить у самих сотрудников. Говорят, они с радостью предоставят рейтинг всем помещениям для воскрешения. Идти в эту организацию вы должны на свой страх и риск — это долговая яма, выбраться из которой будет ужасно тяжело. Кому-то такой формат подходит, но в большинстве случаев это самое настоящее рабство.

Когнитивный Ковчег

Когнитивный Ковчег стал третьей легализованной организацией. На заре нынешнего таймлайна группа недовольных однажды решила прекратить сотрудничество с Гранью и покинуть ее. Часть беглецов впоследствии основала Ковчег. У самых истоков у организации был конкретный лидер — █████, который и задал общий тон ее развитию. Целью Когнитивного Ковчега является создание «идеального» мира, хотя на данный момент эта цель служит скорее идейным ориентиром, чем реально осуществимой концепцией.

Коллектив организации состоит из эксцентричных ученых самых разных специальностей и направлений. Неважно, чем ты занимаешься, пока продолжаешь удивлять окружающих своей гениальностью, фантазией и подходом к работе. На межмировой арене Когнитивному Ковчегу удалось практически полностью подмять под себя научную сферу — почти все технологии и разработки, которые вы видите вокруг себя, скорее всего, созданы именно здесь.

Чтобы стать частью организации, нужно, вы не поверите, защитить докторскую диссертацию. Статус «доктор» для каждого сотрудника — не пустые слова. К сожалению, порог вхождения в организацию, как и попытки в ней удержаться, становятся огромным испытанием для множества существ. Если ты не безумец, привыкший работать с себе подобными, то в этой организации тебе будет довольно тяжело.

Когнитивный Ковчег стирает границы морали и отрицает любые законы, из-за чего вызывает довольно сильный негатив в свою сторону. Главой Ковчега является... Если честно, я даже не знаю, как это описать. Лучше сами увидите, если пройдете отбор. Или если вас украдут.

Ковен

Долгое время Ковен действовал независимо от остальных организаций, сохраняя свое существование практически незаметным. Мистики, маги, волшебники и колдуны — здесь собираются существа, способные напрямую взаимодействовать со струнами.

Попасть в Ковен не так-то просто. Для начала нужно открыть нужную дверь в их коридор между мирами. Это если очень хочется. Но чаще всего в Ковен попадают по приглашению. Однажды вам придет письмо, и возможности не прочитать его у вас не окажется.

По легенде, этот Коридор появился задолго до возникновения самого Ковена. Его первой открыла Нэсаку-но-Ками, обнаружив место, где каждая дверь ведет в новую вселенную. Со временем Коридор стал не только дорогой между мирами, но и хранилищем их историй, вокруг которого и возник Ковен.

Ведьм Ковена можно считать своего рода романтиками и эстетами, документирующими мир в формате Великой Сказки и относящимися к своей магии как к самому настоящему искусству. На межмировой арене они отвечают за культурную сферу — сохраняют множество частичек различных миров и паутин в своих историях, делаясь ими с другими существами. Ковен считается обладателем самого большого архива если не во всех существующих вселенных, то во всем межпространстве точно.

Ведьмы Ковена верят, что любую историю можно рассказать лучше. Иногда для этого достаточно записать ее, а иногда — дописать. Маги Ковена способны вплетать новые главы в судьбы миров, направляя события так, чтобы сказка стала добрее, интереснее или оставила после себя важный урок. Именно поэтому они считают себя не только хранителями Великой Сказки, но и ее писателями.

Главой организации является великая Нэсаку-но-ками, которая, по легенде, первой открыла дверь в таинственные коридоры будущего Ковена.

Если вам суждено оказаться в Ковене, вы найдете туда дорогу. Или же дорога сама найдет вас.

2R-U

Принято считать, что **Когнитивный Ковчег** и **2R-U** тесно связаны, поскольку отделились от Грани одновременно. К сожалению, в плане легализации 2R-U повезло гораздо меньше — они стали последними, кому удалось добиться независимости. Несмотря на разницу в мировоззрении и периодические разногласия с Ковчегом, они по-прежнему сохраняют дружеские отношения и сотрудничают друг с другом.

На межмировой арене организация взяла на себя социальную сферу: помощь в адаптации новеньких, защиту и поддержку сотрудников в беде, урегулирование конфликтов и укрепление связей между организациями. Они — медиаторы между всеми организациями, которые частенько начинают конфликтовать.

Как самой маленькой организации в межпространстве, 2R-U приходится непросто — для ее сотрудников каждый рабочий день тяжел и полон событий. С другой стороны, именно поэтому организация и вправду ощущается сплоченной семьей: какие бы трудности или конфликты ни происходили, каждый сотрудник 2R-U готов помочь другому в любой ситуации.

2R-U — идеалисты, придерживающиеся безусловно гуманистических взглядов. В 2R-U убеждены, что каждая жизнь достойна спасения и что практически из любой ситуации можно найти выход с минимальными потерями. Они активно поддерживают право существ быть самими собой, что ярко выражается как во внутренней политике организации, так и в ее действиях по отношению к другим организациям и мирам. У них нет единственного руководителя — управлением занимается совет глав различных отделов.

Работая в 2R-U, вы каждый день будете отдавать себя ради вселенского блага — как в мирах, так и за их пределами. Возможно, это не самый благодарный труд, но если для вас важны качество жизни и права разумных существ, вам определенно стоит присмотреться к работе у нас.

ЗАКОНЫ ОРГАНИЗАЦИЙ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

(НЕ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ НА ПОЛЕВЫЕ МИССИИ)

Регламенты каждой организации могут дополнять, но не противоречить представленным законам.

1. Запрещено влиять на паутины и их внутренние составляющие без резонной причины или наличия флуктуации.
 - 1.1. В это входит: убийство своих версий в разных мирах, изменение событий любого масштаба, распространение неканоничной информации и/или технологий среди местных жителей и т.д.
2. Запрещено нарушать магический баланс межпространства.
 - 2.1. В это входит: злоупотребление взаимодействием и несогласованное взаимодействие со струнами.
3. Запрещены более одной версии любой разумной сущности (далее – РС) в межпространстве.
 - 3.1. Возможность сосуществования двух ярко различимых версий одной особи обсуждается и решается ЕКК.
 - 3.2. Версия, которой легально разрешено существовать в межпространстве определяются по принципу первичности — кто первый попал, тот и остался.
4. РС не может легально находиться в межпространстве без предварительной легализации от ЕКК.
 - 4.1. До прохождения легализации, если РС не представляет опасности, он должен получить временный пропуск.
 - 4.2. Любые разумные эксперименты и особи, созданные в межпространстве не считаются РС, пока не докажут обратного.
5. У любой РС в рамках межпространства может быть только один рабочий договор. Для перехода в другую организацию прежний договор должен быть расторгнут, соответственно с правилами организации.
6. Запрещено красть имущество (в т.ч. сотрудников, конфиденциальную информацию, патентованные технологии) других организаций.
7. Запрещено распространять конфиденциальную информацию о РС без их согласия.
8. Запрещено создание организаций/крупных группировок (от 20+ РС) без согласования с существующими организациями.

Полевые миссии

На полевых миссиях допускается игнорировать некоторые правила в соответствии с ограничениями, поставленными вашей организацией, кроме вышеуказанных (исключение законы 6 и 7, они могут нарушаться).





Перед тем как создавать персонажа, мы настоятельно рекомендуем ознакомление как с краткой сводкой, так и с лорными постами в телеграм-канале.

Кто и откуда?

Ваш персонаж является новобранцем в межпространстве. Он может быть из любого сеттинга, вселенной или SMP — мы не ставим на это никаких ограничений. Также нет никаких ограничений на расу или вид персонажа. Самое главное, чтобы его моделька вписывалась в три блока высоты и один блок ширины, была выше полутора блоков, а также соответствовала требованиям к моделям.

Ваш персонаж прошел легализацию — он не может обладать какими-либо суперсилами, божественными способностями или любыми другими особенностями, которые будут существенно выделять его среди остальных.

На момент старта сервера ваш персонаж должен быть совершеннолетним.

Ваш персонаж мог попасть в организацию одним из следующих способов:

1. Он являлся флуктуацией и стал причиной разрушения своего мира;
2. Его забрали из разрушающегося мира;
3. Он стал «волонтером» и решил вступить в организацию по собственной инициативе;
4. Его выкрали или забрали насильно.

Каждый персонаж должен состоять в оперативном отделе одной из представленных организаций, а именно: Грань, S3 Corp, Когнитивный Ковчег, Ковен или 2R-U. Запрещено прописывать существование других организаций или группировок, не упомянутых в лоре.

Как персонаж попал в межпространство?

В какой-то момент жизни персонажа к нему пришли — скорее всего сотрудники Грани или 2R-U, сообщая, что ему необходимо пройти с ними. Затем ему, уже добровольно или насильно перемещенному на базу организации, сообщили, что он так или иначе нарушил канон своей вселенной, из-за чего продолжать в ней находиться у него более нет возможности. Поэтому он может либо остаться и работать тут, либо ему подберут вселенную, в которую поместят замещающую свою погибшую версию, а воспоминания ему поправят так, чтобы он подходил этой вселенной. Соответственно, остаться в межпространстве — личное решение персонажа.

Перемещение выглядело как крепкое сжатие за руку и короткая вспышка, а затем легкая тошнота, прошедшая в течение трех минут.

Учитывайте, пожалуйста, что у Ковена вышеперечисленные условия отличаются.

Грань

Грань отлично подойдет персонажам с серой моралью. В некоторые моменты принципы и действия организации могут быть достаточно категоричными и жестокими, пусть даже, по их мнению, правильными. Вы двигаетесь вперед, придерживаясь конкретного плана или четкой инструкции. Добросовестное исполнение всех протоколов и обязанностей — часть вашей работы, наряду с тонной бумаг и других бюрократических излишеств. Вас часто могут называть «ломающими веселье» или «соцпакетиками», хотя вы всего лишь исполняете свой долг и любите организацию, в которой работаете. Работники Грани ментально и физически стабильны — у них хорошая зарплата и возможность в любой момент получить помощь профильных специалистов.

S3 Corp

S3 Corp — отличная организация для любителей насилия над своими персонажами. Рабство, полное подчинение приказам (буквально на уровне вбитой в подкорку психологии персонажа) — за любой неправильный вдох вас могут оштрафовать или наказать. Это корпорация, которая любыми путями привлекает к себе сотрудников. И если сначала ваш персонаж будет страдать, то со временем, привыкнув, он может начать получать удовольствие от своей работы. Вы работаете на репутацию, хорошие отзывы и собственное имя, ведь чем лучше о вас сложится мнение, тем чаще вас будут нанимать для различных заданий. Сотрудники S3 Corp не имеют физических травм, но их ментальное состояние является сомнительным в лучшем случае.

Когнитивный Ковчег

Когнитивный Ковчег — золотая жила для тех, кто мечтал попробовать себя в роли безумного ученого. Вам необязательно делать персонажа именно такого типажа, ведь Ковчег также отличается огромным разнообразием характеров и мировоззрений, но одна общая черта все равно присутствует — ради науки вы готовы на все.

Ковчег — это чистейшая форма хаоса, которую довольно сложно укротить. Зачастую каждый доктор работает «сам за себя» и не привык к командной деятельности, что может осложнить выполнение миссий. Каждый сотрудник Ковчега — индивидуалист.

В данную организацию отлично подойдут различные «комплексные» персонажи, обладающие сомнительной моралью или другими ярко выраженными отрицательными чертами. Самое главное, чтобы ваш персонаж был невероятно умным, креативным и хорошо разбирался в любой области, которая хоть как-то может быть связана с созданием идеального мира. Учитывайте, что в отыгрыше вам

тоже придется в этом разбираться, поэтому не стоит делать персонажа доктором в области молекулярной биологии, если вы сами не разбираетесь в ней хотя бы на базовом уровне или не готовы провести достаточный ресерч. Физическое и ментальное состояние вашего персонажа может варьироваться.

Ковен

Ковен отлично подойдет людям, которые обожают девочек-волшебниц, D&D и магическую тематику в целом. Вся организация кишит магами-сказочниками любых сортов, культур и направлений. Некоторые попадают в организацию благодаря своему огромному опыту, накопленному в родных вселенных, кто-то делает это случайно, а кого-то приглашают самостоятельно. Суть одна — если тебе предназначено оказаться в Ковене, то ты там окажешься.

Ваш персонаж может быть шутником, литератором или искусствоведам с легкой формой комплекса бога. Одним из его главных стремлений должно быть сохранение истории и написание хороших сказок. Также ваш персонаж обязан обладать какой-либо формой магии, независимо от причины ее появления. Физическое и ментальное состояние вашего персонажа — отличное.

2R-U

2R-U — организация для людей с синдромом главного героя и синдромом спасателя. Это одна из самых прогрессивных организаций, которая старается максимально заботиться о личном комфорте и свободе своих сотрудников, а также других существ. Вы можете придерживаться любых взглядов и считать себя плохишом, но в любом случае любите помогать людям и готовы работать ради того, чтобы спасти всех.

Вы всегда готовы дать людям шанс на исправление. А может быть, именно вы сами когда-то получили такую возможность. Физическое и ментальное состояние вашего персонажа варьируется от чуть ниже среднего до хорошего.

Текущий год в межпространстве — **467**.

Летоисчисление

Из-за огромного разнообразия разумных существ в межпространстве в качестве единой системы летоисчисления используется григорианский календарь. Однако вместо названий месяцев применяются их порядковые номера.

Эта система используется во всей официальной документации. В личных записях и повседневной речи вы можете использовать любые привычные для себя названия месяцев.

Например, **11 июля** в официальных документах будет записано как **11.07** или произнесено как **11-й день 7-го месяца**.

Смерть

В межпространстве довольно сложно умереть окончательно — за всю историю было известно только несколько случаев, когда у РС удавалось умереть «безвозвратно», то есть без возможности полного или частичного восстановления. Один из примеров — Доктор Ева.

Существует множество способов воскрешения людей, которые практикуются у организаций (начиная от некромантии и заканчивая выращиванием нового тела с нуля), но самым эффективным, дешевым и быстрым считается перепечатка у S3 Corp. Перепечатка активно используется всеми организациями, особенно сотрудниками оперативных отделов или людьми, активно выходящими на полевые миссии.

Валюта

Единой валютой всех организаций являются **кредиты**. Их обозначение: **ℳ**.

Для удобства можно считать, что **1 кредит ≈ 1 доллар США**.

Кредиты существуют исключительно в цифровом виде — бумажных или металлических аналогов у них нет. Каждый легализованный РС автоматически получает личный счет в банке **S3 Corp**, на который начисляются зарплата, выплаты и производятся все расчеты.

Штрафы

Альтернатива системе жизней у веллоров.

Даже если официальной системы штрафов и выговоров в некоторых организациях не существует или же они достаточно сильно друг от друга отличаются, то вы все равно точно знаете, что при трех официальных выговорах от куратора вашей организации (или, в некоторых случаях, полевого куратора) вас могут отстранить от миссии и вернуть на базу.

«КвантоКурьер»

«КвантоКурьер» — самая популярная служба доставки в межпространстве, формально работающая под крылом Когнитивного Ковчега.

Для доставки используются старые технологии телепортации, которые незначительно влияют на атомную структуру предметов. При перемещении на большие расстояния вероятность подобных изменений заметно возрастает. Поэтому вместо коробки пиццы «Четыре сыра» получатель вполне может обнаружить горсть медных труб.

Именно этот эффект неожиданности руководство компании считает главной особенностью своего сервиса.

СМИ «ННК»

ННК — анонимная независимая новостная редакция, формально связанная с организацией **2R-U**.

Редакция известна стремлением освещать темы, о которых остальные предпочитают молчать.

Канон и флуктуации

Мир считается стабильным до тех пор, пока следует собственному канону. Это касается не только глобальных исторических событий, но и отдельных личностей, предметов и даже незначительных поступков — эффект бабочки никто не отменял.

Любая флуктуация постепенно дестабилизирует мир и в конечном итоге может привести к его разрушению.

Нейропереводчик

Во время легализации каждому РС устанавливается автоматический нейропереводчик, работающий на базе системы **«ОРИОН»**.

Устройство позволяет свободно понимать устную и письменную речь других существ при условии, что соответствующий язык присутствует в базе данных.

Связь

Единственным специализированным межпространственным мессенджером является **СИГМА**.

Во всем остальном жители межпространства спокойно пользуются привычными для себя сервисами и социальными сетями — TikTok, YouTube и любыми другими платформами, существующими в их родных мирах.

Арка «Хамелеон»

Арка «Хамелеон» — экспериментальная технология глубокой биологической маскировки, разработанная Когнитивным Ковчегом для проведения операций в мирах с высоким риском раскрытия личности агента.

В отличие от обычных способов изменения внешности, Арка полностью переписывает генетическую структуру организма в соответствии с заранее подготовленным шаблоном. После завершения процедуры каждая клетка тела перестраивается, позволяя существу стать полноценным представителем другого биологического вида. Такое изменение невозможно отличить ни визуально, ни с помощью большинства медицинских или магических методов исследования.

Процедура считается одной из самых болезненных среди существующих технологий Ковчеха. Помимо физической перестройки организма, мозг вынужден адаптироваться к новому строению тела, что сопровождается сильной нагрузкой на нервную систему. По этой причине Арка применяется исключительно в исключительных случаях, когда обычной маскировки недостаточно для выполнения задания.

Во время активации устройства создается резервная копия личности пользователя. Воспоминания, особенности мышления и индивидуальные поведенческие паттерны записываются в специальный контейнер памяти, после чего большая их часть временно блокируется. Это позволяет агенту естественно вжиться в новую роль и не вызывать подозрений несвойственным поведением.

Сам контейнер представляет собой обычный предмет, внешний вид которого подбирается под конкретный мир и эпоху. Благодаря встроенным магическим и когнитивным фильтрам окружающие практически не обращают на него внимания, а сам владелец интуитивно воспринимает его как ничем не примечательную вещь.

Если контейнер будет активирован повторно, сохраненная личность синхронизируется с носителем, возвращая воспоминания, прежние поведенческие особенности и исходный генетический шаблон. После завершения процедуры организм постепенно принимает первоначальную форму.

Несмотря на высокую эффективность, технология считается крайне опасной. Любое повреждение контейнера, ошибка при записи личности или нарушение процесса

синхронизации может привести к частичной утрате воспоминаний, искажению личности или необратимым изменениям организма.

Работа с агентами S3 Corp

Если вы наняли агента S3 Corp, вы можете поручить ему практически любую работу, которая нужна для выполнения вашего договора: сопровождение, охрану, доставку, переговоры, разведку, работу под прикрытием, участие в исследованиях, опасные, неприятные или просто очень странные задания. В общем, если задача входит в договор — агент должен ее выполнить.

Есть, правда, одно важное исключение: личные границы агента. Сюда относятся сексуальные действия, интимные практики, фетиши и другие вещи подобного характера, на которые агент не соглашался заранее. пытки или унижения тоже сюда относятся, если они проводятся именно ради сексуального или фетишистского характера задания.

При этом обычные неудобства, страх, усталость, физическая нагрузка, неприятность задания или простое «я не хочу» личными границами не считаются. Если для выполнения задания агенту приходится рисковать, пачкаться, терпеть боль или делать что-то крайне неприятное — ну, собственно, именно за это вы и платите.

Отдельно стоит отметить смерть и физическое насилие. Они сами по себе не считаются нарушением личных границ, если нужны для выполнения миссии, исследования, защиты кого-либо или чего-либо, устранения угрозы или прямо предусмотрены заданием. Поэтому заказать агенту участие в боевой операции можно, а вот заставить его участвовать в сексуальной практике без его согласия — уже нет.

Если вы сомневаетесь, можно ли поручить агенту что-то конкретное, лучше спросить представителя S3 Corp. Мы любим, когда Клиенты задают вопросы до, а не после того, как что-нибудь пошло не так. ;3

Межмировая ответственность

В межпространстве действует довольно простой принцип: ответственность за заказанное действие несет тот, кто его заказал.

Это правило распространяется не только на работу с агентами организаций, но вообще на любые договоренности между разумными существами.

Если вы наняли кого-то украсть вещь — за кражу отвечаете вы. Если заказали убийство — убийцей считаетесь вы. Если попросили кого-то похитить человека, подставить другую РС, незаконно проникнуть куда-либо или совершить другое нарушение межмировых законов — ответственность также несет заказчик.

Исполнитель в таком случае считается именно исполнителем поручения. То, что именно он держал оружие, забирал предмет или непосредственно совершал действие, не переносит основную ответственность на него.

Разумеется, это работает только тогда, когда действие действительно было совершено по поручению заказчика. Если исполнитель сам решил совершить преступление, а заказчик об этом не знал и ничего подобного не просил, ответственность несет уже сам исполнитель.

Поэтому фраза «это сделал не я, я просто заплатил другому» в межпространстве работает примерно так же хорошо, как и звучит.

Вставляю сюда оскорбления для организаций, чтобы вам было веселее:

Грань

1. Баззиллеры
2. Киллджои
3. Охраноиды
4. Пенсия
5. Соцпакетики
6. **Ограниченные**
7. Граненые стаканы

Ковчег:

1. «Ковчег схавает» — *когда идея/предложение достаточно абсурдные и не имеют смысла*
2. Технодрочеры
3. Прогрессивный ковчег
4. Мопсы
5. Уже два часа халатные...

S3 Corp:

1. Маэстро/Дирижеры — крысоловы
2. Сотрудники — крысы (маэстро)
3. Конвейер
4. Одноразки
5. Пикми корп
6. Микрозаймики

Ковен:

1. Графодрочеры
2. Уборщики
3. Швабры
4. Чайники

2R-U:

1. Смерть в нищете
2. Нищebroды
3. Барахольщики

4. Воукслоп
5. Щенячий патруль
6. Нетакуси
7. Терпильные хомяки



Документ утвержден
административным и оперативным
отделами «КЦС-001» в соответствии с
требованиями «ОРИОН»

Документ обновляется в реальном времени
Дата последней правки: 01.08.465

РЕГЛАМЕНТ ОПЕРАТИВНОГО ОТДЕЛА КООРДИНАЦИОННОГО ЦЕНТРА СТАБИЛИЗАЦИИ (КЦС-001)

1. ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

1.1. Оперативный отдел является составным структурным подразделением Координационного Центра Стабилизации (КЦС-001, также известного под кодовым названием «Грань») и находится под общим управлением «ОРИОН».

1.2. Оперативный отдел создан с целью:

- Работы с флуктуациями, их итоговой нейтрализации и изоляции;
- Сбора и анализа данных;
- Возможной коллаборационной деятельности с другими организациями на местности.

1.3. Функционирование Оперативного отдела осуществляется на основании следующих нормативных документов:

- Законодательство межпространства;
 - Устав КЦС-001;
 - Приказы, постановления, инструкции и другие руководящие документы «ОРИОН»;
 - Программы и планы отдела;
- Контракты и постановления, включающие отдел и его сотрудников;
- Другие локальные акты КЦС-001.

1.4. Согласно Законодательству межпространства и Уставу КЦС-001, агенты Оперативного отдела обязаны соблюдать главный принцип работы организации и следовать исключительно ее интересам.

2. ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

2.1. Утверждением структуры и штатного расписания, а также руководство Оперативным отделом осуществляется «ОРИОН».

2.2. В случае отсутствия «ОРИОН» следует действовать в соответствии с [REDACTED].

2.3. Сопровождением, направлением и поддержкой агентов во время полевой работы, своевременным информированием и передачей указов от «ОРИОН» занимается куратор.

2.4. Координация и контроль агентов «в поле» осуществляется капитаном.

3. ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

3.1. Вмешательство в миры и паутины:

- Для дальнейшей стабилизации и/или изучения;
- Для контроля действий других организаций.

3.2. Планирование и осуществление полевых миссий.

3.3. Организация сбора и анализа данных о процессе работы:

- О подготовительной работе;
- О трудовой деятельности;
- О коллаборациях с другими организациями.

3.4. Организация сбора и анализа материалов, полученных в работе «в поле»:

- О затронутых мире и паутине;
- Об изучаемой флуктуации;
- О деятельности других организаций.

3.5. Привлечение к сотрудничеству организаций, установление договорных отношений по вопросам возможной совместной работы «в поле».

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

4.1. Перед инициированием миссии проводится:

- Детальный анализ доступных данных, оценка рисков и альтернативных сценариев;
- Планирование миссии;
- Подготовка и тренировка сотрудников, повышение их квалификации.

4.2. Стандартный порядок выполнения миссии:

- В течение миссии, контакт с куратором обязателен для переоценки окружения, взвешивания рисков и получения новых указов;
- Первоначальная оценка окружения по прибытию на место;

Если миссия предполагается дольше n-ного количества времени и/или включает в себя контакт с местными жителями, период адаптации должен быть соблюден в обязательном порядке.

- Обнаружение местонахождения флуктуации и ее анализ;
- Изоляция и/или нейтрализация флуктуации;

- Сбор отчетности и прочих материалов, полученных в ходе миссии.

4.3. Следует помнить, что каждое действие, совершенное «в поле» имеет свой вес. Оценка рисков и последствий обязательна перед принятием решения. При невозможности здоровой оценки и сомнениях, агенту необходимо в срочном порядке обратиться к капитану и/или куратору.

4.4. Протокол реагирования на чрезвычайные ситуации:

- В случае неосуществимости миссии, агенту необходимо в срочном порядке обратиться к капитану и/или куратору. В противном случае, это приведет к эвакуации агентов и приостановлению хода миссии до дальнейших решений «ОРИОН».
- В случае непредвиденного саморазрушения мира и/или паутины, отряд должен немедленно эвакуироваться и следовать протоколу [REDACTED].

5. ПРАВА

5.1. Вносить предложения куратору по выделению необходимых ресурсов для организации и проведения миссии.

5.2. Получать от «ОРИОН» письменные отчеты о выполнении нормативных документов, приказов, распоряжений, решений по вопросам касающимся Оперативного отдела.

5.3. Предоставлять необходимые документы и иную информацию, касающуюся деятельности Оперативного отдела.

5.4. После выполнения миссий с повышенным уровнем психологической нагрузки сотрудники имеют возможность пройти курс психологической адаптации.

5.5. В случае необходимости временного отстранения от активной службы предоставляется возможность перевода в другие отделы.

6. ОБЯЗАННОСТИ

6.1. Своевременное выполнение основных задач, оговоренных настоящим положением и должностными инструкциями.

6.2. Своевременное выполнение планов, распоряжений и приказов, направленных со стороны капитана, куратора и «ОРИОН».

6.3. Обеспечивать достоверность и полноту передачи информации руководству и другим заинтересованным лицам, в пределах их компетенции, по вышеуказанным основным функциям отдела.

6.4. Соблюдение надлежащей трудовой дисциплины, правил внутреннего трудового распорядка, правил техники безопасности соответствующих протоколов.

6.5. Соблюдение действующего законодательства межпространства, выполнение Устава КЦС-001 и иных нормативных документов.

6.6. Осуществление расстановки кадров, использование сотрудников Оперативного отдела в соответствии с их компетентностью;

6.7. Своевременное повышение квалификации в соответствии с утвержденными планами повышения квалификации.

6.8. Обязательная проверка документа, подтверждающую личность сотрудника при передаче какой-либо ценной информации агенту КЦС-001 или же сотрудникам других организаций.

7. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Оперативный отдел является неотъемлемой частью Координационного Центра Стабилизации (КЦС-001). Поведение одного агента способно повлиять на дальнейшую работу целых подразделений. Помните, что на ваших плечах лежит не только успех «Грани», но и целостность мультивселенной, ведь именно вы являетесь творящей рукой к мозгу «ОРИОН».



Документ утвержден.

бесперспективными и противными
отделами Еблани в соответствии с
требованиями какого-то кланкера!!!

Документ **НЕ** обновляется в реальном времени
Дата последней правки: 67.68.69.

РЕГЛАМЕНТ **ОПЕРАТИВНОГО ОТДЕЛА** **КОВЧЕГА** **«С.П.И.З.Ж.Е.Н.О»**

Собрание Переосмысленных Инструкций к Занудству Жестокого
Естественно-Научного Объединения :)

ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

1.1. Полевая группа является временным составным структурным подразделением Когнитивного Ковчеха (КК) и находится под его общим управлением.

1.2. Полевая группа создается с целью:

- Работы с флуктуациями, их изучения и возможного так называемого "одолжения" к себе навсегда;
- Сбора и анализа данных, не выдуманных как в прошлый раз;
- Возможной коллаборационной деятельности с другими организациями на местности. ← бла бла бла

1.3. Функционирование полевой группы осуществляется на основании следующих нормативных документов:

- К сожалению, законодательство межпространства;
- Устав 🙌👁️ КК, ну если вы когда-то видели его в глаза конечно;
- Приказы, постановления, инструкции и другие руководящие и документы Главы;
- Программы и планы, если кто-то их запишет;
- Контракты и постановления, включающие отдел и его сотрудников, если кто-то их опять-таки запишет;
- Другие локальные акты КК что такое локальные акты.

1.4. Согласно Законодательству межпространства и Уставу 🙌👁️ КК, агенты полевой группы обязаны соблюдать главный принцип работы организации и следовать исключительно ее интересам:

- Не пойман — не вор;
- Все вкусняшки мне в кармашки;

- Нет ручек — нет конфеток;
- Ну, вы только помните, что вы не на курорт приехали, а то оформим вам пожизненный в бадикорп. ну или в гр*нь если любите языком чесать

ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

2.1. Утверждением структуры и штатного расписания, а также руководство полевой группы осуществляется очень много слов ну типа Главой и куратором но кого вообще волнует, решайте сами, главное чтоб не попасться грани под горячую руку пацаны....

2.2. В случае отсутствия Главы мы все сдохли так что там уже не до полевой группы.

2.3. Сопровождением, направлением и поддержкой агентов во время полевой работы, своевременным информированием и передачей указов от Главы занимается тот кто согласится на эту каторгу... скорее всего это будет кланкер ибо никто больше не хочет этим заниматься

2.4. Координация и контроль ученых — ну можно попытаться если смелый.

ОСНОВНЫЕ хихихиЧИ

3.1. Вмешательство в миры и паутины:

- Для дальнейшего изучения;
- Для апроприации технологий и/или идей;
- Чтобы первыми заграбастать все прикольчики.

3.2. Планирование и осуществление полевых миссий. Я хз что вы там планируете конечно но главное чтоб все получилось

3.3. В этих пунктах была какая-то фигня про организацию каких-то анализов каких-то там планов и коллабораций, мне это все переделывать так лень, так что я просто это стер, да и это читать никто не будет,

3.4. Коротко говоря, мы приходим, тыкаем палкой во все интересное, и если оно так же интересно реагирует — пакуем и отправляем в родную лабораторию, главное, ребят, делайте это достаточно беспалевно, чтобы грань не смогли доебаться, ну каноны и все дела

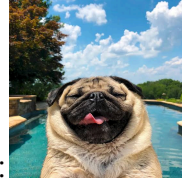
3.5. а то повесят и нас опять все грехи мира и это такой гемор с этим разбираться что лучше уж потерпеть в поле чем терпеть ковыряние в жопе от грани

МИНЕТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

4.1. Перед инициированием миссии проводится:

- Детальный анализ ирисок;
- Планирование миссии и написание гениального плана, который в первый же день летит далеко и надолго;
- Подготовка и тренировка сотрудников делать вид умной деятельности и не смеяться когда говорят слова членовредительство, писец и **МОПС**;

- **МопсМопс**



4.2. Стандартный порядок выполнения миссии:

- В течение миссии, контакт с куратором если он будет обязателен для того чтоб пожаловаться что охраноиды опять всю кашу испортили и не дают забрать местного жителя на эксперименты и в десятый раз попросить разрешения построить адронный коллайдер электрон-позитронный можно даже если говорят что нет!!!!;
- Первоначальная оценка окружения по прибытию на место;
- Главное убедиться что все части тела там где они должны быть, особенно голова, а потом уже идти делать дела, иначе бошку-то можем и не найти!!!
- Обнаружение местонахождения флуктуации и ее анализ трогать голыми руками нежелательно, но если очень хочется, то в целом разрешаю;
- Рассказать коллегам на шаттле какие анекдоты с вами произошли во время работы, чт  об они от зависти умерли;

4.13. Следует помнить, что каждое действие, совершенное «в поле» имеет свой вес. Шаг влево шаг вправо и вас уже шманает грань бе ме паутина ебнется, или пытается подкупить бадикорп, или соблазняет горяченькая ведьмочка из ковена. Будьте сильны!!!! Мы тут ради науки и Главе не нравится вот эта вот нудятина, так что если уж хочется какую-то херню сделать, то пусть она будет ахуенной.

4.4. Прикол реагирования на чрезвычайные ситуации:



-  ;
- В случае неосуществимости миссии, доктору необходимо в срочном порядке выдумать почему это не он виноват что все наебнулось.
- В случае непредвиденного саморазрушения мира и/или паутины, отряд должен немедленно найти самое удобное место чтоб запечатлеть как все уходит в адское пламя и агенты грани бегают и кричат.

ПРАВА И ЛЕВА

5.1. Вносить предложения куратору по выделению необходимых ресурсов для застройки мира коллайдерами.

5.2. Получать от Главы лайки и репосты к видеоотчетам которые вы ему присылаете.

5.3. Если что вы сами на это подписались.

5.4. После выполнения миссий с повышенным уровнем психологической нагрузки сотрудники имеют возможность пройти поплакать в туалете разъебите унитаза стульчак если он будет плакаться вам в ответ

5.5. В случае необходимости временного отстранения от активной службы предоставляется возможность перевода в бадикорп.

БОБЯЗАННОСТИ

6.1. ТОООООЧНОООО точно не пытаться случайным образом нечаянно отослать флуктуацию на шаттл точно не надо нет я вас предупредил!!!!

Написано вашим любимым Клауторном 🕶️

^ не другим фейковым фурри клауторном!!!!



ЕДИНЫЙ КОРПОРАТИВНЫЙ РЕГЛАМЕНТ

Редакция от 9 месяца 467 г.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Настоящий Единый корпоративный регламент S3 Corp (далее — Регламент) определяет обязательные нормы деятельности, внутреннего устройства, корпоративного управления, служебного поведения, распределения полномочий, имущественных отношений, финансовых обязательств, порядка исполнения контрактов, требований безопасности, дисциплины, документооборота и иных аспектов функционирования Корпорации.

Регламент является обязательным для исполнения всеми лицами, состоящими в трудовых, контрактных, служебных, временных, исследовательских, консультационных либо иных правоотношениях с S3 Corp независимо от занимаемой должности, уровня допуска, продолжительности сотрудничества, места нахождения, формы существования организма, способа хранения сознания либо текущего биологического статуса.

Незнание положений Регламента не освобождает сотрудника от ответственности за их нарушение.

Каждый сотрудник подтверждает ознакомление с настоящим Регламентом путем подписания трудового соглашения либо активации корпоративного идентификатора.

Подписание контракта считается добровольным подтверждением согласия сотрудника с действующей редакцией Регламента, а также со всеми будущими изменениями, внесенными в него в установленном порядке.

Корпорация оставляет за собой исключительное право изменять настоящий Регламент без уведомления сотрудников.

Любые копии настоящего документа, выполненные вне корпоративной системы хранения данных, носят исключительно ознакомительный характер и не обладают юридической силой.

ГЛАВА 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Назначение Регламента

1.1.1. Настоящий Регламент устанавливает основные правила внутренней деятельности S3 Corp, порядок взаимодействия сотрудников с Корпорацией, клиентами и подразделениями, а также определяет права, обязанности и ответственность лиц, находящихся в трудовых или договорных отношениях с S3 Corp.

1.1.2. Регламент применяется ко всем сотрудникам S3 Corp независимо от занимаемой должности, подразделения, уровня допуска и характера выполняемой работы, если отдельными нормативными документами или условиями индивидуального договора не предусмотрено иное.

1.1.3. Положения настоящего Регламента обязательны для исполнения с момента заключения соответствующего договора с Корпорацией и сохраняют действие в части, предусмотренной договором, после прекращения работы сотрудника.

1.2. Основные принципы деятельности

1.2.1. S3 Corp осуществляет деятельность в области предоставления сотрудников и специализированных услуг в рамках заключаемых договоров, включая, помимо прочего, аренду агентов, обеспечение их восстановления, информационное сопровождение и иные услуги, предусмотренные внутренними нормативными документами Корпорации.

1.2.2. Рабочие отношения в S3 Corp основываются на договорных обязательствах. Объем обязанностей сотрудника определяется его должностью, внутренними правилами и условиями конкретного договора.

1.2.3. Указание сотруднику может считаться обязательным к исполнению только в случае, если оно относится к его полномочиям и не противоречит действующему договору.

1.2.4. Сотрудник не обязан выполнять распоряжения, которые выходят за пределы заключенного договора, должностных полномочий или установленных условий работы.

1.2.5. При исполнении обязанностей сотрудник представляет S3 Corp независимо от того, известно ли третьим лицам о его принадлежности к Корпорации.

ГЛАВА 2. СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ S3 Corp

2.1. Общие положения

2.1.1. Управление S3 Corp осуществляется по иерархическому принципу.

2.1.2. Основными уровнями управления являются:

1. Маэстро;
2. Ансамбль Дирижеров;
3. Кураторы;
4. Полевые Кураторы.
5. Рядовые сотрудники и агенты.

2.1.3. Полномочия каждого уровня определяются занимаемой должностью, внутренними документами Корпорации и решениями вышестоящего руководства.

2.1.4. Сотрудник обязан соблюдать установленную иерархию при передаче распоряжений, отчетности и обращении по рабочим вопросам.

2.2. Маэстро

2.2.1. Маэстро является высшим должностным лицом S3 Corp.

2.2.2. В полномочия Маэстро входит:

- определение общего направления деятельности Корпорации;
- утверждение стратегических решений;
- назначение и освобождение лиц, входящих в высший руководящий состав;
- утверждение внутренних нормативных документов;
- разрешение вопросов, не отнесенных к компетенции иных должностных лиц;
- принятие окончательных решений по вопросам, переданным на высший уровень управления.

2.2.3. Решения Маэстро имеют высший приоритет внутри Корпорации, если иное прямо не установлено действующими договорными обязательствами.

2.3. Ансамбль Дирижеров

2.3.1. Ансамбль Дирижеров осуществляет оперативное и стратегическое управление отдельными направлениями деятельности S3 Corp.

2.3.2. Каждый Дирижер отвечает за закрепленное за ним направление и обладает необходимыми полномочиями в пределах своей компетенции.

2.3.3. К направлениям деятельности Корпорации относятся, в частности:

- финансовое управление;
- восстановление и биологическое обеспечение;
- операции и безопасность;
- развитие, исследования и приобретение технологий;
- работа с персоналом и долговыми обязательствами.

2.3.4. Дирижер вправе принимать решения по вопросам своего направления, распределять доступные ресурсы и устанавливать внутренний порядок работы подразделения в пределах полномочий, предоставленных Корпорацией.

2.4. Кураторы

2.4.1. Кураторы обеспечивают непосредственную организацию работы сотрудников.

2.4.2. В обязанности Куратора входит:

- распределение рабочих задач;
- контроль исполнения;
- ведение необходимой отчетности;
- передача информации вышестоящему руководству;
- разрешение текущих рабочих вопросов;
- контроль соблюдения сотрудниками настоящего Регламента.

2.4.3. Куратор не вправе самостоятельно изменять условия договора сотрудника, его финансовые обязательства или иные существенные условия работы, если соответствующие полномочия ему не предоставлены.

2.5. Полевые кураторы

2.5.1. Полевой куратор назначается для непосредственного руководства оперативной группой S3 Corp во время выполнения конкретного задания.

2.5.2. На период выполнения задания Полевой куратор является непосредственным руководителем входящих в оперативную группу сотрудников и отвечает за организацию их совместной работы.

2.5.3. Полевой куратор:

- распределяет задачи между участниками оперативной группы;
- координирует действия группы непосредственно на месте выполнения задания;
- определяет порядок выполнения поставленной задачи в пределах условий контракта;

- контролирует соблюдение сотрудниками установленных требований безопасности;
- принимает оперативные решения в пределах предоставленных полномочий;
- поддерживает связь с соответствующим подразделением S3 Corp;
- докладывает о ходе выполнения задания, изменении обстановки и возникших обстоятельствах;
- организует действия группы при возникновении непредвиденной ситуации.

2.5.4. Распоряжения Полевого куратора, отданные в пределах его полномочий и условий действующего задания, обязательны для участников соответствующей оперативной группы.

2.5.5. Полномочия Полевого куратора распространяются на период и территорию выполнения задания, если иное не установлено отдельным распоряжением.

2.5.6. Полевой куратор не вправе самостоятельно изменять условия контракта, принимать на себя обязательства от имени S3 Corp либо давать группе распоряжения, выходящие за пределы поставленной задачи.

2.5.7. При возникновении обстоятельств, препятствующих выполнению первоначального задания, Полевой куратор обязан оценить ситуацию, обеспечить безопасность группы и передать информацию вышестоящему руководству для принятия дальнейшего решения.

2.5.8. В случае отсутствия Полевого куратора его полномочия временно переходят к назначенному заместителю либо иному сотруднику, определенному руководством до начала задания.

2.5.9. Полевой куратор несет ответственность за организацию работы оперативной группы, достоверность передаваемой отчетности и соблюдение установленных границ своих полномочий.

ГЛАВА 3. ПРИЕМ В КОРПОРАЦИЮ И СТАТУС СОТРУДНИКА

3.1. Прием на работу

3.1.1. Прием лица в состав S3 Corp осуществляется после прохождения установленных Корпорацией процедур проверки и оформления.

3.1.2. До допуска к самостоятельному выполнению обязанностей лицо может быть обязано пройти:

1. проверку документов и идентификационных данных;
2. медицинское обследование;
3. оформление договорной документации;
4. создание корпоративного профиля;
5. процедуру нейронного архивирования;
6. необходимое обучение;
7. проверку соответствия занимаемой должности.

3.1.3. Перечень обязательных процедур определяется должностью, уровнем допуска и характером предполагаемой деятельности.

3.2. Корпоративный профиль

3.2.1. На каждого сотрудника S3 Corp формируется индивидуальный корпоративный профиль.

3.2.2. Корпоративный профиль может содержать идентификационные и биометрические сведения, сведения о должности, результатах обучения и проверок, выполненных заданиях, финансовых обязательствах и иных характеристиках, необходимых для организации работы сотрудника.

3.2.3. Доступ к сведениям корпоративного профиля предоставляется исключительно лицам, имеющим соответствующие полномочия.

ГЛАВА 4. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СОТРУДНИКА

4.1. Общие права сотрудника

4.1.1. Сотрудник имеет право на получение предусмотренных договором и внутренними документами Корпорации условий работы.

4.1.2. Сотрудник имеет право получать информацию, необходимую для надлежащего исполнения возложенных на него обязанностей.

4.1.3. Сотрудник имеет право обращаться к Куратору или иному уполномоченному представителю Корпорации по вопросам, связанным с исполнением договора.

4.1.4. Сотрудник вправе отказаться от исполнения распоряжения, если оно выходит за пределы его договора, личных границ или предоставленных ему полномочий.

4.1.5. Требования, связанные с причинением смерти, риском для жизни, физическим насилием или иным причинением вреда, сами по себе нарушением личных границ не считаются, если они предусмотрены договором либо необходимы для выполнения поставленной задачи.

4.2. Общие обязанности сотрудника

4.2.1. Сотрудник обязан соблюдать настоящий Регламент, условия заключенных договоров и законные распоряжения уполномоченных представителей S3 Corp.

4.2.2. Сотрудник обязан добросовестно выполнять возложенные на него обязанности и своевременно предоставлять необходимую отчетность.

4.2.3. Сотрудник обязан незамедлительно сообщать ответственному руководителю об обстоятельствах, которые могут препятствовать выполнению задания либо создать угрозу для Корпорации, сотрудников или клиентов.

4.2.4. Сотрудник обязан предоставлять достоверную информацию о ходе выполнения порученной работы.

4.2.5. Сотрудник обязан соблюдать установленные требования безопасности, конфиденциальности и обращения с корпоративным имуществом.

4.3. Исполнение распоряжений

4.3.1. Распоряжение является обязательным для исполнения, если оно выдано уполномоченным лицом и относится к должностным обязанностям сотрудника либо условиям действующего договора.

4.3.2. Распоряжение, изменяющее существенные условия договора, не может считаться действительным изменением договора без соответствующего оформления.

4.3.3. В случае сомнений относительно полномочий лица, выдавшего распоряжение, сотрудник вправе запросить подтверждение распоряжения через установленный порядок.

4.4. Обжалование решений и распоряжений

4.4.1. Сотрудник вправе обжаловать решение, распоряжение, дисциплинарную меру или иное действие уполномоченного представителя Корпорации, если считает его нарушающим настоящий Регламент, условия заключенного договора или установленный порядок полномочий.

4.4.2. Обжалование не приостанавливает исполнение решения или распоряжения, если иное прямо не установлено уполномоченным руководителем.

4.4.3. Обращение подается непосредственному руководителю либо иному уполномоченному лицу, определенному внутренним порядком Корпорации. Если обжалуемое решение принято непосредственным руководителем, обращение передается на следующий уровень управления.

4.4.4. В обращении должны быть указаны:

- обжалуемое решение или действие;
- обстоятельства, послужившие основанием для обращения;
- положения договора, настоящего Регламента или иных корпоративных документов, которые, по мнению сотрудника, были нарушены;
- требуемый результат рассмотрения.

4.4.5. Запрещается препятствовать подаче обоснованной жалобы либо применять дисциплинарные меры исключительно за факт обращения.

4.4.6. Заведомо ложное обращение, подача жалобы с целью воспрепятствовать исполнению законного распоряжения либо злоупотребление процедурой обжалования может рассматриваться как нарушение настоящего Регламента.

ГЛАВА 5. ДОГОВОРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ И АГЕНТЫ

5.1. Статус агента

5.1.1. Агент S3 Corp, предоставленный клиенту для выполнения определенной работы на основании действующего договора, является активом.

5.1.2. Актив сохраняет статус сотрудника S3 Corp на протяжении всего срока действия договора, если иное прямо не предусмотрено его условиями.

5.1.3. Передача агента клиенту не означает передачи клиенту полного объема прав управления сотрудником.

5.2. Полномочия клиента

5.2.1. Клиент получает только те полномочия в отношении предоставленного ему Актива, которые прямо предусмотрены заключенным договором.

5.2.2. Передача Актива Клиенту не означает передачу Клиенту полномочий Корпорации и не прекращает трудовые, контрактные или иные обязательства Актива перед S3 Corp.

5.2.3. Клиент вправе:

- ставить задачи в пределах заключенного договора;
- определять порядок выполнения работ, если это не противоречит условиям договора;
- требовать соблюдения установленных сроков и стандартов работы;
- получать предусмотренные договором отчеты и результаты работы.

5.2.4. Клиент не вправе без отдельного разрешения Корпорации:

- изменять условия договора;
- передавать Актив третьим лицам;
- распоряжаться корпоративным имуществом;
- изменять должность, статус, уровень доступа или размер вознаграждения Актива;
- требовать раскрытия информации, доступ к которой не предусмотрен договором;
- распоряжаться процедурами медицинского, технического или иного обслуживания Актива;
- освобождать Актив от обязательств перед Корпорацией;
- заключать от имени S3 Corp какие-либо обязательства.

5.2.5. При возникновении сомнений относительно объема полномочий Клиента решение принимается в пользу сохранения полномочий Корпорации до получения соответствующего подтверждения.

5.2.6. Клиент несет ответственность за распоряжения, выходящие за пределы предоставленных ему полномочий, если такие распоряжения повлекли ущерб Корпорации или Активу.

5.3. Условия контракта

5.3.1. До начала выполнения задания агент должен быть ознакомлен с условиями контракта в объеме, необходимом для его исполнения.

5.3.2. Контракт должен определять характер поручаемой работы, срок ее выполнения, полномочия клиента, ограничения и иные существенные условия.

5.3.3. Агент обязан исполнять распоряжения клиента в пределах полномочий, предоставленных соответствующим контрактом.

5.3.4. Распоряжения, выходящие за пределы договора, не являются обязательными для исполнения агентом без соответствующего изменения условий контракта.

5.4. Конфликт распоряжений

5.4.1. При одновременном получении распоряжений от нескольких уполномоченных лиц сотрудник обязан определить их приоритет исходя из служебной иерархии и условий договора.

5.4.2. В рамках текущей миссии распоряжения Командира миссии имеют приоритет над распоряжениями Клиента и иных лиц, если иное прямо не предусмотрено договором или распоряжением вышестоящего руководителя Корпорации.

5.4.3. Распоряжения Куратора имеют приоритет над распоряжениями Клиента в вопросах, касающихся:

- безопасности сотрудника;
- выполнения обязательств перед S3 Corp;
- соблюдения настоящего Регламента;
- сохранности корпоративного имущества;
- конфиденциальной информации;
- изменения или прекращения условий работы.

5.4.4. Клиентские распоряжения сохраняют приоритет в вопросах, переданных Клиенту договором, если они не противоречат распоряжениям уполномоченного представителя Корпорации.

5.4.5. При наличии противоречащих друг другу распоряжений сотрудник обязан сообщить об этом Командиру миссии или Куратору и запросить подтверждение приоритета.

5.4.6. В чрезвычайной ситуации сотрудник вправе временно отступить от распоряжения Клиента, если его исполнение создает непосредственную угрозу жизни, сохранности корпоративного имущества, выполнению договора либо безопасности Корпорации.

5.4.7. Самостоятельное разрешение конфликта распоряжений не освобождает сотрудника от обязанности сообщить о возникшей ситуации.

5.5. Изменение условий договора

5.5.1. Изменение существенных условий договора допускается только лицом, обладающим соответствующими полномочиями от имени Корпорации.

5.5.2. К существенным условиям относятся, в частности:

- перечень выполняемых работ;
- срок действия договора;
- полномочия Клиента;
- территория и условия выполнения работ;
- размер и порядок оплаты;
- уровень доступа;
- иные условия, прямо определенные договором как существенные.

5.5.3. Устное распоряжение не считается изменением договора, если такое изменение требует документального оформления.

5.5.4. Временное изменение порядка выполнения работы в рамках действующего договора не является изменением договора, если оно не изменяет его существенных условий.

5.5.5. Сотрудник не вправе самостоятельно принимать изменения договора от имени S3 Corp либо давать Клиенту обещания, создающие для Корпорации новые обязательства.

5.5.6. Изменения вступают в силу с момента их официального утверждения либо с иной даты, указанной в документе об изменении.

5.6. Прекращение договора

5.6.1. Все договоры S3 Corp с сотрудниками заключаются на бессрочной основе и сохраняют силу до момента их официального прекращения в порядке, установленном настоящим Регламентом.

5.6.2. Обычное прекращение договора допускается только после полного исполнения сотрудником всех обязательств перед S3 Corp.

5.6.3. Условиями прекращения договора являются:

- выполнение всех порученных сотруднику заданий;
- выполнение всех запланированных и принятых к исполнению заданий;
- отсутствие иных невыполненных служебных обязательств перед Корпорацией;
- отсутствие задолженности и иных финансовых обязательств перед S3 Corp;
- возврат корпоративного имущества и иных предоставленных ресурсов;
- завершение процедуры передачи корпоративной информации и служебных знаний.

5.6.4. Наличие невыполненных заданий, принятых обязательств либо задолженности перед Корпорацией является основанием для отказа в прекращении договора до момента исполнения соответствующих обязательств.

5.6.5. Перед окончательным прекращением договора сотрудник обязан пройти процедуру передачи корпоративных знаний и информации.

5.6.6. В рамках указанной процедуры сотрудник обязан предоставить Корпорации всю известную ему информацию, имеющую или потенциально имеющую служебную ценность, включая сведения о выполненных заданиях, Клиентах, сотрудниках, объектах, маршрутах, операциях, внутренних процессах, доступах, выявленных угрозах, известных лицах и организациях, а также любую иную накопленную за время службы информацию, способную представлять ценность для S3 Corp.

5.6.7. Объем передаваемой информации не ограничивается сведениями, непосредственно связанными с должностью или последним заданием сотрудника. Сотрудник обязан раскрыть любую известную ему информацию, которую Корпорация вправе счесть значимой для своей деятельности, безопасности, имущества или интересов.

5.6.8. По результатам процедуры передачи информации уполномоченный представитель Корпорации подтверждает ее завершение либо назначает дополнительную процедуру сбора необходимых сведений.

5.6.9. До завершения процедуры передачи информации договор продолжает действовать, если иное не установлено уполномоченным представителем S3 Corp.

5.6.10. После выполнения всех обязательств, погашения задолженности, возврата корпоративного имущества и завершения процедуры передачи информации договор может быть официально прекращен уполномоченным представителем Корпорации.

5.6.11. Единственным предусмотренным Корпорацией случаем добровольного выхода сотрудника из корпоративной системы без прохождения стандартной процедуры является самостоятельное открытие им двери в Бесконечный коридор Ковена и последующее добровольное присоединение к Ковену.

5.6.12. Подтвержденный переход сотрудника в Бесконечный коридор с последующим присоединением к Ковену является основанием для немедленного прекращения договора независимо от наличия невыполненных заданий, задолженности или иных обязательств перед S3 Corp.

5.6.13. В случае, предусмотренном пунктом 5.6.12, стандартная процедура передачи корпоративной информации не проводится, если Корпорация не располагает возможностью ее проведения.

ГЛАВА 6. КОРПОРАТИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ И УРОВНИ ДОСТУПА

6.1. Общие положения

6.1.1. Корпоративной информацией признаются любые сведения, созданные, полученные или хранящиеся в связи с деятельностью S3 Corp, если иное не установлено внутренними документами Корпорации.

6.1.2. К корпоративной информации относятся документы, отчеты, данные о сотрудниках и Клиентах, финансовые сведения, результаты исследований, сведения о договорах, маршрутах, объектах, операциях, инфраструктуре и иные сведения служебного характера.

6.1.3. Право доступа к информации определяется служебным статусом, должностными обязанностями, условиями договора и установленным уровнем допуска.

6.1.4. Наличие доступа к информации не означает права ее копировать, передавать, изменять или использовать вне служебной необходимости.

6.2. Уровни доступа

6.2.1. Корпорация вправе устанавливать уровни доступа к информации.

6.2.2. Минимальный уровень доступа предоставляет сотруднику только сведения, необходимые для выполнения его текущих обязанностей.

6.2.3. Расширенный уровень доступа может предоставляться сотрудникам, чьи обязанности требуют работы с несколькими подразделениями, Клиентами, финансовыми, исследовательскими или оперативными данными.

6.2.4. Специальный доступ предоставляется индивидуально уполномоченным лицом и может иметь ограничения по сроку, территории, объекту или категории информации.

6.2.5. Сотрудник обязан немедленно сообщить о случайном или ошибочном получении информации, к которой он не имеет необходимого доступа.

6.2.6. Запрещается использовать корпоративную информацию для личной выгоды, передачи третьим лицам либо получения доступа к информации, не связанной с выполняемой работой.

6.3. Передача информации

6.3.1. Передача корпоративной информации осуществляется только через разрешенные Корпорацией каналы связи.

6.3.2. Передача информации Клиенту допускается только в пределах его полномочий и условий договора.

6.3.3. После прекращения договора или изменения уровня доступа сотрудник обязан прекратить использование информации, доступ к которой был утрачен.

6.4. Служебные коммуникации

6.4.1. Служебными коммуникациями признаются сообщения, распоряжения, отчеты и иные сведения, передаваемые в связи с выполнением обязанностей сотрудника.

6.4.2. Для передачи обязательных распоряжений, отчетности и иной информации, имеющей юридическое, финансовое или оперативное значение для Корпорации, используются официально разрешенные каналы связи.

6.4.3. Сотрудник обязан обеспечивать достоверность передаваемой им служебной информации.

6.4.4. Существенные распоряжения и договоренности могут подлежать обязательной фиксации в корпоративной системе.

6.4.5. Если распоряжение, полученное устно, способно существенно повлиять на выполнение договора, финансовые обязательства, безопасность или статус сотрудника, сотрудник вправе запросить его подтверждение через официальный канал.

6.4.6. Использование личных каналов связи для передачи корпоративной информации допускается только в случаях, когда это разрешено Корпорацией либо необходимо для предотвращения непосредственного ущерба.

6.4.7. Утрата устройства, носителя или учетной записи, содержащих корпоративную информацию, должна быть немедленно сообщена уполномоченному руководителю.

ГЛАВА 7. ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ СИТУАЦИИ

7.1. Общие положения

7.1.1. Чрезвычайной ситуацией признается обстоятельство, создающее непосредственную угрозу сотрудникам, Клиентам, корпоративному имуществу, информации, инфраструктуре либо выполнению обязательств S3 Corp.

7.1.2. К чрезвычайным ситуациям могут относиться нападение, нарушение связи, потеря контроля над объектом, авария, массовая гибель или недоступность сотрудников, угроза раскрытия корпоративной информации и иные обстоятельства, признанные таковыми уполномоченным руководителем.

7.2. Действия сотрудников

7.2.1. При возникновении чрезвычайной ситуации сотрудник обязан в первую очередь:

- обеспечить безопасность лиц, находящихся под его непосредственной ответственностью;
- сообщить о ситуации по доступному служебному каналу;
- выполнить распоряжения Командира миссии либо иного уполномоченного руководителя;
- принять разумные меры для сохранения корпоративного имущества и информации.

7.2.2. При невозможности связаться с руководителем сотрудник вправе самостоятельно принять необходимые временные меры для предотвращения непосредственного ущерба.

7.2.3. Принятые самостоятельно меры должны быть доложены Корпорации при первой возможности.

7.3. Управление в чрезвычайной ситуации

7.3.1. При утрате связи с непосредственным руководителем полномочия по управлению временно переходят к следующему доступному лицу соответствующего уровня иерархии.

7.3.2. Распоряжения, отданные в чрезвычайной ситуации, могут временно изменять обычный порядок работы, если это необходимо для устранения угрозы.

7.3.3. Временное чрезвычайное распоряжение не считается изменением договора, если иное прямо не установлено Корпорацией.

ГЛАВА 8. ФИНАНСОВЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА И ЗАДОЛЖЕННОСТЬ

8.1. Общие положения

8.1.1. Каждый сотрудник S3 Corp имеет индивидуальный финансовый счет, на котором ведется учет его задолженности перед Корпорацией.

8.1.2. Задолженность формируется в процессе использования сотрудником предоставляемых S3 Corp возможностей, ресурсов и услуг.

8.1.3. Стоимость предоставленной услуги или ресурса автоматически относится на финансовый счет сотрудника и увеличивает размер его задолженности в соответствии с действующими условиями.

8.1.4. Использование сотрудником услуг Корпорации считается подтверждением его обязательства по их оплате, если иное прямо не предусмотрено договором или решением уполномоченного лица.

8.2. Учет задолженности

8.2.1. Размер задолженности сотрудника фиксируется во внутренней системе финансового учета S3 Corp.

8.2.2. Все начисления сохраняются в истории операций и могут быть предоставлены сотруднику по его запросу в установленном порядке.

8.2.3. Задолженность может увеличиваться в течение всего периода работы сотрудника в Корпорации.

8.2.4. Сотрудник несет ответственность за своевременное погашение накопленной задолженности в порядке, установленном Корпорацией.

8.2.5. Отсутствие у сотрудника непосредственного расчета за полученную услугу не означает ее бесплатного предоставления. Если стоимость услуги подлежит учету, соответствующая сумма вносится в его задолженность.

8.3. Кредитная единица

8.3.1. Для внутреннего финансового учета используется расчетная единица ₤ (кредит).

8.3.2. Стоимость предоставляемых услуг, начисления и задолженность сотрудника выражаются в кредитах.

8.3.3. Актуальные размеры начислений определяются действующими тарифами, условиями договора и внутренними решениями уполномоченных подразделений S3 Corp.

ГЛАВА 9. ЖИЛЬЕ И КОРПОРАТИВНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

9.1. Предоставление жилья

9.1.1. S3 Corp предоставляет сотрудникам жилье в соответствии с их должностью, статусом и доступностью жилых помещений.

9.1.2. Основным видом размещения сотрудников являются индивидуальные жилые капсулы.

9.1.3. Сотрудникам, имеющим соответствующий статус или основания для предоставления отдельного помещения, может быть предоставлено индивидуальное жилье иного типа.

9.1.4. Условия предоставления, использования и оплаты жилья определяются внутренними правилами Корпорации и учитываются в соответствии с положениями о задолженности.

9.2. Использование жилых помещений

9.2.1. Сотрудник обязан использовать предоставленное ему помещение по назначению и соблюдать установленные правила проживания.

9.2.2. Сотрудник несет ответственность за сохранность предоставленного ему имущества.

9.2.3. Повреждение или утрата имущества Корпорации влечет соответствующее финансовое начисление, если иное не установлено отдельным решением.

9.2.4. Передача предоставленного помещения или доступа к нему другим лицам без разрешения Корпорации не допускается.

9.3. Корпоративные объекты

9.3.1. Сотрудники вправе пользоваться объектами и инфраструктурой S3 Corp в пределах предоставленного им доступа.

9.3.2. Порядок использования отдельных объектов может регулироваться дополнительными внутренними положениями.

9.3.3. Использование платных объектов и услуг учитывается в порядке, установленном разделом 8 настоящего Регламента.

9.3.4. Корпорация вправе ограничить или временно приостановить доступ сотрудника к отдельным объектам при наличии соответствующих оснований.

9.4. Личное имущество

9.4.1. Сотрудник вправе хранить личное имущество в предоставленном ему жилом помещении в пределах установленных ограничений.

9.4.2. Размещение животных, оборудования или иных объектов, способных создавать угрозу безопасности, нарушать работу инфраструктуры либо препятствовать проживанию других сотрудников, допускается только с соответствующего разрешения.

9.4.3. Расходы, связанные с содержанием личного имущества сотрудника, не относятся к корпорации, если иное прямо не предусмотрено договором или внутренними правилами.

9.5. Корпоративное имущество и Активы

9.5.1. К корпоративному имуществу относятся материальные и нематериальные объекты, принадлежащие S3 Corp либо находящиеся в ее распоряжении, включая оборудование, вооружение, транспорт, документы, носители информации, помещения, инструменты, технические средства и иные ресурсы.

9.5.2. В целях настоящего Регламента сотрудник, заключивший договор с S3 Corp, а также иное лицо, переданное Корпорацией для выполнения работ по договору, рассматривается как корпоративный Актив.

9.5.3. Статус корпоративного Актива означает, что сотрудник является ресурсом Корпорации, предоставленным для выполнения установленных договором или служебным положением обязанностей, и подлежит учету, контролю и защите в соответствии с внутренними процедурами S3 Corp.

9.5.4. Корпоративный Актив не вправе самостоятельно распоряжаться своим статусом, передавать его третьим лицам либо принимать от имени Корпорации решения о его использовании.

9.5.5. Передача Актива Клиенту, подразделению или иному уполномоченному лицу не прекращает принадлежность Актива к корпоративной системе S3 Corp и не передает получателю полномочия Корпорации сверх предусмотренных договором.

9.5.6. Корпоративные Активы, оборудование и иное имущество подлежат учету в установленном Корпорацией порядке.

9.5.7. Сотрудник обязан обеспечивать сохранность предоставленного ему корпоративного имущества и исполнять установленные требования по его использованию.

9.5.8. Передача корпоративного имущества или Актива третьим лицам допускается только с разрешения уполномоченного представителя Корпорации.

9.5.9. Утрата, повреждение, уничтожение либо использование корпоративного имущества или Актива с нарушением установленных правил подлежат служебной проверке.

9.5.10. При наличии установленной вины сотрудника причиненный Корпорации ущерб может быть отнесен на его финансовый счет в порядке, установленном настоящим Регламентом и иными внутренними нормативными актами.

9.5.11. По окончании задания, договора либо при отзыве предоставленного имущества сотрудник обязан вернуть соответствующее имущество и иные переданные ему корпоративные ресурсы в установленном порядке.

ГЛАВА 10. ТРУДОВАЯ ДИСЦИПЛИНА

10.1. Общие обязанности сотрудника

10.1.1. Сотрудник обязан соблюдать настоящий Регламент, условия заключенных договоров и законные распоряжения уполномоченных представителей S3 Corp.

10.1.2. Сотрудник обязан добросовестно выполнять возложенные на него обязанности и своевременно предоставлять необходимую отчетность.

10.1.3. Сотрудник обязан незамедлительно сообщать ответственному руководителю об обстоятельствах, которые могут препятствовать выполнению задания либо создать угрозу для Корпорации, сотрудников или клиентов.

10.2. Нарушения трудовой дисциплины

10.2.1. Нарушением трудовой дисциплины признается виновное неисполнение или ненадлежащее исполнение сотрудником установленных обязанностей.

10.2.2. К нарушениям, в частности, относятся:

1. предоставление заведомо недостоверной отчетности;
2. сокрытие существенной информации о выполнении задания;
3. самовольное изменение условий контракта;
4. неправомерное использование корпоративного имущества;
5. разглашение информации ограниченного доступа;
6. неисполнение законного распоряжения уполномоченного лица;
7. действия, создавшие необоснованный риск для сотрудников, клиентов или Корпорации;
8. умышленное причинение ущерба S3 Corp.

10.3. Меры ответственности

10.3.1. За нарушение настоящего Регламента к сотруднику могут применяться меры ответственности в соответствии с характером и последствиями нарушения.

10.3.2. При определении меры ответственности учитываются тяжесть нарушения, размер причиненного ущерба, обстоятельства совершения нарушения и наличие предыдущих нарушений.

10.3.3. В зависимости от характера нарушения могут применяться:

1. предупреждение;

2. ограничение доступа;
3. финансовое взыскание;
4. обязанность возместить причиненный ущерб;
5. временное отстранение от выполнения отдельных работ;
6. изменение уровня допуска;
7. иные меры, предусмотренные внутренними документами S3 Corp.

10.4. Дисциплинарная процедура

10.4.1. Основанием для дисциплинарной процедуры являются сведения о возможном нарушении сотрудником настоящего Регламента, договора, распоряжения уполномоченного руководителя либо иных обязательных корпоративных положений.

10.4.2. До применения дисциплинарной меры устанавливаются обстоятельства нарушения, его последствия и степень ответственности сотрудника.

10.4.3. Сотруднику может быть предоставлена возможность представить объяснение по обстоятельствам нарушения.

10.4.4. При определении меры воздействия учитываются:

- характер нарушения;
- последствия нарушения;
- наличие умысла;
- повторность;
- степень причиненного ущерба;
- действия сотрудника по устранению последствий.

10.4.5. За одно нарушение может быть применена одна основная дисциплинарная мера, если иное не предусмотрено внутренними положениями Корпорации.

10.4.6. Наличие финансового ущерба не препятствует применению дисциплинарной меры, а возмещение ущерба не отменяет автоматически факт нарушения.

10.4.7. Дисциплинарное решение фиксируется в корпоративном профиле сотрудника, если иное не установлено уполномоченным руководителем.

10.5. Временное отстранение

10.5.1. На время проверки сотрудник может быть временно отстранен от выполнения отдельных обязанностей или ограничен в доступе к информации, имуществу или объектам Корпорации.

10.5.2. Временное отстранение не является признанием сотрудника виновным.

10.5.3. На период отстранения сотруднику могут быть ограничены выплаты, доступ к корпоративным ресурсам и выполнение отдельных работ в соответствии с условиями договора и решением уполномоченного лица.

10.6. Обжалование дисциплинарного решения

10.6.1. Сотрудник вправе обжаловать примененную к нему дисциплинарную меру в порядке, установленном разделом 4.4 настоящего Регламента.

10.6.2. До рассмотрения жалобы дисциплинарная мера сохраняет силу, если иное не установлено уполномоченным руководителем.

10.7. Расследование нарушений

10.7.1. При получении сведений о возможном нарушении Корпорация вправе инициировать внутреннее расследование.

10.7.2. Расследование проводится уполномоченным руководителем либо назначенным им сотрудником или подразделением.

10.7.3. В ходе расследования могут изучаться:

- служебные отчеты;
- записи корпоративных систем;
- документы и договоры;
- данные служебных коммуникаций;
- финансовая информация;
- показания сотрудников и иных лиц;
- состояние корпоративного имущества;
- иные сведения, имеющие отношение к обстоятельствам нарушения.

10.7.4. Сотрудники обязаны содействовать расследованию в пределах своих полномочий и предоставлять достоверную информацию.

10.7.5. Соккрытие существенной информации, уничтожение доказательств, намеренное предоставление ложных сведений или воспрепятствование расследованию могут рассматриваться как самостоятельные нарушения.

10.7.6. По результатам расследования может быть установлено:

- отсутствие нарушения;
- наличие нарушения без оснований для дисциплинарного взыскания;
- наличие нарушения, требующего применения дисциплинарной меры;
- необходимость возмещения ущерба;
- необходимость изменения уровня доступа или иных служебных ограничений;
- необходимость передачи вопроса на рассмотрение вышестоящего руководства.

10.7.7. Материалы расследования относятся к корпоративной информации и предоставляются только лицам, имеющим соответствующий уровень доступа.

10.7.8. Срок проведения расследования определяется характером и сложностью дела. При необходимости он может быть продлен уполномоченным руководителем.

ГЛАВА 11. РАБОЧИЙ РЕЖИМ И ОТСУТСТВИЕ

11.1. Рабочий режим

11.1.1. Рабочий режим сотрудника определяется занимаемой должностью, условиями договора и характером выполняемой деятельности.

11.1.2. Для агентов рабочим временем считается период выполнения порученных миссий и связанных с ними обязательных процедур.

11.1.3. Агент вправе временно прекратить выполнение заданий. За период отсутствия оплата не начисляется, а предусмотренные корпоративные расходы продолжают учитываться в составе долговых обязательств.

11.2. Отсутствие и отпуск

11.2.1. Об отсутствии агент обязан уведомить куратора либо иное ответственное лицо.

11.2.2. Отсутствие без согласования во время действующей миссии может рассматриваться как нарушение условий контракта.

11.2.3. Оплачиваемый отпуск предоставляется сотрудникам, имеющим соответствующий служебный ранг. Для остальных сотрудников период добровольного прекращения работы оплачиваемым отпуском не считается.

ГЛАВА 12. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ И ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

12.1. Толкование положений

12.1.1. Окончательная трактовка положений настоящего Регламента, внутренних документов и установленных корпоративных процедур принадлежит руководству S3 Corp.

12.1.2. При возникновении неоднозначности, противоречия или отсутствия прямого положения решение о порядке применения настоящего Регламента принимается вышестоящим руководителем соответствующего уровня.

12.1.3. Толкование отдельного положения не может рассматриваться как ограничение полномочий руководства.

12.2. Приоритет распоряжений и документов

12.2.1. При противоречии между распоряжениями приоритет имеет распоряжение лица, обладающего более высоким уровнем полномочий.

12.2.2. Устные распоряжения, данные уполномоченным лицом в пределах его полномочий, являются обязательными наравне с письменными, если характер распоряжения не требует документального оформления.

12.2.3. В случае расхождения или противоречия между условиями индивидуального договора и настоящим Регламентом приоритетную силу имеют положения Регламента.

12.3. Изменение Регламента

12.3.1. S3 Corp вправе в любое время изменять, дополнять, приостанавливать или отменять положения настоящего Регламента.

12.3.2. Изменения вступают в силу с момента их официального утверждения или с указанной в них даты.

12.3.3. Сотрудник обязан самостоятельно знакомиться с действующей редакцией Регламента и не может ссылаться на незнание внесенных изменений после их введения в действие.

12.4. Непредусмотренные случаи

12.4.1. Отсутствие в настоящем Регламенте прямого положения не освобождает сотрудника от обязанности действовать в интересах S3 Corp, соблюдать

установленные требования безопасности и выполнять законные распоряжения руководства.

12.4.2. В случаях, не урегулированных настоящим Регламентом, порядок действий определяется уполномоченным руководителем с учетом полномочий, договора, характера задания и интересов S3 Corp.

12.4.3. Сформированное таким образом решение может использоваться в качестве основания для последующего дополнения или уточнения корпоративных нормативных документов.

12.5. Вступление в силу и обязательность

12.5.1. Настоящий Регламент является обязательным для всех лиц, на которых распространяется его действие.

12.5.2. Получение корпоративного допуска, заключение договора или начало исполнения обязанностей означает признание установленного порядка и обязанность соблюдать действующую редакцию Регламента.

12.5.3. Контроль за исполнением настоящего Регламента возлагается на руководителей соответствующих подразделений и уполномоченных лиц S3 Corp.

12.5.4. Настоящий Регламент сохраняет обязательную силу до момента его отмены или замены новой редакцией.

Сказания утверждены
самой великой, замечательной, умопомрачительной,
чудесной, восхитительной, классной, крутой, красивой,
умной, мудрой, в общем нашей любимой
Нэсаку-Но-Ками!

Дата последней правки: никогда!

СКАЗАНИЯ ПРАВИЛ И ЗАВЕТОВ

КОВЕНА: КАК ПРАВИЛЬНО ПИСАТЬ СКАЗКИ В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ

«У.Л.УЧ.Ш.Е.Н.Н.О.»

ВВЕДЕНИЕ

Беря в руки перо и пергамент, Вы не всегда сразу можете придумать, какую историю хотите запечатлеть. До Вас уже были написаны тысячи сказок, и во многом избежать повторений будет довольно сложно, но к этому и не нужно стремиться. Каждое произведение — это поток Вашей души и сознания, Ваши эмоции и чувства, перенесенные чернилами на бумагу. Хайку, написанное с любовью, будет ценнее самого захватывающего, но бездушного романа.

Если же искусство написания сказок Вам пока незнакомо или Вы впервые решили этим заняться, то этот небольшой манускрипт поможет сделать первые шаги.

Присаживайтесь поудобнее, возьмите чай и печенье — мы начинаем!

ГЛАВА ПЕРВАЯ: ЧТО ТАКОЕ СКАЗКА?

Прежде чем писать сказку, нужно понять, что же это такое.

Сказка — это, чаще всего, прозаическое произведение с волшебным, героическим или бытовым сюжетом, в котором присутствуют фантастические силы. В нашем же понимании словом «сказка» можно назвать любое произведение, вышедшее из-под пера Ведьмы.

Конечно, писать сказки могут не только Ведьмы Ковена, но и множество других авторов по всей мультивселенной. Но мы сейчас говорим не о них.

Не бойтесь обращаться к уже существующим сюжетам. Ретеллинги давно стали полноценным жанром. Например, «Лунные хроники» Мариссы Мейер пересказывают знакомые сказки совершенно по-новому: у Золы появляется кибернетическая нога, юной Скарлет в поисках бабушки помогает боец по прозвищу Волк, а Кресс оказывается заточена не в башне, а на орбитальном спутнике.

Практически каждый писатель хотя бы раз думал: «Хочу написать сказку». Как и с любым другим жанром, здесь главное — пробовать, искать и не бояться ошибаться. Начните с наших рекомендаций!

ГЛАВА ВТОРАЯ: СКАЗКА

Если Вы собрались с духом и твердо решили писать сказку, то теперь начинается самое сложное — выбрать главного героя.

Будет ли это легенда о доблестном рыцаре? Роман о потерянном герое? Хайку об одиноком драконе? Или мадригал, посвященный божеству? Каждая сказка должна иметь своего героя, даже если этим героем становится сам читатель.

Любое произведение рассказывает чью-то историю — историю целого мира или всего одной личности. Вдохновение можно найти буквально вокруг себя. Вдруг у Вашего соседа по комнате, попутчика или даже злейшего врага есть история, которую он так и не осмелился записать? Помогите ему в этом, даже если он будет ругаться. Все хотят, чтобы про них однажды появилась сказка. Просто не все готовы в этом признаться.

Подумайте, какую мысль или мораль Вы хотите донести. Иногда она рождается еще до начала работы, а иногда становится понятной только в самом конце. Некоторые истории вовсе не дают однозначных ответов. Хорошо это или плохо — решать только Вам.

А дальше остается самое простое — писать.

Не забывайте про кульминацию, испытания, препятствия и развязку, которая должна быть у каждой хорошей истории. Впрочем, Вы ведь не глупые Ведьмы. Раз уж Вы добрались до этого манускрипта, то, скорее всего, Вы либо ужасно любопытный человек, либо прирожденный писатель.

Если же после прочтения этого замечательного руководства трудности все еще остались, можем посоветовать ознакомиться с [заметками](#) нашей прекрасной мастерицы слова.

Взгляните хотя бы на ее замечательную хитрую улитку:



Мы ее очень любим.

Надеемся, что однажды подобная улитка тоже станет Ведьмой Ковена.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ЧАЕПИТИЯ

Минимум раз в неделю Вы обязаны устраивать чаепития. Это древний обряд укрепления ведьминских уз. Самые вкусные сплетни рождаются и перемалываются именно за чашечкой хорошего Да Хун Пао.

1. Сейчас особенно модно использовать парящие блюда, чайники и чашки. Позаботьтесь об эстетике и порауйте гостей летающей посудой.
2. Тщательно выбирайте сорта чая. Даже одно упоминание чайных пакетиков способно вызвать обморок у самых утонченных Ведьм.
3. Подготовьте десерты! Это чрезвычайно важно. Даже если среди Ваших гостей окажутся служители Темной Магии — например, последователи Культа Ктулху, — исторически они предпочитают иннсмутяшки: карамельки в форме рыбок.
4. Сплетни, слухи и интеллигентные дискуссии — обязательная часть любого чаепития. Только постарайтесь не задеть чужие чувства, иначе Ваша парящая чашка очень быстро окажется на полу.

МОРАЛЬ



АМОРАЛЬ

Вам можно все.

Если кто-то попытается что-либо Вам запретить, просто поговорите с Вашей Старшей Ведьмой. Она разрешит это прямо на глазах у тех, кто запрещал, а при необходимости еще и защитит Вас от их недовольства.

И не забывайте самое главное: конец каждой сказки должен быть либо поучительным, либо счастливым. Или и тем и другим сразу.

Документ утвержден **НИКЕМ**
НИКТО ЭТО ГОВНО НЕ ПРОВЕРЯЛ
ПОТОМУ ЧТО У НАС БЫЛ ОДИН ДЕНЬ ЧТОБЫ ЭТО
НАПИСАТЬ ДАЖЕ МЕНЬШЕ ОДНОГО ДНЯ!!! (^ ▽ ^) ☆

Документ точно будет переписан когда Гиена или Ворон это увидят,
но пока что нам плевать ٩(◍•̀◍)۶
Дата последней правки: 17.07.467

КРАТКИЙ ГАЙД ОТ МЕДУЗЫ И КУПИДОНА КАК НЕ НАКОСЯЧИТЬ ИЛИ РЕГЛАМЕНТ ОПЕРАТИВНИКОВ 2R-U

«Когда желторотик молчит — всем внимательно слушать. Не перебивайте его, иначе
ОН..»

Цитаты великих людей, то есть Купидона и Семги.



ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

1.1. Оперативный отдел является группой хихинек и хаханек 2R-U, то есть одним из его отделов и находится под управлением «Ворона».

1.2. Оперативный отдел создан с целью:

- Работы с флуктуациями;
- Сбора и анализа данных (по возможности);
- Совместной деятельности с другими организациями, потому что нас это все заебало;

- Ну а еще чтобы миры спасать, мы ведь самые крутые, правда.

1.3. Функционирование ОПЕРАТИВНОГО ОТДЕЛА осуществляется на основании следующих нормативных документов:

- Законодательство межпространства, *только если вы его читали. Если вы не читали, то можете хуй забить, я не готова была читать 200 страниц полной нудятины;*
- Устав 2R-U *но там из этого важны только принципы и отношение к другим, но вы и так вроде в этом разбираетесь. если не разбираетесь, то нууу бб;*
- Приказы, постановления, инструкции и другие руководящие и документы **СОБРАНИЯ ГЛАВ**;
- Программы и планы что;
- Контракты и постановления, включающие отдел и его сотрудников что;
- Другие локальные акты КК что такое локальные акты.

1.4. Согласно Законодательству межпространства и УСТАВУ ЛУЧШЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ 2R-U, сотрудники оперативного отдела обязаны соблюдать главные принципы работы организации и следовать исключительно ее интересам:

- Спасать миры. Всегда искать способы спасти всех и стараться не уничтожать мир, а приводить его к балансу при помощи адаптации флуктуации;
- Уважать себя, своих коллег и других людей вокруг себя. Каждая личность заслуживает уважения и прощения несмотря на его поступки, но он должен сам стремиться к этому и пытаться стать лучше, иначе нахуй мы не вытащим такого человека на добрую сторону;
- Кентиться с Ковчегом, если они всякую хрень вытворять не будут;
- **НЕ ДОВЕРЯТЬ S3CORP НЕ ДОВЕРЯТЬ S3CORP НЕ ДОВЕРЯТЬ S3CORP
ЕСЛИ КТО-ТО ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ СОТРУДНИКОМ 2R-U ИЛИ
ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ПОПРОСИТЕ У НЕГО
УДОСТОВЕРЕНИЕ НЕ ВЕРЬТЕ ЕМУ НА СЛОВО !!!!**

ЕСТЬ ЧЕТЫРЕ КАСТЫ НА ЗОНЕ

2.1. ГЛАВНЫЙ НА ЗОНЕ ВОРОН

2.2. ПОСЛЕ ВОРОНА ИДЕТ ГИЕНА

2.3. ЕСЛИ ВОРОНА И ГИЕНЫ НЕ БУДЕТ — НАЧИНАЙТЕ ПЛАКАТЬ. И МОЛИТЬСЯ. НУ ИЛИ МОЖЕТЕ СЕЛЕСТЕ НАПИСАТЬ да кстати короче Или не пишите ей, она все равно ничего в кураторстве не понимает. **ХЕКС ТЫ ОТКУДА В НАШЕМ ДОКУМЕНТЕ ПОЯВИЛСЯ** Магия, ✨. :(иди нафиг ты вообще теперь ведьма Потому и колдую. В случае чего, и я вам что-нибудь подскажу, так что лучше пишите ей не в личные сообщения, а в общий чат.

2.4. Обычно у нас оперативники идут в соло, ибо людей мало, но на всякие крупные миссии могут отправлять целый ПОЛЕВОЙ ОТРЯЯЯД классно да? А у нас вот на это не хватает бюджета.

2.5. Если случается так, что на миссию отправляют целый полевой отряд, то у каждого полевого отряда обязательно наличие шефа (полевого куратора) и обычного куратора (генеральша гафс, можно просто шефиня **НЕТ ВООБЩЕ** называйте меня своей Великой, превосходной, невероятной Госпожой медузой Нет, не Медузой,

Селестой. можно медуза, ты отрицаешь нашу морскую суть? продаешь нашу философию? Ладно, можно и Медуза)

ЗАДАНИЯ ОТ ТАЙЛЕРА ДЕРДЕНА (НЕ АГЕНТА ОЛЕНЯ)

3.1. Вмешательство в миры и паутины:

- Для дальнейшего изучения;
- Для того чтобы следить чтобы Грань не делала всякие неприкольные приколы;
- Для того чтобы следить и регулировать отношение организаций друг с другом;
- Еще чтобы миры спасти, кстати да, опять напоминаем.

3.2. Планирование и осуществление полевых миссий.

3.3. Эти пункты стерли в регламента Ковчега, а мне было противно смотреть в регламент Грани (и не то чтобы у нас был доступ), так что у нас этих пунктов тоже нет.

3.4. МЫ НЕ ПАКУЕМ ФЛУКТУАЦИИ мы с уважением относимся к каждому миру, изучаем его и стараемся сделать так, чтобы все было хорошо пожалуйста, не бейте других сотрудников других организаций не бейте сотрудников других организаций не посылайте их нахуй

3.5. НЕ ВЕДИТЕ СЕБЯ КАК ГИЕНА ПОЖАЛУЙСТА, ОН НЕПРАВИЛЬНО СЕБЯ ВЕДЕТ. Точнее, он может правильно себя вести, **НО НЕ БУДЬТЕ АГРЕССИВНЫМИ И ПРОТИВНЫМИ ЧМОНЯМИ ПОЖАЛУЙСТА ЕЩЕ ПОЖАЛУЙСТА НЕ ПРИСТАВАЙТЕ К СОТРУДНИКАМ ДРУГИХ ОРГАНИЗАЦИЙ** тут-и-там я смотрю на тебя

ЧТО ДЕЛАТЬ ЕСЛИ НИКТО НЕ ОТВЕЧАЕТ

4.1. Перед инициированием миссии проводится:

- Поплакаться в туалете из-за своей тяжелой жизни;
- Попить пиво с коллегами или не пиво или вообще чо по крепче взять по ситуации в зависимости от того как долго вам не отвечают
- Подготовка и тренировка сотрудников... Да мы просто на симуляции людей отправляем, на практике все понимать намного лучше, так Ворон сказал. Хотя у нас были всякие прикольные тренировочки недавно, надеюсь, вы на них были!!! Надеюсь;
- А я не знаю что еще, да вам всю информацию Гиена расскажет, а если Гиены не будет, начинайте ебать мозги агентам Грани или Ковчега. На крайняк Ковену;

4.2. Стандартный порядок выполнения миссии:

- Присылать Генеральше Гафс Шефине Великой превосходной невероятной Госпоже Селесте Медузе все самые смешные моменты или последний чай. Хорошие вещи тоже присылать можете, **я была бы рада, если бы вы присылали больше хороших вещей;**
- Если что-то серьезное, то сначала ебите мозги Гиене, потом Селесте. Если их нет, то вспоминайте последний пункт подпункта 4.1;

- Общайтесь с местными жителями, будьте добряшами, потому что если вы наладите с ними доверительные отношения, то вы вообще будете как супермен вам будет все классно и хорошо;
- Флуктуации находить, флуктуации адаптировать, флуктуации НЕ ПЛОХО, точнее плохо, НО НИКОГО УСТРАНЯТЬ, ГРАНЬ НЕ СЛУШАТЬ, КОВЧЕГУ ТРОГАТЬ ФЛУКТУАЦИИ ГОЛЫМИ РУКАМ НЕ ДАВАТЬ, сЗкорпу флуктуации взять в рабство не давать;
- Не смейтесь пожалуйста над агентами СЗкорпа, чуваки находятся в долговом рабстве, я понимаю, что вас они могут бесить, и вы можете на них поругаться, но это ментально нестабильные чуваки, которые сломлены системой и даже особо ничего не могут сделать, чтобы помочь себе. Они выживают. Им ПЛОХО!!! Пожалуйста, не приказывайте им всякую хуйню, у них с этим плохо;

4.13. Следует помнить, что каждое действие, совершенное «в поле» имеет свой вес. Шаг влево шаг вправо и вас уже шманает грань бе ме паутина ебнется, или пытаются подкупить бадикорп, или соблазняет горяченькая ведьмочка из ковена. Будьте сильны!!! *Я даже не знаю как переписать этот пункт, он хороший и очень правдивый. Всегда слушайте своих братьев по разуму (Ковчег), хотя вы все новобранцы, у вас нет такой связи. Ну, если что, полевые кураторы между собой решать. Кстати, из этого всего самое опасное это горячая ведьмочка из Ковена, ведь они уже среди нас... и гиена уже повелся.* Справедливости ради, в Ковен я вступил всего пару дней назад. *L*

4.4. СПОСОБЫ реагирования на чрезвычайные ситуации:

- ПИСАТЬ, ОРАТЬ, БЕЖАТЬ, КРИЧАТЬ ГИЕНЕ;
- Если Гиены нет, то все плохо, вам придется разбираться во всем самостоятельно. УДАЧИ РЕБЯТА!!! ВЫ СПРАВИТЕСЬ;
- В случае неосуществимости миссии, а такого варианта нет ребят, мы работаем до конца. Нет неосуществимой миссии, есть ЛЕЙМ ПОДХОД ГРАНИ;
- В случае непредвиденного саморазрушения мира и/или паутины ПЫТАЕМСЯ ЕЕ СПАСТИ РЕБЯТА РАБОТА РАБОТА WORK WORK если все будет плохо, то капитуляция, бегите домой, вспоминайте как каша дома пахнет

ПРАВ У ВАС НЕТ

Кидайтесь в людей стульями, если они вас бесят, это совет от заместителя административного отдела Акация. Но он такого точно не говорил.

После выполнения миссий с повышенным уровнем психологической нагрузки мы можем обнять вас, погладить по спине и выпить чай. Или пиво. Или что-то крепче.

БОБЯЗАННОСТИ

6.1. Спасать миры, людей и помогать всем нуждающимся, но вы это уже должны были понять, ибо эту информацию мы вам каждый день повторяем.

6.2. Убивать всех крыс с пост-аденном и бешенством, если такие вновь появятся **в смысле мы их не спасаем и не делаем домашними питомцами :(Гиена попросил если**

вы мне поймаете одну крысу и отправите ее в научный отдел, чтобы ее сделали более менее безопасной, то я буду очень рада ♥ ;

6.3. Попытаться не сдохнуть в первый же день, а то другим еще унижаться и просить вас поднять и послать обратно в мир В смысле унижаться? *Это пункт из регламента Ковчега, если хочешь, то спорь с ними, мне показалось, это звучит забавно!* Просто напиши, что процесс воскрешения очень выматывающий и негативно влияет на карму, совесть-то наши новички должны иметь.

6.4. Процесс воскрешения очень выматывающий и негативно влияет на карму, совесть-то наши новички должны иметь. От Хекса, ой то есть ВЕДЬМЫ СЦИЛЛЫ Мда.

6.5. **Пожалуйста, слушайте своего шефа и куратора — мы понимаем, что в некоторые моменты вы можете считать, что знаете лучше, но нет, ребята, это не так.** Ваш шеф уже лет сто точно работает в организации, он правда знает, что делать и всегда думает о вашем благополучии. Если вы не будете его слушать, то получите пизды, и вас снимут с миссии. А что будет потом, ну... Мы вас в административный переведем, у нас там всего 5 человек (если мы считаем сотрудника Кровосисю за человека), вам там не понравится.

6.6. И главное помните: пока не доказано — не ебет что сказано!!

6.8. Сикс севена не будет

6.9. Но будет сиксти найн

ЗАКЛЮЧЕНИЕ



Кушайте кашу, делайте зарядку, любите всех. Не ведитесь на Ведьм Ковена. Даже если очень хочется. Сами понимаем, устоять тяжело. У Гиены уже одна на коленях сидит. ???