

# Отель "Нурнэн"

## Правила моделирования

### Раскопки

**Красный флаг:** игра проходит в зимнее время, темнеет рано, при этом электрическое освещение на заметной части игровой территории (коридор и половина комнат) не используется. Допускается использование светодиодных "тарелок" и карманных фонариков - желательно яркостью не более 100 люменов. **Внутриигровое обоснование:** завхоз не учел особенностей местной погоды, и солнечные батареи недавно засыпала пыльная буря. Пока их не очистят - придется экономить электроэнергию.

Пара комнат на темной половине игровой территории моделируют территорию раскопок. В каждой из них - несколько отдельных **раскопов**.

Каждый раскоп моделируется при помощи аналога игры "Memory": на плоской поверхности лежит некоторое количество **карточек**, на нижней поверхности которых есть какие-то изображения - каждое изображение встречается два раза. Не чаще раза в час в каждом раскопе можно несколько раз (от одного до трех в зависимости от археологической квалификации персонажа, которая записана на обратной стороне бейжа персонажа) поднять и посмотреть любые две. Если они совпадают - их можно забрать себе как мелкие образцы с раскопа, если нет - их следует положить на место. Если две совпадающие карточки содержат номер - с подоконника в той же комнате можно забрать выкопанный предмет с этим номером. После попытки раскопа следует занести в лежащий рядом журнал раскопок текущее время - продолжение исследования данного раскопа кем-либо допускается только через час.

Если один персонаж занимается раскопками, а другие находятся рядом - то, безусловно, они видят, что именно происходит в раскопе - т.е. они могут видеть те карточки, которые раскапывающий открывает.

Персонажи, никогда не имевшие дело с раскопками, имеют нулевую археологическую квалификацию, в рамках нашей модели они не могут выкопать ничего осмысленного. Однако в принципе они имеют право тоже порыться в раскопе. В этом случае они могут взять две карточки, посмотреть на них - а потом (даже если они одинаковые) не глядя перемешать их и положить обратно. Таким образом, они немного узнают про то, что есть в раскопе, но при этом могут что-то в нем перепутать и испортить планы раскопок археологам. И даже после такой попытки раскопа следует записать в журнале время - следующая операция с этим раскопом возможна не ранее чем через час.

### Призраки

Как известно из анонса игры, в отеле и его окрестностях кое-кто видел призраков. Призраки на игре могут появляться в трех вариантах (из дальнейшего ясно, что видели пока что первый из них):

**"белый"** - фигура в белой ткани: виден всем окружающим, эльфийский меч в его присутствии не светится;

**"синий"** - фигура в синей ткани, может быть подсвечена голубым светодиодом: не виден большинству персонажей, эльфийский меч в его присутствии не светится;

**“красный”** - фигура в красной ткани, может быть подсвечена красным светодиодом: не виден большинству персонажей, однако в его присутствии начинает светиться эльфийский меч.

На игре могут быть обнаружены предметы, позволяющие видеть и слышать синих и красных призраков (об этом должно быть сказано в прилагающемся к предмету сертификате).

В случае если призрак как-то воздействует на другого персонажа - он сам сообщает, что именно происходит.

### **Об игровых документах**

Для документов, отсутствующих в мире игры (например, для правил), используется **белая** бумага. Документы, присутствующие в мире игры, печатаются на **желтой** бумаге.

Наконец, бумага **иных цветов** (розовый, зеленый, голубой) используется для текстов, являющихся описанием воспоминаний, мыслей и чувств персонажей - например, для личных вводных. Игроки не имеют права читать чужие документы такого типа.

В частности, к последнему случаю относятся карточки с описанием воздействия призраков на других персонажей. Если вы получили от призрака карточку с описанием ощущений, возникших в результате взаимодействия с ним, и их последствий - их следует просто принять к исполнению.

### **Правила по боевым взаимодействиям**

*В рамках игры не ожидается большого числа силовых взаимодействий, но так как в принципе такая возможность есть, вот правила, их описывающие.*

#### **1) Рукопашный бой**

Персонаж, желающий затеять драку с другим персонажем, касается его рукой и произносит слово-маркер **“Деремся”**. После этого избежать драки невозможно.

Дерущиеся персонажи становятся друг напротив друга на расстоянии вытянутой руки: запястье руки должно ложиться на плечо противника, ноги вместе. Далее противники касаются друг друга ладонями, и, толкая только ладони ладонями, пытаются вывести противника из равновесия. Противник, сошедший с места хотя бы одной ногой, считается сбитым с ног.

Разные персонажи имеют различный уровень стойкости: на обратной стороне бейджа каждого персонажа прописано, сколько раз его нужно сбить с ног, чтобы он оказался избит (обычно от 1 до 3). Раненые или больные персонажи имеют уровень стойкости, равный нулю, - при попытке начать с ними драку они автоматически переходят в избитое состояние. **Избитый** персонаж в течение 10 минут не может подняться на ноги, в течение этого времени он совершенно беспомощен. После этого он полностью приходит в себя.

Победивший персонаж восстанавливается также через 10 минут после окончания боя - то есть даже сильного бойца можно победить, если его вызывают на бой несколько противников подряд. Вмешаться в драку третьим нельзя.

#### **2) Боевка с применением оружия**

Оружия на игре немного - только ножи и единственный эльфийский меч.

Персонаж, раненый в конечность, не может использовать эту конечность. Если в течение 10 минут ему не будет оказана первая помощь - он теряет сознание. Персонаж,

раненый в корпус, теряет сознание сразу. Если персонаж был ранен в корпус кем-то находящимся сзади - считаем, что он не мог видеть напавшего. Добиваний не бывает.

Если в течение 20 минут бессознательному персонажу не будет оказана первая помощь - он умирает. Оказать первую помощь - перевязать рану любой белой лентой - может любой другой персонаж (перевязать ногу можно самостоятельно). Дальнейшее лечение может осуществлять только квалифицированный врач.

После того, как бессознательного персонажа начнет лечить врач - игрок оставляет на месте тела его персонажа бейдж и прочие игровые вещи, и в белом хайратнике идет к мастерам, рассказывает об обстоятельствах своего ранения и узнает свою дальнейшую судьбу.

### **Ацелас**

Подробное моделирование медицины на игре не нужно, успешность лечения определяется квалификацией врача, а не его конкретными действиями. Лекарства мы тоже не моделируем - за одним-единственным исключением.

Баллончики “Ацелас” на игре моделируется аэрозолем “Каметон”. Он позволяет в два раза сократить время восстановления после драки (с 10 до 5 минут), а также на 10 минут увеличить все времена ухудшения состояния раненого. Результат применения его в менее стандартных ситуациях описывается мастером на месте. Отметим, что таких баллончиков на игре не много - в отличие от гостиниц, описанных в “Экскурсии”, в нашем отеле они есть далеко не в каждом номере. Впрочем, в медцентре, несомненно, есть.

### **Правила по обыскам**

**1) Обыск персонажа.** Обыскать можно любого несопротивляющегося (в т.ч. избитого или бессознательного) персонажа. “Быстрый” обыск позволяет в реальном времени забрать игровые предметы, на которые можно указать пальцем (например, в широком кармане верхней одежды или полураскрытой сумочке). Дальнейший обыск происходит словесно: “а что у тебя в этом карманце?” Если обыск продлился 10 минут - обыскиваемый обязан предъявить все имеющиеся при нем игровые предметы: или отдать, или хотя бы дать посмотреть (например, сделанные в процессе игры фото на мобильнике).

**2) Обыск помещения.** Если персонаж хочет спрятать что-то в своем номере - игрок убирает это что-то в свои личные неигровые вещи. Это что-то может быть найдено другим персонажем по следующей процедуре:

- ищущий должен на 10 минут оказаться в комнате, в которой обитает игрок, вещи персонажа которого он хочет обыскать. Если он хочет сохранить обыск в тайне - он должен все 10 минут находиться в комнате в одиночестве (считаем, что персонажи игроков, живущих в той же комнате, живут в соседних номерах и могут увидеть/услышать незваного гостя - поэтому они тоже должны отсутствовать);

- ищущий идет к мастеру, сообщает о совершенном обыске и приблизительно объясняет, что он искал;

- ищущий играет с мастером в небольшую игру;

- в случае его выигрыша в игре мастера идут к тому, чей номер обыскивали, просят у него описанную вещь, и если она у него есть - передают ее ищущему;

- в случае его проигрыша мастера могут сообщить (а могут и не сообщить) хозяину номера о том, что кто-то рылся в его вещах.

### **О замках**

Дверные замки на игре не моделируются, на игре нет дверей, которые нельзя открыть. В отеле есть несколько сейфов с кодовыми замками (моделируются тумбочками с надписью “сейф”). Для того, чтобы открыть сейф - надо уверенно знать числовой код, наклеенный на сейфе с внутренней стороны, подобрать код нельзя. Поменять код сейфа возможно, но для этого нужен специалист. Если вы думали, что знаете код, открыли сейф и обнаружили внутри другой код - немедленно его закройте. Без знания кода вещи, находящиеся в сейфе, не могут быть найдены в процессе обыска. Один из сейфов находится у управляющего отеля - желающие могут сдавать ему на хранение особо ценные вещи.

### **Деньги**

В мире “Экскурсии” деньги, безусловно, есть. Будем считать, что основная денежная единица, как и в Гондоре третьей эпохи, носит название *кастар*, а ее четвертая часть - тарни. Месячная стипендия студента МАМИ составляет примерно 10 кастаров, зарплата преподавателей - раза в 3-5 больше.

Однако сами деньги в рамках нашей игры не очень нужны, поэтому мы не планируем их моделировать. Если нужно, процесс передачи денег моделируется при помощи расписки (на белой бумаге) на соответствующую сумму денег. Обращаем внимание, что злоупотребления при помощи расписок невозможны, это именно модель передачи денег, а не обещание выплатить долг когда-нибудь потом. Впрочем, особо обеспеченные персонажи могут использовать чековые книжки (из желтой бумаги). Приблизительная сумма, на которую персонажи могут рассчитывать, будет написана на обратной стороне бейджа персонажа.

### **О моделировании рас**

В рамках павильонной игры мы вряд ли адекватно смоделируем расовые отличия. Поэтому каждый игрок носит *бейдж* с именем своего персонажа, причем имя всегда заключено в геометрическую фигуру. У людей это прямоугольники, у гномов - треугольник (обращенный углом вниз), у хоббитов - круг и у полуорков - ромб. Прочие способы подчеркивания расовых отличий своих персонажей мы безусловно приветствуем, но оставляем на усмотрение игроков.