

[Общие Правила]

Мастерская группа очень старается воплотить правило **WYSIWIG – что ты видишь, то и существует**, но, к сожалению, все равно останутся некоторые условности.

Игровые предметы, которые важны для игры, будут помечены особыми чипами (красная изолента).

Игровые Замки. Двери запираются с той стороны, с которой вы видите карточку замка. Если на карточке есть символ “М”, то эту дверь открывает свой ключ, а также ключ с брелоком «Master Key».

Любую **дверь с замком** могут **выломать** 4 персонажа вместе, при этом надо громко шуметь и выламывать дверь в течение хотя бы пары минут. После этого карточка замка с двери снимается, и да, это считается порчей имущества отеля.

Мы настоятельно рекомендуем большинству персонажей носить с собой **игровую сумку**, в которой вы будете хранить все игровые предметы и документы. Копаться в чужих игровых сумках можно и нужно.

[Боевые правила]

Классических боевых правил на данной игре не будет, так как для данного жанра они не нужны. Мы будем использовать правило **Контроля сцены**, позаимствованное нами с Black Friday LARP. По данному правилу **человек с оружием в руках** (важно: именно в руках, и готовый к действию!) имеет полный контроль над ситуацией в той комнате, в которой он находится. На улице он контролирует всех в шаге от себя. Что это значит? Если вас в комнате держит вооруженный ножом человек, вы не хотите под этот нож подставляться и будете **выполнять все требования**, которые он предъявляет здесь и сейчас.

Если же нападающий требует от вас того, что сильно противоречит мотивам и желаниям вашего персонажа, то вы можете попытаться **оказать сопротивление** вооруженному человеку. К сожалению, на данной игре каждая такая ситуация вне зависимости от того, сколько человек оказывают сопротивление вооруженному, ведет лишь к тому, что **вас (всех) ранят**, и вы потеряете сознание (разумеется, стоит красиво отыграть данный момент).

Для того чтобы **перехватить контроль** сцены, необходимо, чтобы в **комнату вошел человек с оружием** в руках, которое такое же или лучшее, чем у человека, который контролирует сцену. В этот момент полный контроль сцены переходит к вошедшему. При этом если два вооруженных человека контролируют сцену, то должны войти два человека с таким же оружием, или же один, но с лучшим. Градация такая: одноручное холодное оружие (ножи и т.п.) хуже двуручного (топор), которое в свою очередь хуже огнестрельного (пистолет и т.п.), которое хуже только двух огнестрелов и т.д.

Казнь – убийство персонажа во время контроля сцены. Вооруженный человек **может убить ОДНОГО** персонажа во время **контроля сцены**. Для этого он должен рассказать жертве, в подробностях, почему он убивает ее, а также рассказать, как он сейчас это будет делать, а после отыграть этот момент. Разумеется, если во время отыгрыша (до того как убийца успел положить улику около тела) кто-то перехватит контроль сцены, жертва будет ранена, но не убита. Мы

просим в этот момент ориентироваться на киношные детективы и постараться сделать момент казни наиболее красивым для жертвы и свидетелей, если они есть.

Раненые персонажи не могут бегать, чувствуют себя плохо и не могут контролировать сцену с помощью холодного оружия (но могут с помощью огнестрельного). Медицины нет, но ранение и перевязку стоит отыграть. Также обратитесь к мастерам – мы пометим ваше ранение искусственной кровью.

При получении **второго ранения** персонаж **умирает**.

Пистолет – особое оружие. Отыгрывается пистонным пистолетом. Из пистолета можно стрелять, даже если сейчас у вас нет контроля сцены. Стрелять можно в персонажа в прямой видимости: необходимо привлечь его внимание, нацелить на него пистолет и нажать на курок, бахнув пистонном. Персонаж тут же теряет сознание и падает без чувств. Скорее всего, он будет **убит**, хотя в редких случаях может случиться так, что кто-то может пережить выстрел из пистолета и отделаться лишь ранением.

Психоблок – у большинства персонажей существует психический блок, который **не позволяет** просто так **ранить и убивать** других людей. При наличии активного (неснятого) психоблока персонаж может контролировать сцену, но не может наносить ранение или совершить казнь, не может стрелять в человека из пистолета. Единственный шанс нанести кому-либо ранение, при наличии активного психоблока – это если при контроле сцены какой-то персонаж решил оказать сопротивление и не выполнять ваши требования. Тогда ему наносится ранение по общим правилам. После совершения первого убийства (если персонаж, так или иначе, умер) психоблок исчезает навсегда. У каждого психоблока есть **условия**, при которых он временно (или навсегда) **перестает действовать**.

Боец – некоторые персонажи имеют кое-какой **боевой опыт** и лучше тренированы, нежели обычные люди. Персонаж-боец **может разоружить** вооруженного холодным оружием человека, при этом получить ранение. Для этого он должен подойти к контролирующему сцену человеку и сказать слово-маркер **«Разоружение»**. После этого необходимо отыграть один удар оружием, который боец перехватит и выкинет оружие на пол. Оружие, которое было выкинуто, не может быть подобрано в этой ситуации ни бойцом, ни нападавшим для контроля этой же сцены. Не нужно рваться снова за выбитым оружием, но можно выхватить другое оружие, если оно есть у кого-нибудь в комнате. Подобрать выкинутое оружие и забрать контроль сцены может только третье лицо, не участвовавшее в разоружении.

[Документы]

Все **документы** на игре **неуничтожимы**, их нельзя сжигать, рвать и прятать их в труднодоступных местах. Каждый **документ** помечен чипом с **карточной мастью**, это имеет значение для некоторых персонажей, остальным стоит игнорировать эти символы.

Документы стоит носить в **игровых сумках**, прятать в игровых контейнерах или, например, своем номере в отеле. Не стоит прятать их в труднодоступных местах по жизни, можно прятать по игре так, чтобы его можно было найти. Например, поставить вазу на письмо так, чтобы уголок торчал из-под нее и т.д. Носить документы в карманах запрещено.

[Допрос]

Мы стараемся смоделировать допрос так, чтобы он был эффектен и интересен и напоминал те самые детективные моменты, которые мы видим в классических книгах и фильмах.

! ВНИМАНИЕ. Правилom по допросу могут пользоваться только персонажи с навыком детектив, по игре обучится пользоваться этими правилами нельзя.

Персонаж-детектив может раз в определенный период встать в центре комнаты и громко сказать фразу-маркер «Время дедукции!» В этот момент все в комнаты должны замолчать и сконцентрировать свое внимание на персонаже. После этого персонаж-детектив говорит вступительную речь про какое-либо событие (например, «Я хочу поговорить с вами о краже из сейфа сегодня вечером»), и после этого он может по 1 разу обратиться к каждому персонажу. Есть три варианта обращения:

- 1) Использовать один из **психологических методов**: Лесть, Угроза и Унижение.
- 2) **Предъявить улику**. Если номер на уликe совпадает с номером подозреваемого в аусвайсе персонажа, то подозреваемый обязан рассказать подробно все обстоятельства того, как эта улика была им оставлена, подробно и полно, без утайки и лжи.
- 3) Сказать «Вы вне подозрений», если у детектива нет вопросов к данному персонажу.

Психологические методы детектив может использовать всегда, каждый из персонажей на игре подвержен одному из психологических методов, что указано в его аусвайсе. Если детектив угадал и использовал правильный психологический метод на персонаже, то персонаж должен рассказать все, что он знает о данной ситуации без утайки и лжи, даже если это ставит его под подозрение. Единственное, о чем персонаж имеет право не говорить под психологическими методами – это об участии в убийстве. Чтобы кто-то **сознался в убийстве, нужна прямая улика** (например, чтобы обвинить кого-то в убийстве, надо позвать его на место преступления). Если детектив не угадал с методом, нужно резко ответить что-то соответствующее диалогу, наотрез отказавшись отвечать: «Ваши угрозы бесполезны», «Ваша лесть на меня не подействует» и т.п.

Лесть – это похвала, направленная на персонажа: «Вы же прекрасная дама, Вы не будете скрывать то, что знаете о том, кто заходил в комнату с сейфом?», «Вы очень умный человек и точно бы запомнили все детали».

Угроза – необходимо угрожать подозреваемому физической расправой или же законом: «Я сейчас тебе рожу начищу, если не заговоришь!», «Если сейчас же все не расскажешь, полиция упечет тебя надолго в тюрьму!»

Унижение – необходимо пренебрежительно отозваться о подозреваемом: «Вы – ничтожество, Вы обязаны мне все рассказать», «Вы же просто глупы и нелепы. Я не верю, что вы могли совершить что-то подобное. А потому, рассказывайте что знаете».

На каждого персонажа психологический метод может сработать всего 4 раза за игру (сам персонаж отслеживает это). При этом проваленные попытки (например, вы поддаетесь лести, а вам без конца угрожали) не считаются. Если же метод на персонажа применяют 5 раз, то он тоже начинает резко отвечать, что ничего больше ему добавить нечего.

[Улики]

На игре есть **два типа улики**. При этом персонажи не-детективы не могут никак взаимодействовать с уликами, они могут только оставлять эти улики на местах преступлений. Улики могут быть оставлены мастерами до игры, для отражения событий, которые произошли незадолго до начала игры.

- 1) **Улика с символом отпечатков пальцев** – остается при проникновении в чужую комнату (если вам не разрешено или вы не уверены, разрешено ли вам заходить в эту комнату – обязательно оставьте в этой комнате улику), при копании в чужих сумках и чужих игровых контейнерах. Данную улику не нужно оставлять, если хозяин комнаты или контейнера сам вас впустил, разрешил вам покопаться в сумке и т.д.(т.е. по сути ситуация должна быть такой: нет улики, но другой игрок может рассказать, что это делали именно вы). Также данную улику надо положить в зип-пакет к пистолету, даже если просто взял пистолет в руки (не важно: подержать на минутку или выстрелить в воздух). Эти улики персонажи-детективы могут забирать с места, где они были оставлены, поэтому со временем такие улики исчезают.
- 2) **Улика с символом ножа** – оставляется только при убийстве или ранении другого персонажа. Просто положите на том месте, где была жертва в момент убийства\ранения. Такие улики всегда остаются на месте преступления. Если при казни такая улика не была оставлена, то казнь считается не выполненной до конца. Это не казнь, а ранение.

! ВНИМАНИЕ. Следующие правила по уликам внесены для ознакомления, с уликами по данным правилам могут взаимодействовать только персонажи с навыком **ДЕТЕКТИВ**, остальные персонажи могут ознакомиться с этими правилами для того, чтобы просто быть в курсе игровой механики. Взаимодействовать как-либо с уликами они не могут (только оставлять свои).

Мастерская группа рекомендует каждому детективу взять с собой блокнот и ручку, для того, чтобы легко ориентироваться в происходящем. Каждому персонажу на игре присвоен номер, все улики данного персонажа помечены этим номером. Для детектива необходимо понять, под каким номером находится какой персонаж, тогда он сможет легко расследовать практически любые преступления.

Каждая улика при проявлении дает несколько произвольных букв имени-фамилии персонажа. Собирая улики, детектив должен методом исключения понять, кто из этих персонажей соответствует данному номеру. Для этого он должен собрать как можно больше улик с данным номером.

Улики с отпечатками пальцев дают 1 или 2 буквы имени персонажа, чтобы проявить на них текст необходимо использовать старый трюк с карандашом. Эти улики персонажи-детективы могут собирать, вклеивать в свой блокнот и обязательно помечать, где улика была собрана.

Улики с символом ножа проявляются с помощью пудры, эти улики собирать нельзя, они всегда остаются на месте преступления. Такие улики дают 3-4 буквы.

Персонажам-детективам стоит обратить внимание, что кто-то может быть с фальшивым именем, на уликах же указываются настоящие имена-фамилии. Но всю информацию о фальшивых именах можно будет найти в игровых документах.

Мастера предоставят блокнот, ручку и пудру всем персонажам-детективам.

[Секс]

Обязательным атрибутом интимной связи является **покрывало**. Отыгрывается не сам момент секса, а то, что происходит после. При этом оба партнера должны лежать под покрывалом (за покрывало сойдет любой кусок ткани, подходящий по размеру, хотя, конечно, нет ничего лучше одеяла), можно снять любое количество одежды, которые игроки сочтут уместным. В этот момент игроки могут говорить друг другу комплименты и обсуждать прошедшую интимную связь (можно закурить).

