

Экспедиция в преисподнюю правила моделирования

О научных исследованиях на игре

Формальной модели науки на игре нет. Считаем, что уровень науки на Гиганде более-менее соответствует науке реального мира в конце 80-х-начале 90-х годов 20-го века. Поэтому заявка на научные исследования в процессе игры должна выглядеть как описание предполагаемого реального эксперимента. Мы не предполагаем работы с количественными моделями, а постараемся обойтись качественным обсуждением свойств артефактов и поиском закономерностей в их поведении (считая, что все необходимые количественные данные есть в лабораторных журналах научных сотрудников). Артефакт представляет собой материальный предмет, к которому может прилагаться сертификат, описывающий его явные особые свойства. Более неочевидные его особенности можно выявить в процессе экспериментов. Некоторые из артефактов найдены во множестве экземпляров, а устройства, созданные на их основе, широко известны по всей Кархонской республике (см. примеры в боевых правилах). О других, более редких и даже уникальных, знают только специалисты ЦАЯКАНа.

На игре любой ученый может сообщить мастерам в письменном виде о планируемом эксперименте с имеющимся у него в лаборатории артефактом (желательно с мотивацией эксперимента, гипотезами о его возможных результатах и списком участников, принимающих участие в эксперименте) - и через некоторое время (необходимое мастерам для обработки запроса) получить его результат (фактически, эксперимент происходит в момент получения результата, для этого все участники эксперимента собираются в соответствующей лаборатории). Безусловно, следует понимать, что иногда эксперименты с артефактами из Зоны приводят к совершенно непредвиденным последствиям, поэтому, вообще говоря, любые нетривиальные исследования согласно требованиям техники безопасности должны проводить не сами ученые, а их аватары. Однако следует учесть, что ванн на всех катастрофически не хватает.

О моделировании артефактов и их свойств

За время существования Зоны сталкерами и сотрудниками ЦАЯКАНа обнаружено более тысячи различных видов артефактов, все они занесены в общую базу артефактов Центра. Большая часть находок приходится на первое десятилетие существования Зоны, в последние годы новые виды артефактов попадаются редко, не более нескольких штук в год. В рамках игры мы моделируем только часть известных типов артефактов, считая, что остальные тоже есть, но находятся за кадром. Чаще всего необычные свойства моделируемых артефактов проявляются во взаимодействии с человеком - потому что именно это наиболее интересно в рамках игры.

Артефакты на игре моделируются различными предметами или устройствами. Способы моделирования их свойств также разнообразны. Большинство артефактов снабжены сертификатом, на котором описаны их основные экстраординарные свойства. Сертификат может иметь открытую и закрытую часть. Открытую часть может прочитать кто угодно. Закрытую часть следует читать лишь тем, кто выполнил условие, описанное в открытой части - например, прикоснулся к артефакту или пристально в него взгляделся.

Более нетривиальные свойства могут быть обнаружены в ходе научного эксперимента или в результате стечения обстоятельств - тогда о произошедшем с игроком сообщат мастера. В редких случаях взаимодействие с артефактом может приводить к появлению у персонажа необычных способностей. Воздействие такой экстра-способности на других персонажей также моделируется карточкой-сертификатом. Если кто-то предъявил вам такую карточку, следует выполнить написанное на ней.

Кроме сертификатов, обычно артефакты снабжены инвентарным номером по базе артефактов Центра, который выглядит примерно так: "68АБЗ№15". В отличие от сертификата, это внутриигровая информация - если артефакт как-то миновал сотрудника Центра, который должен был занести его в базу, он останется без номера.

Моделирование артефактов, не снабженных сертификатом.

1) Артефакты, обычно не влияющие на человека – **белый обруч, магнитный монополь, осколки Зеркала Тролля, тянучка** – могут не иметь сертификата. Достаточно того, что об их свойствах знают ученые.

2) **«Хваталка»** так устроена, что прикреплять к ней сертификат неудобно. По этой причине его текст является общеизвестным:

«Прикосновение к «хваталке» создает у вас непреодолимое желание держать его при себе и постоянно трогать (можно в кармане). При попытке его отнять у вас вы начинаете драку. В случае утраты артефакта вы впадете в угнетенное состояние и приложите все силы для его возвращения обратно. Эффект проходит через час после окончания контакта.»

Если вы обнаружили, что у вас в руках предмет, на котором написано «хваталка» - следуйте вышеприведенной инструкции.

3) Некоторые артефакты действуют на разных людей по-разному. На этих артефактах также есть только их название. Реакция персонажа на звук **зуды** или прикосновение к включенной (то есть, светящейся) **эргодичи** описана на обратной стороне его бейджика.

4) Этаки - типичные артефакты

В ЦАЯКАНе обнаружено четыре типа этаков. Первый и наиболее распространенный - это просто источник энергии, практически **вечная батарейка**, которую в принципе можно использовать для питания любых небольших устройств - от фонариков до портативных раций. Остальные три типа этаков производят однократное и кратковременное воздействие на человеческий организм, а потом разряжаются.

В лаборатории тестирования типичных артефактов разработаны устройства на основе этаков – парализаторы, акселераторы и регенераторы. Каждое из устройств -

небольшой корпус со встроенной электрической схемой, обеспечивающий простое использование заряда этака нужного типа. В отличие от самих этаков, устройства многообразные: после применения разряженный этак можно заменить на новый.

Парализатор при активации светится в течение 10 секунд синим светом. Его прикосновение при этом парализует на 10 минут. Парализованный на это время полностью отключается от реальности и видит красочные сны. После окончания припадка человек полностью приходит в себя и не испытывает никаких неприятных ощущений.

Акселератор при активации вибрирует и светится фиолетовым светом в течение 10 секунд. Его использование на малое время (не более 30 секунд) ускоряет персонажа. Ускорившийся человек **поднимает вверх руку с растопыренными пальцами** и громко говорит слово-маркер **“Стоп”** - после этого все видящие этот жест должны замереть. Времени действия артефакта достаточно для того, чтобы ускорившийся мог совершить одно действие над кем-то находящимся неподалеку: одним ударом избить его (даже если это аватар), применить к нему парализатор, выхватить у него из рук небольшой предмет (например, артефакт), выбить у него из рук что-то более тяжелое (например, оружие). Переход в ускоренный режим возможен не чаще одного раза в час, при повторной попытке ускорения в течение часа персонаж сразу переходит в избитое состояние.

В момент произнесения слова **“Стоп”** другие персонажи, у которых есть возможность ускориться, тоже могут это сделать - чтоб показать это, они тоже поднимают руку с тем же жестом. Если один ускорившийся персонаж пытается помешать другому ускорившемуся, они опускают руки, и дальнейшее их взаимодействие превращается в драку уже в нормальном темпе. Замершие персонажи могут начинать двигаться после того, как все ускорившиеся опустят руки или отойдут на заметное расстояние (например, выйдут за дверь).

Регенератор при включении светится желтым светом и периодически вибрирует в течение 10 минут. Если персонаж касался регенератора все время в течение его работы – все его раны заживают.

В отдельных случаях этак может сработать некорректно. Если устройство в течение минуты вибрирует и переливается разными цветами – это значит, что произошел **взрыв**. Если у персонажа в руках или совсем рядом с ним взорвалось устройство с этаком, он получает тяжелое ранение (если он аватар – разрушается).

Правила по боевым взаимодействиям

1. Оружие

Холодное оружие на игре не моделируется. Огнестрельное оружие моделируется не очень громоздкими и неавтоматическими (то есть требующими ручного взведения пружины для каждого выстрела) моделями нерфов. При начале стрельбы рекомендуется громко объявить **“Стреляю”** - бесшумных выстрелов не бывает (в процессе более массовой перестрелки этого уже не требуется). Все оружие на игре отчуждаемо.

В случае поражения в конечность персонаж становится легкораненым и не может использовать эту конечность. Если в течение 10 минут ему не будет оказана первая помощь - он теряет сознание. Персонаж, раненый в корпус (или голову), становится тяжелораненым и сразу теряет сознание. Если в течение 10 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 в рамках игры осуществляется в медцентре ЦАЯКАН.

Упавшие на пол после стрельбы снаряды нерфов считаются гильзами, подбирать и использовать их повторно нельзя. Запас патронов есть в оружейном отделе хранилища Центра и в патронном ящике, принадлежащем комиссии. Снаряды с пола мастера будут собирать и перемещать в одно из этих двух мест.

Предостережение. Несмотря на мягкость нерфов, при попадании в глаз с близкого расстояния их снаряды могут нанести повреждение. При желании в качестве защиты можно использовать любые очки. Также просьба стараться не целиться в голову противника.

2. Рукопашный бой

Персонаж, желающий затеять драку с другим персонажем, касается его рукой и произносит слово-маркер **“Деремся”**. После этого участники драки не могут ее избежать или использовать огнестрельное оружие. Вмешаться в драку третьим нельзя, при попадании в любого из дерущихся из огнестрельного оружия оба становятся тяжелоранеными.

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 прописано, сколько раз его нужно сбить с ног, чтобы он оказался избитым (обычно от 1 до 3). Раненые 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, в том числе не может применять огнестрельное оружие. После этого он полностью приходит в себя.

Уровень стойкости победившего персонажа восстанавливается также через 10 минут после окончания боя - то есть даже сильного бойца можно победить, если его вызывают на бой несколько противников подряд.

3. Аватары

Аватары персонажей, находящихся в ваннах-артефактах, имеют высокий уровень восстановления отдельных повреждений. Для нанесения аватару серьезного вреда в него надо попасть из огнестрельного оружия несколько раз подряд, уровень стойкости в драке у него также заметно выше (точные ТТХ – в сертификатах аватаров). Раненый или избитый аватар немедленно растекается по полу (оставляя там же имеющиеся при нем игровые вещи), а персонаж приходит в себя в ванне. Связать аватара

невозможно - он мгновенно освобождается. Никакие химические вещества на аватара не действуют, однако другие артефакты воздействуют на аватара, как на обычного человека.

4. Применение артефактов

В боевых взаимодействиях могут использоваться устройства на основе этаков - парализаторы и акселераторы. Подробное описание их приведено выше, в разделе моделирования артефактов.

Использовать парализатор или акселератор в процессе драки нельзя. В ускоренном состоянии допустимо не только избить одного персонажа, но и вмешаться в драку третьим - но в результате будут избиты оба дерущихся.

5. Связывание

Любого несопротивляющегося (в том числе бессознательного, избитого, парализованного) персонажа можно связать, набросив ему веревочную петлю на руки. Связанный персонаж не может убежать или оказывать сопротивление и обязан перемещаться по указаниям конвоира. Связанный персонаж может освободиться, если он был оставлен без надзора на 10 минут.

6. Обыск

Обыскать можно любого несопротивляющегося персонажа. Быстрый обыск позволяет в реальном времени забрать игровые предметы, которые сразу видно (например, торчащие из кармана верхней одежды или полураскрытой сумочки). 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.

7. Добивание

Любого несопротивляющегося (в том числе бессознательного, избитого, парализованного, связанного) персонажа можно окончательно убить, выстрелив в него со словом-маркером **"Добиваю"**.

Медицина: правила моделирования

1. Физические повреждения

Попадание из огнестрельного оружия в корпус или в голову, а также взрыв артефакта в непосредственной близости (на расстоянии менее 1 метра) приводит к получению тяжелого ранения. Персонаж в тяжелом ранении сразу теряет сознание, и, если ему в течение 10 минут не будет оказана первая помощь, умирает.

Попадание из огнестрельного оружия в конечность приводит к получению легкого ранения. Легкораненый человек не может использовать поврежденную конечность, а если ему в течение 10 минут не будет оказана первая помощь, переходит в состояние тяжелораненого. Для оказания первой помощи необходимо перевязать рану любой белой тканью (перевязать ногу персонаж себе может сам).

Лечение персонажа обычными средствами производится в медцентре ЦАЯКАНа. Любой персонаж, имеющий медицинское образование, может произвести лечение ранения. Процесс лечения занимает 10 минут. В случае легкого ранения персонаж еще час после этого не может пользоваться раненой конечностью, а потом

окончательно выздоравливает. В течение периода выздоровления уровень стойкости персонажа в драке равен нулю (т.е. в случае драки он сразу переходит в избитое состояние). В случае тяжелого ранения после лечения персонаж должен еще час провести в медцентре в лежачем состоянии (при попытке встать он снова переходит в тяжелораненое состояние), после этого мастера сообщат, выздоровел он или, наоборот, умирает.

Кроме того, любое ранение может быть вылечено за 10 минут при помощи регенератора. Это можно сделать где угодно, хотя по правилам Центра это также следует производить в медцентре.

2. Психические расстройства

Воздействие артефактов на людей может приводить к возникновению у них психических расстройств (например, галлюцинаций, внезапных приступов агрессии и т.д.) Если это произойдет с персонажем на игре, подробности о возникшем расстройстве игрок узнает от мастеров. Некоторые расстройства могут проходить сами через некоторое время, другие перманентны.

Надежных методов лечения психических расстройств кархонская наука не знает. Однако у врачей есть возможность купировать симптомы при помощи **нейролептиков** (моделируются инсулиновыми шприцами без игл). Обычно у персонажа, принявшего нейролептик, в течение часа не проявляются симптомы психического расстройства (хотя могут быть исключения). Побочным эффектом воздействия нейролептика является общая вялость и сонливость. В частности, персонаж под действием нейролептика перед каждым предложением (даже в составе одной реплики) при разговоре должен досчитать в уме до десяти (а если он пытается соврать - до двадцати). Также перед каждым нетривиальным действием персонаж считает до 10. Негативный эффект нейролептиков проявляется всегда, независимо от лечебного эффекта.

Кроме того, возможно, в медцентре есть артефакты, позволяющие как-то повлиять на психическое расстройство.

3. Смерть

Персонаж на игре может умереть в следующих ситуациях:

- персонажу с тяжелым ранением в течение 10 минут не была оказана первая помощь;
- через час после неудачного лечения тяжелораненого в медцентре (по сообщению мастера);
- расстрел несопротивляющегося (в т.ч. бессознательного, избитого, парализованного, связанного) персонажа;
- в результате крайне неудачного стечения обстоятельств в процессе научного эксперимента (по сообщению мастера);
- неудачный визит в Зону без использования аватара.

В случае смерти персонажа игрок надевает белый хайратник и уходит к мастерам.

Про двери и замки

Обычные замки на игре моделируются при помощи замков NFC <https://ostranna.ru/sci-fi/nfc-lock/>, открывание и закрывание которых производится при

помощи карточек метро. Кроме того, на игре встречаются кодовые замки. Если дверь закрыта, а замок светится красным – значит, он закрыт, и войти в дверь нельзя.

Согласно инструкциям по технике безопасности все помещения в ЦАЯКАНе закрываются на ключ только снаружи, а изнутри могут быть открыты без ключа. Кроме того, даже запертую дверь помещения можно взломать снаружи за 10 минут. Процесс взлома должен сопровождаться громким стуком.

Отдельные персонажи могут иметь умение "взломщик" - они могут вскрыть дверной замок тихо, однако это все равно требует изображать возню с замком в течение 10 минут.

Кроме дверей, замки есть на небольших сейфах, в которых хранятся артефакты. Взломать двери сейфов нельзя. Особо опасные артефакты хранятся в особо защищенных сейфах, для открывания которых нужно два разных ключа (в идеале хранящихся у двух разных человек).

Кроме того, в Центре положено печатывать лаборатории и прочие важные помещения. У каждого сотрудника есть личная печать, и в каждой лаборатории есть список лиц, имеющей к ней доступ. Сорванная печать или печать лица, не имеющего нужного допуска, на двери запертой лаборатории согласно регламентам Центра является основанием для внутреннего расследования нарушения.

Хотя сама Зона на игре не моделируется, совершить визит туда возможно. Для выхода на территорию Зоны должна быть заполнена заявка, на которую главный инженер (либо назначенное им ответственное лицо) ставит свою печать. Заявка действительна в течение часа с момента времени, указанного на ней, без нее проход шлюза, ведущего в Зону, невозможен. Желаящим выйти в Зону следует оформить заявку на свое имя и идти к мастерам.

О документах

Для документов, отсутствующих в мире игры (например, правил и сертификатов), используется белая бумага. Документы, присутствующие в мире игры (например, должностные инструкции или инвентарные номера артефактов), печатаются или пишутся на бумаге других цветов (желтой, голубой, розовой).

О прикидах

У нас условно 1991-й год. Поэтому одежда персонажей существенно не отличается от реальной современной одежды. В ЦАЯКАНе распространена одежда, в которой удобно работать, - лабораторные халаты, комбинезоны и т.п. Комиссия состоит в заметной степени из людей, которые еще недавно участвовали в боевых или окологоевых действиях, а ныне занимают руководящие должности. Поэтому в ней могут встречаться как официальные костюмы, так и подчеркнута военная одежда - кожанки, косухи, камуфляж. Цветом революции стал считаться фиолетовый, поэтому желающие выразить свою солидарность с революционными идеями могут повязать на руку фиолетовую повязку либо использовать любой другой предмет фиолетового цвета.

Об игровых вещах

Все игровые вещи, очевидно относящиеся к миру игры, являются отчуждаемыми. В первую очередь это относится к артефактам, мед.препаратам, огнестрельному оружию, ключам и печатям.

Если игрок хочет сделать игровым предмет, который, вообще говоря, таким не воспринимается - например, фотоаппарат (можно использовать в этом качестве смартфон, если он не защищен паролем), он наклеивает на него цветную наклейку (у мастеров будет запас) - после этого объект также считается находящимся в мире игры и отчуждаемым.

Кроме того, сотрудники Центра могут использовать смартфоны для фотографирования листов журналов регистрации артефактов. Это действие моделирует систему создания копий и хранения архивов Центра, поэтому в этом случае цветная наклейка на смартфонах не требуется.