Стимпанк: Век разума

Полные правила и материалы

Оглавление

Полигон 4

Организационные правила 6

Мир игры 10

Публицистика о Веке разума 14

- Мир Века разума, каким мы его знаем 14
- К одной публикации, получившей в последнее время известность 16
- Размышления полковника МакДрагдала 19
- О бремени белого человека в Век разума 20
- Очерк об экономикс 22

Манифест Развития 25

Закон 26

- Соглашение об основах гуманного общества и правосудия 26
- Престолонаследие 27
- Петербургская конвенция 29

Общественные приличия 33

Городские легенды 34

- Легенды Санкт-Петербурга 34
- Легенды Лондона 35
- Легенды Вены 36

Правила 37

Менталитет 37

- Максимы Века разума 37
- Посягательства на максимы 38

Правила по войне на Балканах 39

- Стратегическая игра 39
- Сражение роботов 45

Роботы....45
Экипаж робота....46
Боевые взаимодействия....47
Преступления....50
Наука....53
Общие положения....53
Создание нового гаджета....53
Правила по проведению эксперимента....55
Алхимия....55
Инженерное дело....58
Патентное бюро....60
Политика....62
Дипломатия....62
Внутренняя политика....63
Коронация и наследование....64
Медицина....65
Экономика....67
Деньги....67
Микроресурсы....67
Большая экономика....68
Организации, задействованные в экономике....69
Работа организаций....70
Товары народного потребления (ТНП)....70
Промышленное производство....71
Производственные операции....72
Роскошь и Ордена....73
Общие положения....73
Европейская мода....74
«Жизнь по чину» в Петербурге....74
Ювелирное дело....76
Ордена и шифры....76
Награды Британской империи....77
Награды Австро-Венгерской империи....78

Награды Российской империи 79
Перемещения 79
Дирижабли 80
Секс 83

Полигон

Игра пройдет на восточном берегу озера Высокинское. Это 75 км от съезда с ЗСД по Приморскому шоссе (не доезжая 20 км до самого Приморска).

Координаты для навигатора (съезд с дороги на мастерку):

Широта 60°17’24”N (60.290007)

Долгота 28°55’8”E (28.918981)

Достаточно просто вбить в строке «поиск» в Яндекс-картах: 60.290007, 28.918981.

Важные точки полигона:

60.290310, 28.915727 — мастерка (заказанные стройматериалы забирать отсюда)

60.293208, 28.922028 — место складирования мусора (сюда 5 июля приедет контейнер ПУХТО)

60.294366, 28.922871 — поляна ОБЧР (там же будут складированы вещи игроков из Москвы!)

Способы добраться до полигона без личного автомобиля:

От Финляндского вокзала до ж/д станции Куолемаярви (см. расписание), а затем 8 км пешком или на такси.

На мастерском автобусе от одной из станций метро на севере Петербурга.

На автобусе № 830 Парнас-Приморск (это неразведанный мастерами вариант; подробности — в самом низу страницы).

Сводное расписание электричек:

Финляндский вокзал	Куолемаярви	Время в пути	Примечания
7:09	9:22	2:13	С пересадкой в Зеленогорске
9:48	12:13	2:25	Прямая. Только по выходным
15:41	18:55	3:14	С пересадкой в **Выборге**. Только по пятницам и выходным
18:26	20:31	2:05	Прямая

Куолемаярви	Финляндский вокзал	Время в пути	Примечания
6:46	9:20	2:34	С пересадкой в Зеленогорске или Ушково
9:23	13:10	3:47	С пересадкой в Лазаревке

17:54	20:41	2:47	Прямая. Только по выходным
17:54	20:00	2:06	С пересадкой в Зеленогорске на Ласточку.Только по выходным
18:56	21:07	2:11	Прямая

Как доехать на автомобиле

Езжайте в сторону Зеленогорска и Приморска.

После километрового столба «54» необходимо проехать еще 1,9 км (столб «55» отсутствует). Съезд с Приморского шоссе на грейдер в сторону оз. Высокинское находится за 100 м до столба «56» (т.е. если доехали до «56» — разворачивайтесь).

«Наш» съезд можно идентифицировать по знакам «Ограничение скорости 60» и «Обгон запрещен». Сворачивайте направо.

Далее следуйте 2,5 км по грейдеру, пока не увидите слева заезд на мастерку, помеченный желтым скотчем «Бастилия Питерский формат».

Такси от ж/д-станции

Александр: +7 921 361-94-46. Позвоните ему заранее (из электрички), чтобы встретил. Важно: местные жители называют озеро Высокинское по-своему — Ульяновское! Стоимость проезда до озера — 300 р.

Автобус № 830 Парнас-Приморск

Обратите внимание — этот вариант мастерами не проверялся!

Расписание с Яндекса:

Парнас-Приморск

Приморск-Парнас

Судя по всему, от Парнаса до «нашего» поворота (съезд с Приморского шоссе на грейдер) — где-то 2 часа 15 минут. А оттуда — 2,5 км до полигона (если, конечно, водитель согласиться сделать "остановку по требованию").

Организационные правила

Требования к игрокам

Игроки участвуют в игре при выполнении следующих условий:

- Подана и принята заявка на участие в игре через сайт joinrpg.ru.
- Сдан игровой взнос.
- Подготовлены костюм, игровой дом и прочий реквизит.
- Игрок прошел регистрацию в мастерском лагере.

Помимо игроков на полигоне могут находиться:

- Члены организационной команды (мастера, их помощники, волонтеры, игротехники, охрана, медики).
- Фотографы, видеооператоры, журналисты, аккредитованные мастерами (см. соответствующий раздел).

Все остальные участники игры регистрируются и принимают участие в игре как игроки (заявка, взнос, костюм, регистрация).

Участие в игре без заявки

Без принятой заявки через сайт принять участие возможно, только если есть свободная подходящая роль, у игрока есть необходимый антураж и региональщик считает возможным предоставить эту роль этому игроку.

После получения согласия региональщика игрок обязан сдать игровой взнос и пройти регистрацию.

Подходящей вам роли может не быть, поэтому рекомендуем приезжать на полигон, только предварительно связавшись и получив одобрение от региональщика.

Заезд на полигон

Игра начнется днем в среду, 6 июля. Рекомендуем игрокам заехать на полигон не позднее 5 июля (а если вы планируете строительство, то и ранее). Мастера будут на полигоне не позднее 2 июля и будут рады заезду игроков с этого времени.

Браслеты

При регистрации игроку выдается браслет, подтверждающий регистрацию и уплату взноса. Браслет нужно носить на себе во время игры непрерывно и показывать мастеру по требованию.

Заменить утерянный браслет можно на регистрации.

Игрок без браслета выводится мастером из игры до подтверждения его регистрации на игре.

Игровой процесс

Игра идет непрерывно со среды по воскресенье. В это время все, что происходит с игроками, происходит по игре, исключая вопросы, угрожающие жизни и здоровью

игроков (медицинские проблемы, пожизневые конфликты). Палатки игроков находятся «вне игры»: там нельзя хранить игровые предметы.

Прятаться в палатках от нападения нельзя, но спящие игроки недоступны для взаимодействий и нападений.

Запрещается нападать на игроков, которые отправляют естественные надобности или купаются.

Купаться и брать воду можно только в ближайшем к локации месте, ходить через другие локации «не по игре» для этого нельзя.

Строительство

Дома должны быть окружены тканевыми или иными стенами со всех сторон. Палатка размещается в «спальне» игрового дома, а костер — в «кухне», «пожизневый лагерь» устраивать не надо. Мы рекомендуем игрокам использовать тенты и/или газебо для защиты игровых домов от дождя. В каждом крупном лагере должен быть свой туалет (строят игроки).

Строительство общественных зданий производится игроками локации совместными усилиями с возможной помощью от мастеров в закупке строяка и организации процесса.

Строительство ОБЧР (огромных боевых человекообразных роботов) осуществляется силами игроков-военных при поддержке и руководстве мастеров и за счет бюджета игры.

Безопасность

Мы рассчитываем, что наши игроки — взрослые люди и отвечают за себя сами. Мастера за безопасность других взрослых людей ответственности не несут, но приложат все усилия для обеспечения первичной медицинской помощи и эвакуации в медицинское учреждение. Рекомендуем всем игрокам иметь при себе документы и полис ОМС, а также необходимые личные лекарства, особенно хроническим больным. Напоминаем об осторожности при купании в озерах и вообще стандартных мерах предосторожности в лесу.

Несовершеннолетние и дети

Несовершеннолетние (14–17 лет) допускаются на игру с письменного разрешения от родителей, в котором указан сопровождающий ответственный взрослый участник и контакты родителей и сопровождающего, или непосредственно в сопровождении родителей. Скан разрешения присылается мастерам заранее.

Дети (до 14 лет) на нашей игре могут быть только с предварительного согласия региональщика и вместе с родителем. Они не играют (хотя и могут иметь игровое имя и костюм), взнос не платят, недоступны для игровых взаимодействий (похищений, нападений и т.д.) и не должны ходить вне локации самостоятельно.

Алкоголь

Мы рекомендуем игрокам в состоянии опьянения не покидать своей палатки.

Мы категорически рекомендуем игрокам, употреблявшим алкоголь, не участвовать в боевке.

Убедительно просим выпивших игроков прислушиваться к словам мастеров.

На нашей игре категорически запрещено употребление любых наркотиков, виновные будут переданы в руки правоохранительных органов.

Животные

Мы не рекомендуем привозить на игру каких-либо животных, но если вы очень хотите, предварительно договоритесь об условиях пребывания животного на полигоне с региональщиком и другими игроками. Владелец животного несет полную ответственность за то, чтобы его питомец не мешал другим игрокам, и должен выполнять все просьбы мастеров.

Пожарная безопасность

Соблюдайте правила пожарной безопасности, особенно при курении (окурки не разбрасывать, заодно и лес чище будет).

По возможности готовить не на костре, а на газу. Если такой возможности нет — готовить в мангале, а не в костре. На худой конец — очень хорошо окапывать костер, а не как всегда. (Копаем до песка, шириной полметра.)

Автомобили

Проезд автомобилей по игровой территории во время игры запрещен, кроме автомобилей мастеров с пропусками. Мы рекомендуем ставить машины на специально выделенной неохраняемой стоянке на краю полигона, так автомобиль никому не мешает и сохраняется возможность поехать на нем куда-то во время игры.

Оставлять автомобиль в локации во время игры запрещено в связи с размером полигона.

Экология

Напоминаем, что нельзя: рубить живые деревья, забивать в них гвозди и вообще делать вещи, которые повлекут проблемы с лесником. Это может повлечь существенные штрафы для виновных со стороны государственных органов.

В озере мыться и мыть посуду можно только без применения моющих средств, иначе оттуда нельзя будет пить воду (можно мыться, сливая мыльную воду на землю).

Не разбирайте деревянные постройки, как сделанные туристами до вас, так и сделанные вами (полиэтилен, ткань, веревки и т.д. снимайте).

Мусор

Чтобы снизить ущерб окружающей среде и облегчить нам уборку, мы просим вас:

1. Для продуктовых отходов (органики) лучше организовать компостную яму (мастера укажут вам место/помогут с этим). До ямы удобно носить отходы в обрезанной канистре из-под воды. В общем мусоре продуктовые отходы будут вонять и протекать.

2. Не выбрасывайте в общий мусор баллоны из-под краски или для газовой горелки. Мы не планируем сжигать мусор, но все же. Отнесите на мастерку или вывезите сами.

3. Не выбрасывайте невскрытые или только начатые упаковки с едой. Вместо этого поставьте ее на специальный стол на мастерке. Она поедет на другую игру или пойдет в гуманитарную помощь.

4. С хорошими целыми вещами (например, котелками) можно поступить так же. В крайнем случае выкинем сами.

5. Ненужный стимпанковский антураж примет Йолли (в Лондоне), он пойдет на бал для детей из детских домов.

6. Пустые пластиковые бутылки и т. п. — ПЛЮЩИТЬ. Так они занимают гораздо меньше места.

7. Батарейки и лампочки сдать в специальную емкость на мастерке.

8. Весь остальной мусор — в ПУХТО (большой контейнер).

Фотографы и видеооператоры

Фотографов и видеооператоров просим заполнить форму http://goo.gl/forms/a2B9kBG4PJ. Условием аккредитации является безвозмездное предоставление отснятых на игре материалов мастерам для публикации их на сайте, в сообществе в ЖЖ, в группе ВК и другого свободного некоммерческого использования: публикации, сборки роликов и т. д. (конечно, со ссылкой на фотографов). Примечание: исходников мы не просим, речь идет о готовых фотографиях.

Во время игры фотографы и видеооператоры носят опознавательный знак (бейдж) и обязаны не мешать игровому процессу.

При нарушении этих условий мастера вправе удалить фотографа/видеооператора с полигона.

Коммерческая деятельность

На полигоне запрещена любая коммерческая деятельность.

Во время игры любая продажа товаров и услуг допустима только за игровые деньги и как часть игрового процесса (согласно правилам по экономике). Допустима схема, при которой вещь «по игре» «продается» с условием возврата в конце игры.

Кабаки

На нашей игре кабаки — это прежде всего место общения и ролевой игры, а уж во вторую очередь место, где можно закусить или выпить. Все работники кабака полноценно принимают участие в игре на общих основаниях. Кабаки могут продавать еду только за игровые деньги, продажа за реальные деньги или их суррогаты запрещена.

Мастера компенсируют кабакам часть потраченных средств по смете при условии предъявления чеков (сумма будет опубликована позже), а также по возможности помогут другим образом (например, доставкой).

Запрещено подавать в кабаках крепкий (более 20%) алкоголь.

Мир игры

Сегодня мы говорим о том, что привело нас в Век разума, о том, что сформировало мир таким, каким мы знаем его сегодня.

Здесь отмечены наиболее важные и знаковые события для недавней истории человечества. Хотя за основу взята реальная история, для многих событий изменено время или обстоятельства.

Изобретение красной ртути

1759 — российский ученый Михаил Ломоносов впервые выделил ртуть в твердом состоянии.

1760 — Ломоносов добился получения особого подвида ртути — вещества, впоследствии ставшего известным как «красная ртуть». Первые демонстрации Ломоносовым аэродинамической машины, чья пружина приводилась в действие паром, разогреваемым красной ртутью, привлекла внимание мирового сообщества к новому веществу.

Несмотря на грандиозные перспективы, которые обещала красная ртуть для науки и техники, первые попытки ее изучения нередко заканчивались трагически, а процесс получения был опасен и сложен.

1765 — русский механик И. И. Ползунов и английский изобретатель Джеймс Ватт независимо друг от друга предложили способ механизации производства красной ртути, где люди будут задействованы лишь в обслуживании специально сконструированных машин.

1788 — австриец Вольфганг фон Кампелен значительно усовершенствовал изначальные технические решения Ползунова и Ватта, полностью передав работу с токсичным процессом автоматонам своего изобретения.

Начиная с этого времени красную ртуть стали размещать в особых кристаллах, препятствующих распространению токсичных паров и снижающих риск неконтролируемых взрывов. Эти кристаллы используются для приведения в движение различных механизмов.

Женский вопрос

В конце XVIII — начале XIX века промышленная революция изменила и роль женщин. Она утвердила для них равные права практически во всех сферах жизни, для женщин открыли свои двери лаборатории и университеты. В скором времени никого уже было не удивить дамой-политикой или дамой-ученым.

Хотя некоторые отцы продолжают ждать от своих дочерей лишь удачного замужества, это считается ужасающе старомодным и скучным.

Вспышка интереса к мистике

В то время, как ученые всего мира открывали всё новые чудеса, светское общество всё больше интересовалось тем, что находится за границами познания. Столоверчение, спиритуализм, святые старцы, Лохнесское чудовище — для многих это стало такой же частью повседневной реальности, как автоматоны и железные дороги.

Люди относились к этим темам с большим или меньшим скепсисом, но где чудо, а где — мошенничество, никому достоверно неизвестно (хотя многие хотели бы попробовать выяснить).

Весь мир открыт для путешествий

1783 — в воздух поднялся первый аэростат, воздух для которого разогревался устройством на красной ртути. В дальнейшем ученые активно работали над улучшением его конструкции.

1814 — английский изобретатель Джордж Стефенсон создал первый паровоз. В последующие годы Европу опоясывала сеть железных дорог. Даже под Ла-Маншем в специальном туннеле автоматоны кладут рельсы для грузового сообщения.

1852 — появление современной модели дирижаблей. Никогда еще добраться из одного города в другой не было так легко. Воздушные транспортные линии связали между собой все европейские столицы.

Поначалу как аэростаты, так и дирижабли пытались использовать в военных целях. В силу хрупкости наполненной разогретым газом оболочки их применение изначально было крайне узко, а после широкого распространения бронированных боевых роботов от военного использования воздушных судов и вовсе полностью отказались.

Восточная (Крымская) война 1853–56 гг.

Восточная война, в Российской империи больше известная как Крымская, стала последним крупным конфликтом, в котором использовались пехота и кавалерия.

По результатам Крымской войны были проведены заметные реформы вооруженных сил всех великих держав. Достижения кораблестроения были позже использованы при конструировании наземных роботов (артиллерийские установки и системы управления огнем, силовые установки на красной ртути).

Война серьезно осложнила отношения России с Англией и Австро-Венгрией и заложила противоречия, приведшие к текущей политической ситуации.

В рамках нашей игры все, кто в это время служил в военных силах, участвовали в тех или иных кампаниях Восточной войны (или имели крайне веские поводы не идти на фронт). Учитывайте это при формировании истории персонажа.

Изобретение паровых боевых роботов

1860 — английский изобретатель Джеймс Максвелл изготовил первый прототип боевого робота. В своем интервью Times профессор Максвелл особо отметил, что его работа была бы невозможна без предоставленных ему расчетов покойного Майкла Фарадея и, разумеется, предсказаний о возможностях красной ртути, сделанных почти сто лет назад русским ученым Ломоносовым.

Лондонское общество потрясено как величием открытий, так и скромностью английского ученого.

Начиная с 1861 года идет непрерывное совершенствование и развитие паровых боевых роботов. Н. И. Путилов в России и Альфред Крупп в Австро-Венгрии сначала создали реплики английской технологии, а затем и уникальные разработки своих стран.

Так сформировалась современная война — война, где офицеры видят друг друга через перекрестье прицела, сидя в надежной броне, а техника выходит из строя чаще, чем люди.

Луддитские восстания

Начиная с 1860-х годов бурное развитие технологий приносит достижения прогресса в дальние и темные уголки Великих держав. Среди местного населения появляются большие группы лиц, не готовых отказаться от лошади и плуга ради трактора-шагохода.

Неолуддиты начинают с нападения на железнодорожные станции, в ряде местностей их выступления перерастают в полноценные восстания.

1862 — восстание сербских луддитов в Боснии и Герцеговине Австро-Венгерской империи.

1863 — восстание в Царстве Польском Российской империи. Жестоко подавлено, у Царства Польского отобрана большая часть привилегий. Некоторые луддиты бежали и осели в Австро-Венгрии.

1860-е — отдельные луддитские восстания в Ирландии, не приведшие ни к чему серьезному. Их неорганизованность позволила английскому правительству эффективно подавить все беспорядки, надолго выбив почву из-под ног ирландского национального движения.

После подавления массовых выступлений прошла вторая волна — единичных вандальных акций в крупных городах, которые журналисты назвали «технотерроризмом». Среди ряда образованных людей распространилась философия анархо-примитивизма, в России принявшая форму «опрощения» под предводительством графа Толстого.

На данный момент и этот всплеск выступлений против технологий подавлен. Появление на улице без технологических приспособлений уже не является поводом для ареста, как шесть лет назад, а воспринимается как попытка эпатировать публику.

Пистолет Мосина

1868 — русский конструктор Мосин разработал новую модель дистанционного оружия, работающего на энергии красной ртути и стреляющего особыми патронами, поражающими нервные токи в человеческом теле.

Благодаря тому что пистолеты Мосина были крайне дешевы и просты в применении, они получили самое широкое распространение и полностью вытеснили с рынка прошлые неуклюжие модели.

Королева Виктория

1837 — на английский трон взошла 18-летняя королева Виктория. В дальнейшем эту дату будут считать началом Золотого века Британской империи.

1840 — бракосочетание королевы Виктории и принца Альберта. Вся Империя ликует вместе со счастливыми новобрачными.

1850 — после очередных родов здоровье королевы серьезно пошатнулось. В коридорах дворца шепчутся о том, что Викторию вновь поразил тиф, смерти от которого она едва избежала на пороге своего восемнадцатилетия. К счастью, медикам королевского двора удается добиться успеха в лечении.

1864 — в результате неудавшегося покушения на королеву Викторию погиб принц-консорт Альберт. Империя в трауре, сама королева заперлась во дворце и надолго отдалилась от государственных дел. Суд признал убийцу сумасшедшим и отправил на пожизненное заключение в Тауэре. В 1870 году преступник был переведен в Наррентурм.

Одной из неразрешимых загадок, связанных с личностью королевы Виктории, является ее возраст. Кажется, что ей едва ли тридцать лет — хотя подданные хорошо помнят, что эти тридцать ей как минимум последние лет двадцать. Теории, выдвигаемые журналистами, самые разные — от божественного чуда до хитрых устройств, разработанных королевскими медиками.

Как бы то ни было, англичане по праву гордятся добротой и величием своей королевы. Многие считают, что Золотой век для Англии теперь будет длиться вечно.

Создание Австро-Венгерской империи

1867 — австрийская императорская чета, Франц-Иосиф и Елизавета, увенчаны короной Венгрии. Создана двуединая Австро-Венгерская монархия.

Придание особого статуса Венгрии вызвало недовольство у других народов Империи, особенно среди чехов, лишь немного уступающих по богатству и влиянию венграм.

Петербургская конференция Великих держав

1868 — по инициативе России прошла международная конференция в Санкт-Петербурге, в результате которой все Великие державы подписали важные соглашения о законах и обычаях войны. В частности, Петербургская конвенция запрещала использование в войне средств, которые потенциально могут привести к гибели военных или мирного населения.

Петербургская конвенция документально подтвердила сложившуюся традицию, что даже во время войны жители любых стран могут свободно перемещаться по Европе, а задерживаться при въезде могут только разыскиваемые преступники.

Император Александр II Освободитель

1873 — в результате очередного покушения нигилистов здоровье российского императора Александра оказалось окончательно подорвано. К счастью, Императорская медицинская академия преуспела в создании нового медицинского устройства, в народе получившего название «паровой трон». Уникальная технология позволила не только сохранить высочайшей особе жизнь, но и снять большую часть ограничений, которые врачи обычно накладывают на дальнейший быт серьезно больных.

1878 — умерла императрица Мария Александровна. С ужасающей поспешностью, еще даже до истечения срока протокольного траура, император Александр II обвенчался со своей давней любовницей, княжной Долгоруковой. Многие не одобряют и этот морганатический брак, и признание императором законными своих детей от этой связи. По империи начали распространяться слухи, что на престол после смерти императора может взойти сын Екатерины, Георгий.

Гуманизация правосудия

1784 — в Вене открылась лечебница для душевнобольных, Наррентурм. Ее главный врач, чешский священник Прокоп Дивиш, использовал самые передовые и продвинутые методы работы с ментальными хворями. По слухам, он также много времени проводил и с необычными научными экспериментами.

1786 — грандиозный пожар в Наррентурме. Лишь немногим врачам и больным удалось спастись, погибло все оборудование и все документы.

Долгое время Наррентурм стоял заброшенным — пока в 1867 году, с личного благословения императрицы Елизаветы, не начались работы по его восстановлению под руководством выдающегося исследователя головного мозга доктора Теодора Мейнерта.

1870 — Наррентурм открылся вновь. Европейским больным вновь доступны новейшие методы — от душа Шарко до электротерапии, а главный врач больницы, доктор Теодор Мейнерт, ведет активную исследовательскую деятельность.

1876 — Пожар в Наррентурме, выгорела часть библиотеки и пострадало несколько пациентов. Пересмотрены методы работы с пациентами и усилены меры безопасности.

1877 — Вена и Лондон приняли соглашение о необходимости гуманизации наказания за преступления. Отныне преступник считается больным человеком, которого необходимо вылечить — а кто справится с этим лучше докторов Наррентурма?

Сумасшедшие убийцы и заговорщики со всего мира теперь отправляются на лечение в Вену.

1878 — Российская империя присоединилась к соглашению «О гуманном правосудии».

Нигилистка Вера Засулич совершила неудачное покушение на императора Александра II. Раны последнего оказались несерьезны. Тем не менее, было решено устроить показательный процесс в связи с участившимися акциями нигилистов.

Суд присяжных приговорил подсудимую Засулич к принудительному лечению в венском Наррентурме. «Мы счастливы, что можем поддержать мировую тенденцию на гуманизацию наказания преступникам, — сообщил в своем интервью «Русским ведомостям» прокурор Кассель. — Ведь очевидно, что подсудимая — всего лишь несчастная больная девушка и ей нужно оказать всю посильную помощь. Как и многим другим».

Русско-турецкая война, Сан-Стефанский мирный договор

1877 — начало войны между Российской и Османской империями за контроль над Балканами. Формальным поводом для нападения стали притеснения христианских подданных Великой Порты. Первое применение боевых роботов в крупномасштабном конфликте.

1878 — Россия и Османская империя подписали мирный договор, по которому образовывался целый ряд независимых от Порты христианских государств на Балканах.

Русские офицеры, входившие в действующую армию до начала игры, практически все принимали участие в этой войне — в обороне Баязета или осаде Плевны (или имели серьезные причины, почему нет), а дипломаты — присутствовали при формировании условий Сан-Стефанского мира. Учитывайте это при формировании истории персонажа.

Австро-Венгрия и Англия попытались принудить Россию к пересмотру условий заключенного в Сан-Стефане мирного договора, но Александр II не пошел на уступки.

Конфликт на Балканах готов разгореться вновь в любой момент.

Публицистика о Веке разума

Мир Века разума, каким мы его знаем

Из публичных лекций Алисы Масариковой,
данных в Петербургском Университете
в период с 1870–1876

Трудно анализировать исторические события, частью которых являешься. Полагаю, полный список предпосылок и причин изменений, произошедших в обществе в последние десятилетия, составят историки будущего. Хотелось бы мне знать, что будут читать о нас еще не родившиеся мальчики и девочки перед своими учебными экранами в школах, устроенных на не открытых нами пока принципах. Но запрос на такой анализ есть уже сейчас. Важно всегда пытаться понять, что происходит с нами и почему.

Основной предпосылкой к становлению Века разума считается изобретение красной ртути и основанных на ней технологий — гуманных, эффективных, безопасных, не наносящих урона окружающей среде. Красная ртуть может производиться по мере надобности всеми державами, что снимает вопрос с конкуренцией за природные ресурсы.

Когда говорят об изменившемся характере войны в наши дни, я всегда вспоминаю античную традицию проведения Олимпийских игр. Все войны и междоусобицы приостанавливались, и лучшие атлеты собирались со всей Эллады в Олимпию, чтоб открыто и честно соревноваться друг с другом. Полагаю, нынешняя война во многом подобна Олимпийским играм: самые искусные мужчины и женщины состязаются друг с другом, а тысячи болельщиков в их странах переживают их триумфы и поражения как свои. На войне происходит также соревнование ученых и инженеров разных стран, выставляющих на фронт свои лучшие технические достижения.

Здесь поднимают иногда вопрос о шпионаже, то есть о деятельности разведчиков. Ну, это у нас, как известно, мужественные разведчики, а у врагов — коварные шпионы. Ранее эта деятельность каралась смертной казнью или тюремным заключением, теперь раскрытый шпион может быть только выслан из страны, в которую был внедрен, с запретом появляться в ней в дальнейшем *(Алиса ошибается, Петербургская Конвенция и нынешнее законодательство не допускают высылки, только штраф — прим. ред.)*. Это связано с тем, что времена, когда деятельность шпиона могла привести к гибели солдат на фронте, остались в прошлом. Однако не решен еще вопрос, насколько деятельность разведчиков вписывается в характер наших современных войн. Одни говорят, что шпионаж — это неспортивно, другие считают, что, как выражаются в таких случаях англичане, cheating is a part of the game.

Однако не одни только достижения технической мысли легли в основу Века разума. Красная ртуть дала возможности, а суть учения нового века разрабатывалась гуманистами. Каждый может вспомнить имена Льва Толстого и Чарльза Бэббиджа. Но я знаю еще десятки, сотни менее известных людей, мужчин и женщин, которые трудились над текстами конвенций и соглашений. Сейчас многие из них работают в «Красном кресте», в университетах, в газетах и журналах, развивая и пропагандируя постулаты Века разума.

Но я знаю, что некоторые люди не удовлетворяются этими объяснениями, и в то, что ценности Века разума вполне естественно ложатся в общую тенденцию девятнадцатого к гуманизму и смягчению нравов, не верят. Среди причин, направивших эволюцию общества по пути гуманности и разумности, называют интриги тайного мирового правительства, заговор сионских мудрецов или действия сил сверхъестественных, как то всеблагих ангелов или представителей древней, скрытой от человечества расы. Природа этих гипотез такова, что опровергнуть их невозможно; не стоит даже и пытаться. Я могу только в ответ выдвинуть свою гипотезу, которую, к сожалению, тоже на данном этапе развития науки невозможно подтвердить либо опровергнуть. Мы еще очень мало знаем об обществе и о себе. Но, я надеюсь, скоро мы разовьем соответствующую методологию и сможем рассматривать подобные допущения с научных позиций.

Всякий из вас, наверно, может вспомнить людей, в юности безалаберных и эгоцентричных, которые менялись и взрослели, когда жизнь вынуждала их принять на себя некую ответственность. Например, когда они обзаводились детьми или находили важное для себя дело — что–то, заставляющее их осознать, что будущее теперь зависит от них. Если можно уподобить человечество отдельному человеку, то все мы сейчас вошли в тот период истории, когда от нас зависит многое. Развитие науки и технологий

дало в руки человечества могущество, неведомое предыдущим поколениям, а вместе с могуществом возросла наша общая ответственность перед будущим.

Здесь всплывает вопрос, который часто задают представителям «Красного креста»: не слишком ли мы суровы к ученым, стремящимся работать над летальным оружием? Не ошибаемся ли, ставя их в один ряд с другими Злодеями — убийцами и приверженцами насилия? Давайте вместе подумаем, каким станет двадцатый век, если сейчас идеи Века разума потерпят крах, и мы не сможем удержаться в рамках мирного развития технологий. Что будет, если мы вернем убийство людей в сферу дозволенного.

Если одна из держав начнет изготавливать, развивать и применять смертельное оружие, другие могут последовать ее примеру. К сожалению, человечество пока слишком плохо изучило другие пути развития, кроме гонки вооружений: до сих пор слишком часто именно война была двигателем прогресса. Но что будет, если вся мощь современных и будущих технологий, весь гений ученых окажутся поставленными на службу целям истребления людей? Представьте, какими станут тогда мировые войны в двадцатом веке: отравляющие газы, неуязвимые машины смерти, бомбардировка городов с летающих аппаратов. Смерть отдельного человека — трагедия, но когда смертность становится массовой, люди превращаются в цифры в газетах, а цифрам никто не сочувствует.

Всегда существовали группы людей или даже целые народы, вызывающие раздражение и неприятие у других. Если мы допустим дегуманизацию людей по какому бы то ни было признаку, развитие технологий может сделать возможным изоляцию и даже физическое истребление целых групп людей или наций, которые кажутся кому–то опасными или неполноценными. И, наконец, в перспективе возможно появление оружия массового поражения, способного уничтожить не только человечество, но и вообще все высшие формы жизни на Земле.

И хотя эти гипотетические мрачные события относятся к достаточно отдаленному будущему, точка невозврата на пути к ним может быть пройдена уже сейчас, нашим поколением. Если мы допустим ошибки, платить за них придется нашим детям и детям наших детей, и они, возможно, уже не смогут их исправить. Но можем исправить все мы, сейчас. Я полагаю, подспудное осознание этой ответственности перед будущими поколениями и направило нас на тот путь, которого мы придерживаемся. И я надеюсь, что мы победим. Потому что разум должен победить.

К одной публикации, получившей в последнее время известность

Томаш Масарик, доктор философии

В недавней прессе я встретил публикацию, которая вызвала некоторую ажитацию в кругах венских интеллектуалов, а посему я посчитал интересным публично ответить на нее, несмотря на то, что ее автор не рассчитывал на диалог такого рода. Выбрал я эту публикацию потому, что в ней наиболее полно выражено мнение апологетов учения о Веке разума и, вместе с тем, наиболее заметно продемонстрированы лакуны, имеющиеся в этой, без сомнения, со всех точек зрения потрясающей парадигме.

Я имею честь являться братом лектора, с чьих слов была записана данная публикация, пани Алисе Масариковой, однако прошу читателя не считать мое выступление обращением к сестре по-семейственному. Это не более и не менее, чем разговор двух философов, предназначенный для размышления и оценки — публикой.

Я говорю о публичной лекции «Мир Века разума, каким мы его знаем», прочитанной пани Масариковой в Санкт-Петербургском университете. В этой лекции подробно рассказано о позитивных изменениях, привносимых в нашу жизнь техникой, изобретениями и гуманистической политикой великих держав. Ни смея ни на йоту умалять эти славные достижения прогресса, я все-таки хотел бы обратить внимание общественности на несколько темных мест, а именно поговорить о том, что, помимо всеобщего благоденствия, принес нам Век разума.

Моя уважаемая сестра обращается к метафоре мистера Герберта Спенсера, то есть она представляет все человечество как одного человека, общество как организм, имеющий сходные с человеческими чаяния и возможности развития. Исходя из этого положения трактуются все последующие понятия. Что же, такой способ описания общества разумен, более того, он современен. Однако в данном случае он неприменим.

Мы еще очень мало знаем об обществе и о себе, говорит слушателям лектор, и здесь я с ней совершенно согласен. Но все же я утверждаю, что успешная методология анализа общества есть. Она называется позитивная философия.

Позитивная философия есть эмпирическое исследование всех фактов человеческой жизни и принятие их вне зависимости от того, устраивают они нас или нет. Основа познания, которой мы придерживаемся, — это готовность не навязывать свою точку зрения, но принять то, что существует в природе. И в природе, я смею вас заверить, отнюдь не существует все человечество как единый организм. Существует множество различных организмов, некоторые из которых именуются нами общества, а некоторые именуются люди.

И если общество развивается по определенным законам, то и каждый человек в нем развивается по определенным законам. Об этом человеке нам забывать не следует!

Мы не можем уже думать и говорить только о державах. Если установился мир и державам друг от друга больше ничего не нужно, кроме символической победы в этом своеобразном олимпийском соревновании, которое по недоразумению называют войной, то, может быть, интересы держав удовлетворены и мы больше не станем обращать внимания на их роботов и их развлечения? Быть может, теперь настало время подумать о социуме как есть: о населении этих держав, о тех, кто вынужден жить, бороться и терпеть неудачи? Быть может, пришло уже время простого человека?

Мы должны говорить не о массах, а о человеке. Заявляя, что отныне войны запрещены, мы тем самым говорим, что существующая несовершенная система не будет совершенствоваться. Какие иные механизмы защиты своих прав вместо защиты с оружием в руках предоставляет Петербургская конвенция не империям, нет, а социуму, простому человеку? Кто субъект человеческой жизни, какими правилами теперь должны руководствоваться в отношениях между собою народы одной империи и люди одного народа? Я полагаю, что таких правил у нас пока нет, а субъектом в данный момент является исключительно сама держава, безличная громада, забавляющаяся ненастоящей войной.

И пусть мы теперь, по конституции Австро-Венгерской империи, считаемся гражданами, и пусть все мы теперь равны перед законом, но как нам существовать в политическом поле? Что помешает власти отнять у нас наши права, если ей это придет в голову? Гуманизм, скажете вы. Но достаточно ли совершенна наша политическая система, чтобы этот гуманизм был реальностью, а не надеждой? Разве не может государь некоей державы ошибиться, сойти с ума, быть в состоянии аффекта от несчастной любви? Он не автоматон, да и каждый из нас не автоматон!

И так выходит, что все завоевания гуманизма эфемерны, поскольку держатся они лишь на доброй воле узкого круга смертных людей. Приди на место императора другой человек — и снова кровь, снова насилие!

Вот, что должно быть важнейшим шагом апологетов Разума — дать народам всего света новые способы мирного урегулирования конфликтов между интересами людей, а не интересами стран, новые механизмы общественного развития, поскольку жить в этом новом мире не автоматонам, а людям! И человек от автоматона отличен тем, что у него помимо функции есть еще и внутренняя необходимость — необходимость быть, вынужденность жизни.

В разговорах о летальном оружии и вообще о причинении вреда человеку человеком мы говорим лишь о явных, физических повреждениях. Это механистическая, буквальная трактовка гуманизма означает, что вся ценность человеческой жизни сводится к запрету на лишение ее. Но дело не только в том, что мы не должны лишать друг друга жизни. Дело в том, что мы должны уважать жизнь другого человека, то есть стремиться к тому, чтобы он прожил ее так, как хотел, мог распоряжаться ей по своему выбору и усмотрению, как и любой другой своей ценностью, а также чтобы она становилась со временем лучше, а не хуже.

Кому принадлежат жизнь и тело? Мы, нынешние люди, можем с уверенностью заявить, что каждый человек принадлежит лишь самому себе. В просвещенной Европе нет рабства, почти исчезло оно и в колониях. Но если человек принадлежит самому себе, может ли он, если он несчастен, окончить свою жизнь по своему усмотрению? Мы приходим к противоречию, вызванному механистической трактовкой понятия ценности, о которой я говорил выше.

Современный гуманизм это противоречие решает, фактически, так: человек не имеет права кончать с собой, поскольку он не имеет права быть несчастным. Если он несчастен, то он болен. Если он болен, его следует лечить. То есть, государства теперь отнимают жизнь не пулями, теперь жизнь у человека отнимают врачебными постановлениями. Изменился метод, но не реальность действия.

Но кто судья? Кто решает, что человек болен? Кто дал им право судить? Разве способна наша медицина определить не внешнее, зримое, а внутреннее повреждение, повреждение духа? Кто теперь станет лекарем для истерзанной души человеческой, кто поможет обрести себя? Я считаю, что мы не можем говорить о победе Века разума, пока не ответим на эти вопросы. Вот — истинное поле для науки, а не гаджеты. Никакая технология, никакой новый гаджет не даст нам возможности почувствовать себя людьми, как нет гаджета для определения справедливости или гаджета для того, чтобы любить.

Технология лишь инструмент. Великие достижения красной ртути могут создать иллюзию того, что все проблемы решаемы с ее помощью.

Увы, главная наша проблема — философская. Зачем нужен человек в мире, где все делают автоматоны? Один боевой робот заменил нам 15000 офицеров императорской армии. Что же теперь станут делать эти офицеры?

Государству столько людей не нужно, и главное, что в этом новом мире люди не нужны и себе самим. Для чего теперь живет человек? Для чего живет офицер, который не может отдать жизнь за Отечество? Зачем жить крестьянину, вместо которого теперь поле вспахивают автоматоны?

К чему нужен человеку человек? Пить кофе по утрам и наслаждаться очередным гаджетом? Скоро ли изобретут гаджет, который сможет делать это вместо человека и лучше человека?

В последнее время в науке и образование упор мы делаем на внешнюю, техническую сторону, мы обучаем инженеров и ученых, они элита нашего общества. Однако мы не обучаем людей быть людьми, мы воспитываем Разум, но не воспитываем Дух. И получаем людей, которые умеют работать, но не умеют жить, автоматонов в человеческом обличье. Гуманизм нашего столетия учит, что нужно быть счастливым и сильным, но не учит, как им быть. Современная мораль запрещает лишь наиболее очевидные, зримые способы нарушения Кантовского категорического императива: лишение человека жизни и т.п. Но Кант говорит, что нельзя убивать человека потому, что нельзя рассматривать его не как цель, а как средство для цели.

Я полагаю, что для того, чтобы будущие поколения смотрели на нас не с упреком, а с восхищением и благодарностью, нам необходимо не радоваться игрушечной войне держав и не гордиться красной ртутью, а сделать так, чтобы этот императив стал частью жизни каждого. Это значит — работать, засучив рукава, воспитывать дух, воспитывать любовь к жизни, менять не только механику, но и суть нашего общества, исследовать, задавать вопросы и не бояться услышать на них ответы, с уважением и ответственностью подходить к нуждам и чаяниям других людей, самых малых, самых отверженных из них, и никогда не забывать, что чудо человеческой жизни не сможет повторить ни один изобретатель.

Т. Масарик, Вена, Биргартен.

Размышления полковника МакДрагдала

Полковник МакДрагдал — изобретатель пушек МакДрагдала,
в корне изменивших ход ведения боев на ОБЧР

Конечно, я приветствую наступившую эпоху гуманизма, как может ее приветствовать только солдат (и, наверное, врач), точно знающий хрупкость и истинную стоимость человеческой жизни. Но за простыми и красивыми явлениями зачастую стоят малозаметные, но неприятные последствия, на одном из которых я бы хотел заострить внимание.

Безусловно, человеческая жизнь чрезвычайно ценна, и ее сохранение — задача цивилизации. Но то, что хорошо в быту, не всегда подходит для войны. И здесь мы наблюдаем ту же самую картину. Прошедшие войны явили нам множество образцов как ужаса и страшных потерь, так и героизма, но странно рассматривать одно в отрыве от другого. И Атака легкой бригады тут не исключение.

Мне нет необходимости (и, возможно, это к лучшему) читать заметки журналиста Уильяма Рассела, чтобы судить о происходившем — злосчастная атака проходила на моих глазах. Сейчас говорят, что при войне современным оружием много прекрасных молодых людей остались бы живы, но разве тех, кого с трудом остановила шрапнель, может задержать изобретение господина Мосина? И что будет с их противниками? Это тот вопрос, над которым апологеты современной войны предпочитают серьезно не думать, отгораживаясь рассуждениями о всеобщем гуманизме, который обезопасит всех.

Я не верю историям о пленных без рук, без ног, ночью пытающихся взорвать арсенал, чтобы ценой своей жизни убить побольше наших солдат — такие байки ходят при всякой осаде и во всякой армии. Но русские, ходившие во время бомбардировок Севастополя по позициям с водой, в которой они тушили фитили наших еще не разорвавшихся бомб, это реальность. Шесть многодневных бомбардировок убили тысячи людей, но не сломили их волю к сопротивлению. Так что я рад игрушкам инженерного гения господина Мосина,

позволяющим обойтись без убийства, но только до тех пор, пока в них играют все. Ибо как только кто-то перестанет это делать, все остальные окажутся абсолютно беззащитны. Полиция не схватит преступников, организованных в армию, а целое государство нельзя посадить в Наррентурм.

Мне доводилось охотиться на тигра-людоеда, и вот что я вам скажу: сколько раз вы его не обездвиживайте, вегетарианцем он не станет. И, в конце концов, либо вы убьёте его, либо он продолжит есть людей и третьего тут не дано. Во время Джовакской кампании на моих глазах аборигены вырезали целую роту Бангалорского полка, несмотря на ружейный огонь последнего. Они просто не считали свои потери и, в конце концов, дойдя до рукопашной, подняли британских солдат на копья. Интересно, что бы делали там сторонники гуманизма.

И мне остается только процитировать одного отставного моряка: жизнь принадлежит тем, кто не боится ее потерять!

О бремени белого человека в Век разума

Алиса Масарикова, Санкт-Петербург, Университет

Полковник Себастьян МакДрагдал написал заметку о ценности человеческой жизни и о войне. Меня чрезвычайно заинтересовали упомянутые им истории, и полковник был так любезен, что рассказал мне подробнее о них, а также поделился другими воспоминаниями из своей полной удивительных приключений жизни. Некоторыми своими выводами из рассказов полковника, с его позволения, я бы хотела поделиться с читателями.

Полковник описывает жестокое и отчаянное нападение местных жителей на британских солдат — с ножами на ружья. Мой уважаемый собеседник сравнил нападавших с тиграми-людоедами. Мое же глубокое убеждение состоит в том, что природа человека отлична от природы тигра-людоеда, да и вообще любого животного. Потому я попыталась разобраться, что же подвигло этих несчастных людей на столь яростную атаку.

Британия и в те далекие годы много делала для процветания своих колоний (протекторатов?), но случалось, что усилия эти оборачивались бедой для местных жителей. Дешевые и качественные товары британских заводов вытеснили с рынка местные кустарные товары, что привело к разорению множества людей. Разорение же в тех суровых и скудных местах часто немедленно ведет к голоду, потому множество доведенных до отчаяния людей оказались готовы схватиться за оружие. Дети их умирали от голода у них на руках, и терять им было нечего.

Непосредственным поводом к началу той страшной резни оказался слух, что патроны британских ружей пропитываются говяжьим жиром. Европейцу, верно, непонятно, что в этом обыденном обстоятельстве может вызвать столь яростное возмущение. Причина же в том, что для местных жителей корова — животное священное, убийство коровы и использование тканей ее тела — святотатство. Для доведенных до отчаяния, не способных накормить своих детей людей это известие оказалось той самой искрой, которая подожгла порох.

Эта трагическая история, как и множество ей подобных, свидетельствует о том, что и добрые начинания ведут к беде, если не было проявлено достаточного внимания к людям, их потребностям и ценностям. Массовое производство дешевых тканей — хорошее начинание, но оно лишило множество людей источника средств к

существованию, чего, конечно же, допускать было нельзя. Использование тела священного животного в военных целях — результат пренебрежения людьми и их убеждениями.

Люди — не тигры-людоеды. Если люди доведены до того, что готовы убивать, значит, им было причинено какое-то зло — по умыслу ли или по неразумию. Зло порождает зло, насилие порождает насилие. Но мы можем стать теми самыми людьми, кто разорвет этот порочный круг и положит насилию конец, насколько это возможно.

Мой уважаемый собеседник спрашивает, что делали бы в тех краях сторонники гуманизма. Полагаю, я могу ответить, только сослагательное наклонение здесь неуместно: сторонники гуманизма из разных стран сейчас там, и много чего делают. Они учат и лечат, развивают сельское хозяйство и промышленность, несут идеи о равенстве людей и о недопустимости насилия. И они тщательно следят, чтобы их действия никому не вредили, и не оскорбляют то, что для других людей значимо.

Некоторые выступают за то, что европейцы обязаны теперь покинуть протектораты. Предоставить живущих в них людей их собственной судьбе. Я понимаю, что те, кто высказывает эту точку зрения, руководствуются своими представлениями о свободе и об уважении к другим людям. И все же я бы рекомендовала им самолично посетить один из протекторатов, на выбор. В каждом из них есть еще области, где голод в неурожайный год — обычное дело; где женщин считают имуществом и могут насильно выдать замуж в детском возрасте; где люди всю жизнь живут в отвратительно пахнущих ямах в земле, а ржавая бочка считается еще хорошим домом. Потом вы увидите построенные нами для них больницы и школы, дороги и ирригационные системы. Познакомитесь с подросшим уже поколением мальчиков и девочек, получивших среднее образование. Вы все еще будете убеждены, что мы должны уйти оттуда?

По моему глубокому убеждению, нейтральность — тоже позиция, воздержание от действия — тоже действие, отказ от вмешательства — это тоже выбор, за все последствия которого мы несем полную моральную ответственность.

Понятие долга неведомо тигру-людоеду, но ведомо, как учит Кант, человеку. Долг — это атрибут существа, которое руководствуется законами, данными собственным разумом. Предметно определенное выражение долга включает в себя обязанности по отношению к другим людям, причем не только правовые обязанности, установленные внешним законом, но и обязанности добродетели, соответствующие универсальному нравственному закону. В чем же состоит долг человека обеспеченного, образованного и здорового по отношению к людям невежественным, больным, ужасающе нищим?

Другой мой уважаемый оппонент, доктор философии Томаш Масарик, спрашивал в своей проблематизирующей статье: что будет делать человек в ситуации отсутствия смысла. По моему мнению, гуманизм утверждает деятельную помощь другим людям как смысл, которым могут жить люди, освобожденные появлением автоматонов от механического труда.

Не знаю, прав ли уважаемый полковник МакДрагдал в том, что жизнь принадлежит тем, кто не боится ее потерять. Могу сказать только, что подобные высказывания печалят меня, поскольку способствуют романтизации занятий, связанных с риском для человеческой жизни. Человек разумный же будет бережно относиться не только к чужой жизни, но и к своей. Сама я не нахожу в том, чтоб потерять свою жизнь, ничего героического. Подлинный героизм Века разума я вижу в том, чтоб посвятить свою жизнь помощи другим людям.

Очерк об экономикс

Карл фон Вестфаллен, экономический обозреватель

Богатство современного общества, в котором господствует научный способ производства, составляет вся огромная масса товаров, которая ежедневно производится на фабриках. Вместе с тем каждый из товаров выступает как элементарная форма богатства, поскольку на его производство необходимо затратить определенное количество труда, воплощённого в добытых средствах труда.

На сегодняшний день крупнейшие мировые державы в результате развития своих экономик и формирования единого мирового рынка получили узкоспециализированные экономики, связанные между собой прочнейшими связями, одномоментный обрыв которых сейчас привел бы к краху экономики всего мира.

Прежде всего такое положение связано с важнейшими предметами труда, без которых невозможно ни одно производство: углем, необходимым как топливо, сталью, из которой строится современная техника, и хлебом, который питает работников.

Современная Англия давно уже перестала быть «идиллической» страной сельских поселений и арендаторов, теперь большинство населения живет в городах. Биконсфилд, Гладстоун, Солсбери, Эйлсбери Ренфрушир, поместье Ашер, графство Розбери и графство Кент, ранее славные своими зелеными холмами и полями, покрыты теперь терриконами выработанной породы, которые остаются от работы тысяч шахт, дающих топливо для всех экономик мира. Англия по праву может носить название мастерской мира, снабжая себя не только углем, но и сталью. Тем не менее остров сейчас как никогда зависит от внешней торговли, так как оставшиеся поля не могут прокормить возросшее население.

Однако это не смущает премьер-министров которые всячески поощряют дальнейшее развитие промышленности Британии. Управляющие территориями Англии представители, что старые аристократы, что джентри, одинаково подвержены горячке увеличения производства. Это в равной степени относится как к Брендейлу Дизраэли, который владеет промышленностью Биконсфилда, Альфреду, герцогу Эдинбургскому, управляющему делами Кента, и Гладстоунам, управляющим своими родовыми землями, а также в наш век, когда не нужно лично с мечом в руках объезжать свои владения, и к женщинам — баронессе Эмме Ротшильд из Эйлсбери, леди Гамильтон из Ренфуршира, леди Мортон из Ашера, Джорджине Солсбери и всем прочим.

Австрия, бедная углем, но богатая рудными месторождениями, оказалась в сходном положении, основа экономики страны — сталелитейная промышленность — требует огромных масс угля, который невозможно добыть в истощенных разработками шахтах.

Благо территория Австрии больше и плодороднее английской, а также в ней не происходило огораживания, предшествовавшего развитию английской промышленности, это позволило сельскому хозяйству сохранить определенные позиции.

Двуединая монархия, где немецкие и венгерские части совместно господствуют над славянским населением, продолжает идти по выбранному пути.

Несмотря на то что прерогатив монарха здесь намного больше, чем в Англии, он при поддержке своего кабинета, управляющего делами австрийцев и венгров, проводит промышленную политику, схожую с английской. Здесь происходит тот же процесс, что и в Англии: старая аристократия постепенно начинает проникаться вкусом к управленческому труду, а не только к войне и музицированию, как это было раньше. Троппау и Ягерндорф под управлением Франца Лихтенштейна, Краснагорка, где руководит Дьюла Андраши-старший, Хотков под управлением Богуслава фон Хотков, Батори, где управляет Панна

Батори, и Рейдт, где заправляет делами Артур фон Биландт-Рейдт, развиваются в промышленном отношении не хуже, чем английские провинции.

Россия — восточный гигант, который выбрал путь сохранения своего сельского хозяйства и железнодорожной сети. В других условиях, и при ином правительстве, и другой организации хозяйствования она, несомненно, могла бы обеспечить себя всеми основными средствами труда и создать гигантскую по своим масштабам промышленность, но не при теперешнем состоянии экономики, которое сделало невыгодным добычу уральской руды.

Лишь угольные бассейны на юге России, в Полтавской и Волынской губерниях, которыми руководят светлейший князь Александр Михайлович Горчаков и княгиня Екатерина Юрьевская соответственно, еще сохраняют свое значение, обеспечивая топливом Путиловский завод и петербуржские салоны. Русские цари выбрали путь производства продовольствия и его экспорта во все страны Европы и мира. Поэтому большинство губерний России производят в первую очередь товарный хлеб, например Варшавская, отданная под управление княгине Екатерине Радзивилл, или Вологодская, где распоряжается Константин Белосельский-Белозерский, или Ахтырская, где руководит делами Сергей Трубецкой."

Другие страны Европы и мира сравнимы по объёму своего производства всех основных предметов труда лишь вместе взятые. Например, выпуск стали всех балканских стран чуть меньше, чем годовой выпуск австрийской промышленности.

Тем не менее есть один из предметов труда, который выделяется среди прочих и поэтому является одним из важнейших товаров. Естественно, читатель поймет, что здесь говорится о красной ртути. Полученная еще в прошлом столетии выдающимся русским философом и алхимиком Ломоносовым, она стала основой современного прогресса. Лишь косность царской власти не позволила русским промышленникам и военным воспользоваться этим преимуществом.

Красная ртуть после своего изобретения стала основой сегодняшнего состояния мира, позволив в разы ускорить технический прогресс. Красная ртуть может служить компактным и надежным топливом, но главное её назначение — возможность преобразования одних предметов труда в другие. Это обстоятельство сделало её столь ценной, поскольку лишь одно оно позволяет в случае военной угрозы пережить обрыв экономических связей, не случайно производство ртути контролируется со стороны государства, а России лично царем.

Производство этого ценнейшего вещества сопряжено с большими трудностями, оно производится лишь из высокоочищенной ртути, и самой красной ртути, на станке Ломоносова.

Местом, куда стекаются мировые товары и где происходят главные торговые операции, служит Лондонская биржа, которая контролирует оборот товаров, ценных бумаг и денег во всем мире. Сити таким образом дает Лондону возможность выделиться на фоне других мировых столиц.

Естественно, что такое неустойчивое равновесие приводит к конфликтам великих держав, но не прямому, а на территориях небольших стран, таких как Балканские. Все крупные державы стремятся расширить свои производственные возможности, получив доступ к новым источникам сырья и рынкам сбыта для своих компаний, что делает маленькие государства Балкан неизбежными заложниками Лондона, Вены и Петербурга, разменными пешками в их Большой игре.

Не меньше чем без красной ртути современная экономика не мыслима и без денег, которые служат универсальным средством для обмена, являясь мерой стоимости основных предметов труда. Сейчас, когда в великих державах все больше внедряется машинный труд, все большее количество людей получают доход не за счет физического труда, как это было ранее, а либо играя на бирже, управляя фабрикой либо работая в лаборатории. Таким образом наука превращается в производительную силу общества.

Управляют денежными потоками их сегодняшние хозяева — банки, лишь недавно по историческому счету презренное ремесло ростовщика сейчас оказывается одним из уважаемых и наиболее прибыльных.

Новая роль денег, а следовательно, банков отражается и в присвоении человеку статуса. Ограненный особым образом камень становится таким же символом, каким ранее были эполеты или родовая дворянская честь. Однако сложность производства драгоценных камней, трудности их поиска и все остальные обстоятельства делают их производство непомерно дорогим, и здесь снова проявляется роль банков. Прошли те времена, когда деньгам надлежало быть кружочками из благородных металлов, большая часть нынешних денег является просто символами своей стоимости: ценными бумагами, облигациями, которые приносят прибыли вкладчикам и хозяевам банков.

Лишь мелкие сделки не обходятся без денег, имеющих старый вид сто— или двухсотлетней давности, да используются эти наличные деньги точно так же, для простого обмена на них товаров или услуг.

Однако какую бы форму ни имели бы деньги, сила банка заключается в их концентрации и возможности выдачи кредитов. Теперь банк выдает кредит не только для развития производства, но на покупку знака статуса, который в дальнейшем позволит завести собственное производство, войдя в высшие круги общества.

За громадным развитием производства основных средств труда следует и дальнейший рост производства средств производства и потребления. Невиданное в прежние века распространение промышленности и добычи угля, стали и хлеба позволили наконец наполнить рынок товарами даже с избытком. Масса добытого угля и стали, красной ртути и хлеба позволяет в изобилии произвести необходимые для опытов запасные части машин и алхимический песок.

Эти же товары используются для мелкооптовой торговли на рынке, никто из изобретателей или ученых не работает уже с изначальными средствами труда, используя их переработанные формы.

Эти же глубоко переработанные средства труда в виде шестеренок, проволоки или наполненных алхимическим песком реторт и всего остального уже используются в производстве конечной продукции, идущей на потребление народных масс, или же высших классов общества, или же для внешней торговли.

Здесь же проявляется одна из особенностей современной экономической системы: рынок имеет тенденцию наполняться определённого рода товарами — возможности их производства практически безграничны, а спрос на них всегда имеет предел. Этот факт стимулирует постоянную гонку за производством новых товаров, которые должны завоевать новые рынки и принести прибыль своим хозяевам.

Тем не менее существует и еще один путь для использования таких товаров. Из них куется военная мощь всех европейских держав: на производство военного снаряжения, особенно для военных шагоходов, можно тратить множество средств, а потом потерять их первом же бою, поэтому спрос на боевую технику и вооружение постоянно сохраняется и в ближайшее время может увеличиться.

Война, уничтожая массу производительных средств и предметов труда, и создает для товаров новые рынки. Такое состояние, несомненно, является одним из важнейших пороков существующей производственной системы и должно быть преодолено всеми возможными методами.

Манифест Развития

Великий князь Владимир Александрович — человек,
широко распространивший «средства практического гуманизма»

Наступивший Век разума, столь успешно разрешивший часть извечных вопросов бытия, поставил перед нами ряд новых вызовов, красноречиво описанных в недавних статьях мыслителей современности. Все изложенные проблемы в высшей степени сложны, и, как это уже сейчас понятно, потребуют для своего преодоления скоординированного усилия от всего человечества.

Единый и оптимистичный ответ на встающие вопросы предельно ясен: это Развитие! Неуклонное, последовательное Развитие силами разума Человека!

Для чего теперь живет человек?.. Чтобы он, и каждый вокруг него, и каждый после него — жил лучше! Развитие техники ведет нас в царство всеобщего блага. Паровой конь идет на смену крестьянской лошадке. Теперь крестьянин сможет поднять еще не распаханные, целинные просторы! Голод и нужда останутся в прошлом.

Что будет, когда неосвоенные пространства Земли закончатся?.. Погрузимся в глубины океанов и воспарим в эмпиреи! Поднимите головы — над нами сияют тысячи тысяч солнц и мириады планет. Нам нужен новый Колумб, который откроет их. А прежде нужны новые братья Монгольфье, которые дадут человечеству «лодки» для плаванья в сферах мирового эфира.

Для чего живет офицер и солдат, когда один боевой робот заменяет армию?.. Это хороший вопрос. Хоть я и влюблен в этих пыхтящих колоссов, но все-таки полем битвы должен править человек, его воля, а не воля машины. Так вернем же Человека в этот вид современного спорта, дадим ему нужное средство. И пусть новый Давид сможет победить Огромного Парового Голиафа!

Законы и правила нашей жизни недостаточно совершенны?.. Лучшие умы, ученые и мыслители, способны создать новые, более совершенные! Соберем их вместе — пусть творят дивный, чудесный новый мир! А мы проверим эти законы на ограниченной практике, и, если они окажутся хороши, перейдем на них. Ведь именно так следует поступать разумно.

Но каков же важнейший инструмент Развития, который позволит нам ускорить шаги прогресса, превратить их сначала в стремительный бег, а потом — в неостановимый полет?

Это открытость знания — свободный обмен идеями и результатами научных изысканий. И посему публично объявляется о начале проекта **«Скрижали Науки»**. Отныне на досках Санкт-Петербургского императорского университета будут публиковаться описания важнейших новаторских достижений человеческого гения. Без платы! Для всех! Навсегда!

Слава Развитию! Слава Науке!

Закон

Эти тексты являются игровыми законами и могут быть нарушены или изменены персонажами в ходе игры. В некоторых аспектах сделаны намеренные отхождения от исторических реалий в пользу сюжетных линий.

Соглашение об основах гуманного общества и правосудия

Британская и Австро-Венгерская империя подписали в 1877 г.

Российская империя присоединилась к соглашению в 1878 г.

1. Каждый человек имеет право на жизнь.

a. Лишение жизни одного человека другим — самое позорное из Злодеяний и не может быть оправдано никаким образом.

b. Повторно подтверждая свою приверженность ликвидации убийства на войне, установленной «Конвенцией об отмене употребления смертельных устройств», Великие Державы также окончательно отменяют убийство как средство поддержания порядка в обществе (смертную казнь).

2. Каждый человек имеет право на свободу.

a. Свобода включает право свободно покидать и приезжать в любую страну, включая свою собственную. Великие Державы обязуются отменить любой пограничный контроль и разрешить свободное перемещение людей через свои границы.

b. Свобода включает право не быть заключенным. Великие Державы обязуются ликвидировать любые тюрьмы, каторги, ссылки и работные дома, которые у них существуют в настоящий момент.

c. Лишение человека свободы или похищение считается Злодеянием. Великие Державы соглашаются, что право на свободу не дает права перевозить товары в обход установленных законом ограничений.

d. Великие Державы соглашаются, что арест Злодея на время рассмотрения его дела детективом и до передачи его в руки врачей допустим, но должен осуществляться в соответствии с законом, на максимально короткий срок и максимально гуманно.

3. Великие Державы соглашаются рассматривать как Злодеяния:

a. Убийства. Нанесение увечий.

b. Взрывы и диверсии, так как от них могут пострадать люди.

c. Похищение людей.

d. Производство, разработку и владение смертоносным оружием.

4. Великие Державы соглашаются, что лица, совершившие или покусившиеся совершить Злодеяния, безусловно являются психически больными людьми и подлежат передаче в больницу Наррентурм до окончательного излечения.

5. Великие Державы соглашаются, что никакие другие наказания для Злодеев недопустимы.

6. Великие Державы соглашаются, что никакие другие проступки не будут рассматриваться как Злодеяния. При необходимости они обсудят и дополнят этот список.

7. Великие Державы соглашаются, что все другие проступки не являются причиной лишать человека жизни, здоровья, достоинства или свободы. За проступки могут быть установлены только следующие наказания:

a. Штраф.

b. Увольнение от должности или понижение в ранге или звании.

c. Выговор или порицание от властей.

d. Обязательство сделать определенную работу или дело (но без ограничения свободы).

8. Великие Державы соглашаются, что умышленное нарушение настоящей конвенции будет рассматриваться как соответствующее Злодеяние.

Престолонаследие

Австро-Венгерская империя

- **Император Австрии** коронуется короной Рудольфа Второго.
- Действующий закон — Прагматическая санкция, принятая императором Священной Римской империи Карлом VI в 1713 году.
- Женщины допускаются к наследованию трона Австрии лишь по совершенном прекращении всех потомков мужского пола данной династии.
- Наследовать австрийский престол могут только члены династии, состоящие в равнородном браке. Дети от неравнородных браков из порядка наследования также исключаются.
- В случае признания кого-либо из членов правящей семьи сумасшедшим, он сам, его братья и сестры, а также всё их потомство лишаются всяческих имущественных и наследных прав. Наследование титула и прав на престол осуществляется другой ветвью семьи.
- **Короли Богемии** коронуются короной Святого Вацлава. В старые времена наследника избирал Сейм, состоящий из дворян, а решение Сейма утверждал император Священной Римской империи. В наши же дни Богемия считается частью австрийской монархии и ей правит австрийский император. По традиции император Австрии все равно короновался и королем Богемии — но император Франц Иосиф во время коронации не возлагал на себя корону Святого Вацлава. Говорят, это связано с тем, что в юности гадалка сообщила ему, что тот Габсбург, кто наденет на себя эту корону, — умрет скорой и ужасающей смертью.
- **Короли Венгрии** коронуются короной Святого Иштвана. После того как Венгрии были даны особые права в Австрийской империи, Император Франц Иосиф еще не подписывал новые законы престолонаследия, и неясно, будет ли на королевство распространен австрийский закон (как случилось в Чехии) или же Венгрии позволят сохранить прежний.
- Старый закон Венгерского королевства предусматривал выборы короля Национальным собранием пожизненно. Выборы нового короля могут состояться только при смерти или отречении нынешнего. В случае смерти короля Национальное собрание Венгрии имеет право назначить регента на срок до одного года, пока будет выбран новый король. Срок регентства может быть продлен единогласным решением Собрания. Регент

может быть снят единогласным решением Собрания. По традиции, не закрепленной в бумагах, регентом выбирается наиболее вероятный кандидат.

Британская империя

- Основной действующий закон — «Акт о дальнейшем ограничении власти монарха и наилучшей охране прав и свобод подданных» 1701 года.
- Женщины устраняются от наследования лишь в пределах одной линии, например, младший брат устраняет старшую сестру, но дочь старшего брата исключает дядю.
- Наследникам английской короны запрещено брать в жены выходцев из Ирландии, Австрии, Венгрии, Чехии, Польши. Члены королевской семьи, нарушившие это правило, из линии наследования исключаются.
- Любые браки королевской семьи Великобритании должны быть заключены с ведома королевы и Парламента. Браки, заключенные в тайне, будут признаны недействительными и аннулированы.

Российская империя

- Императоры России коронуются Большой императорской короной, изготовленной для Екатерины Великой.
- Основной действующий закон — Акт о порядке престолонаследия 1797 года, подписанный императором Павлом I: согласно ему, женщины допускаются к наследованию трона лишь по совершенном прекращении всех потомков мужского пола данной династии.
- Наследовать российский престол могут только члены императорской семьи, состоящие в равнородном и одобренном императором браке (согласно указу императора Александра I 1820 года). Дети от неравнородных браков из порядка наследования также исключаются.
- Супруг(а) наследника российского трона должна поклясться, что отныне — Россия ее единственная Родина и она будет служить ей так же, как служила бы, если бы родилась на этих землях. Об этом составляется Соглашение (между двумя домами) и супруг(а) получает новое русское имя. Нарушившие это правило члены императорского дома и их потомство из линии наследования исключаются.
- Наследник Цесаревич, а также его супруга, отказывается от любых притязаний на любые троны других держав.
- В том случае, если наследник еще не вошел в совершеннолетие, император обязан назначить регента, который будет его попечителем в случае смерти текущего носителя титула.
- Фактически всё время существования закона Павла I обсуждается возвращение к более старому порядку престолонаследия, оформленному Петром Великим, при котором император назначал своего наследника в прижизненном завещании. Среди русских аристократов есть как сторонники, так и ярые противники такого решения.

Петербургская конвенция

Дайджест

Державы обязаны выполнять условия подписанных международных конвенций. За этим следит Международный комитет Красного Креста: как для существующих на начало игры соглашений, так и для новых, подписанных тремя сторонами на игре.

Основные пункты: запрещено использование смертельных средств, запрещено производство или хранение таких средств; все схемы или прототипы таких средств должны быть немедленно уничтожены при обнаружении; ученые, собравшие прототипы таких средств, должны быть переданы на освидетельствование в Наррентурм; жители любых стран могут свободно перемещаться по Европе, а задерживаться при въезде могут только разыскиваемые преступники.

1868 год, Санкт-Петербург

Конвенция об отмене употребления смертельных устройств

По предложению Императорского Российского Кабинета военная международная комиссия была собрана в Санкт-Петербурге с целью обсудить возможность запрещения употребления во время войны между цивилизованными народами известного рода устройств, и по определении этой комиссией, на основании взаимного соглашения, технических границ, в которых потребности войны должны остановиться перед требованиями человеколюбия, нижеподписавшиеся уполномочены разрешениями их правительств объявить нижеследующее.

Принять во внимание,

- что успехи цивилизации должны иметь последствием уменьшение по возможности бедствий войны;
- что единственная законная цель, которую должны иметь государства во время войны, состоит в ослаблении военных сил неприятеля;
- что для достижения этой цели достаточно выводить из строя наибольшее по возможности число людей;
- что употребление такого оружия, которое по нанесении противнику раны без пользы увеличивает страдания людей, выведенных из строя, или делает смерть их неизбежною, до́лжно признавать не соответствующим упомянутой цели;
- что употребление подобного оружия будет противно законам человеколюбия.

Договаривающиеся стороны обязуются в случае войны между собой отказаться взаимно от употребления любыми войсками снарядов, которые могут повлечь смерть солдат другой стороны. Если какая-либо из сторон конфликта не связана настоящей конвенцией, то стороны, которые связаны настоящей конвенцией, остаются связаны ей в полной мере.

Стороны договаривающиеся и приступившие предоставляют себе право входить впоследствии между собою в новое соглашение всякий раз, когда с целью поддержать постановленные принципы и для соглашения между собою требований войны и законов человеколюбия — вследствие усовершенствований, произведенных науками в вооружении войск, будет сделано какое-либо определенное предложение.

Список устройств, запрещенных к применению по настоящей конвенции, будет сформирован и доступен к дополнению в рамках игры.

Конвенция о запрещении разработки смертельных устройств

Высокие Договаривающиеся Стороны, стремясь содействовать смягчению международной напряженности и укреплению доверия между государствами, с тем чтобы способствовать достижению прекращения производства смертельного оружия, уничтожению всех существующих его запасов и исключению смертельного оружия из национальных арсеналов, согласились о нижеследующем:

1. Каждое из государств обязуется не помогать, не поощрять и не побуждать кого-либо из своих подданных или подданных другого государства к изобретению, производству или к приобретению каким-либо иным способом смертельного оружия или других смертельных устройств, а также контролю над таким оружием или взрывными устройствами.

2. Каждое из государств обязуется не принимать передачи от кого бы то ни было смертельного оружия или других смертельных устройств, а также контроля над таким оружием или устройствами ни прямо, ни косвенно; не производить и не приобретать каким-либо иным способом смертельное оружие или другие смертельные устройства, равно как и не добиваться и не принимать какой-либо помощи в производстве смертельного оружия или других смертельных устройств.

3. Каждое из государств обязуется немедленно уничтожить любую документацию или прототипы смертельного оружия или других смертельных устройств, обнаруженных на его территории.

4. С целью соблюдения и распространения положений настоящей конвенции государствами создается Международный комитет Красного Креста в качестве независимой организации, обладающей особым статусом.

5. **Поправка от 1878 года в соответствии с Соглашением о гуманном правосудии**: персонал, участвовавший в разработке смертельного оружия или других смертельных устройств, передается для освидетельствования и последующего лечения в венский Наррентурм. Помимо лечения, для такого персонала вступает в силу пожизненный запрет на занятие научной деятельностью.

Протокол о мандате Международного комитета Красного Креста

1. Международный комитет Красного Креста (МККК), основанный в Вене в 1868 г. и официально признанный в Петебургских конвенциях, является независимой гуманитарной организацией, обладающей особым статусом.

2. Штаб-квартира МККК находится в Вене. Его эмблемой является красный крест на белом фоне. Его девиз — Inter arma caritas («Милосердие на поле брани»). Он также следует девизу Per humanitatem ad pacem («Через гуманизм к миру»).

3. Роль МККК заключается в следующем:

a. отстаивать и распространять основополагающие принципы Комитета: гуманность, беспристрастность, нейтральность, независимость, добровольность, единство и универсальность;

b. выполнять задачи, возложенные на него Петербургскими конвенциями, способствовать точному соблюдению положений международного гуманитарного права, применяемого во время вооруженных конфликтов, и принимать любые жалобы относительно предполагаемых нарушений этого права;

c. обеспечивать деятельность аудита научных исследований, предусмотренного Петербургскими конвенциями;

d. разъяснять положения международного гуманитарного права, применяемого в период вооруженных конфликтов, и распространять знания о нем, а также подготавливать его развитие;

e. выступать с любой гуманитарной инициативой, которая соответствует его роли исключительно нейтрального и независимого учреждения и посредника, а также рассматривать любой вопрос, требующий рассмотрения такой организацией.

4. Основные средства МККК составляют взносы государств, поступления от частных лиц и организаций и доходы от ценных бумаг.

5. В ситуациях проведения аудита научных исследований в случае потребности в помощи от местного научного сообщества аудиторам МККК должна быть оказана всяческая поддержка, включающая, но не ограничивающаяся: доступ к оборудованию, оказание профессиональных консультаций, доступ к документам.

Восточная (Крымская) война

Восточная война, в Российской империи больше известная как Крымская, стала последним крупным конфликтом, в котором использовались пехота и кавалерия. Это была последняя большая война с использованием смертельного оружия.

По результатам Крымской войны были проведены заметные реформы вооруженных сил всех великих держав. Достижения кораблестроения были позже использованы при конструировании наземных роботов (артиллерийские установки и системы управления огнем, силовые установки на красной ртути). На данный момент наука шагнула далеко вперед, и оружие, использованное в Крымской войне и нескольких мелких конфликтах до принятия Петербургских конвенций, неэффективно против современного, нового оружия.

Война серьезно осложнила отношения России с Англией и Австро-Венгрией и заложила противоречия, приведшие к текущей политической ситуации.

март — июнь 1854: осада Силистры

В марте 1854 года русские войска переправляются через Дунай и в мае осаждают Силистру. Австрия стягивает войска к западной границе России; несмотря на то что официально Австрия не вступает в войну, отдельные части действуют в составе турецкой армии.

Итог: в конце июня, ввиду возросшей опасности вступления в войну Австрии, осада была снята и начат вывод русских войск из Молдавии и Валахии.

Ваши персонажи могли:

- *участвовать в осаде Силистры в составе русских войск;*
- *входить в качестве отдельных австрийских частей в состав турецкой армии;*
- *англичане и австрийцы могли служить в турецкой армии, удерживавшей Силистру.*

сентябрь 1854: сражение на Альме

Английский экспедиционный корпус высадился в Евпатории и двинулся вдоль побережья на юг, к Севастополю. Но на полпути к Севастополю, у устья реки Альмы, размещалась русская армия, ставившая своей целью остановить продвижение союзников и не допустить захвата Севастополя с ходу, поскольку город в этот момент совершенно не

был подготовлен к обороне. В результате английские войска понесли тяжелые потери при форсировании реки Альма из-за нескоординированных действий командования. Рита Вратаски, будучи уже сама тяжело раненной, сумела возглавить контратаку английских военных, вывести свой отряд из боя без потерь и сразила в бою какого-то командующего. По слухам, полученный за это сражение Крест Виктории для Вратаски отлили из сабли русского генерала.

Наступление союзных войск было остановлено, однако потери русских войск были столь велики, что они были вынуждены отступить к Севастополю.

Ваши персонажи могли участвовать в этом сражении на стороне английских или русских войск.

сентябрь 1854 — август 1855: осада Севастополя

Осаду Севастополя русские войска неоднократно и безуспешно пытались пробить. Хотя союзные силы планировали завершить штурм города в течение недели, однако обороноспособность российских войск была недооценена.

Н. И. Пирогов, главный хирург Севастополя, во время осады руководил обучением братьев и сестер милосердия. Он лично провел множество полевых операций, позволивших позднее успешно вживить протезы потерявшим в бою конечности солдатам. Именно в Севастополе Пирогов разработал и внедрил во время обороны города сортировку раненых в зависимости от тяжести повреждений: одни из них подлежали немедленной операции в полевых условиях, тогда как другие, с более лёгкими ранениями, эвакуировались вглубь страны для лечения в стационарных военных госпиталях. За заслуги в оказании помощи раненым и больным Пирогов был награждён орденом Святого Станислава 1-й степени, дававшим право потомственного дворянства.

После последней и тщетной попытки российских войск освобождения Севастополя последовал вторичный британский штурм Редана, а французы захватили Малахов курган.

Наконец настал момент, когда дальнейшая оборона Севастополя уже не представляла никакой выгоды. Поэтому было решено оставить Севастополь, и в течение ночи русские войска были переведены на северную сторону. Великий Князь Константин Николаевич Романов, командовавший обороной города, принял решение сжечь Севастополь. Несмотря на раны, князь покинул город в сопровождении служившего при нём адъютанта Николая Владимировича Мезенцова. Город был подожжён, пороховые погреба взорваны, военные суда, стоявшие в бухте, затоплены. Союзники не решились преследовать российские войска, считая город заминированным, и только позже вступили в дымящиеся развалины Севастополя.

Ваши персонажи могли:

- *быть русскими гениями организации обороны Севастополя;*
- *сражаться в британских частях, осаждающих город;*
- *жители Австро-Венгрии — как частные лица входить в действующие части обеих сторон (например, чехи могли сражаться за Севастополь).*

Общественные приличия

Важнейший момент в карьере молодых людей — **заключение брака**. Для вступления в брак паре достаточно обратиться к судье любого города. При этом делается запись в Метрической книге. Торжественная свадьба с гуляньями остается на усмотрение молодых.

А теперь — о том, как принято вести себя в обществе.

1. **Личная жизнь как общественная.** Обо всех важных событиях в жизни (новая должность, вступление в брак или разъезд с супругом и т. п.) принято давать объявление в газету. А журналисты обязательно напишут, кто с кем пришел на Венский бал и с кем при этом танцевал.

2. **Нарушать приличия — не принято.** Быть в центре скандала могут себе позволить только сильные мира сего — или настоящие безумцы.

3. **Брак — это нерушимый договор.** Каждый должен обеспечить договор со своей стороны — высоким происхождением, богатым приданым или выдающимися свершениями. Брачный договор без такого обеспечения считается ненадежным, а браки «просто по любви» случаются крайне редко (и вызывают если не неодобрение, то удивление). Состоящие в браке по сравнению с вдовцами и неженатыми более обеспечены материально.

4. **Развод невозможен.** Разъезд супругов (а особенно — переезд одного из них к любовнику или любовнице) — это большой скандал. В обществе принято блюсти брачный договор и сохранять видимость приличий.

5. **Любовник или любовница — элемент престижа.** Как правило, женатые господа выбирают себе постоянных возлюбленных среди выступающих в Венской опере, а замужние дамы — среди молодых, перспективных ученых.

6. **Любовницы и любовники — неподходящая пара для выходов в свет.** Появляться на официальных мероприятиях в сопровождении любовницы или любовника, а не законного супруга — большой скандал и эпатаж.

7. **Заводить любовницу или любовника до официального брака — позор.** Достойный господин или госпожа никогда не заключат брак с тем, с кем открыто сожительствует супруг неофициальный.

8. **Важны материальные знаки внимания.** В период помолвки принято, что молодые люди обмениваются подарками и письмами. Своему любовнику или любовнице также принято посылать подарки и записки (тут ответные дары, понятно, не обязательны).

9. **Важно, кто твои родители.** Принято считать, что дети достойных родителей скорее найдут себе место в жизни. Да и сироты вызывают некоторые опасения, особенно после скандального «дела Азазеля».

10. **Женщина равна мужчине.** Считать иначе — признак ума, застрявшего в прошлом веке.

Городские легенды

Это истории, которые знает каждый житель города. Откуда? Резонный вопрос. Возможно, услышал в детстве, или прочитал в газете, или (о, это самый верный способ!) услышал в кабаке от подвыпившего незнакомца. Это — отличные байки для вновь прибывших. И никто, разумеется, не воспринимает эти истории слишком серьезно.

Легенды Санкт-Петербурга

Призрак ростовщика

Жил на Фонтанке ростовщик. И такой он был хитрый, осторожный и бережливый, что стал, поговаривали, богаче самого императора. Был у того ростовщика единственный сын. Но и тот боялся попросить у отца лишнюю копейку. Раз юноша проигрался в дым, оставшись в больших долгах. Боясь рассказать о случившемся отцу, юноша с горя сиганул в Фонтанку с Инженерного моста и погиб. Когда соседи пришли к старику рассказать о случившемся, они не застали того дома. Не объявился он и позже. Ходили слухи, что он увидел произошедшее в окно и последовал за сыном. Но и богатства его бесследно исчезли. Однако с тех пор на Фонтанке, поговаривают, ночью прохожие видят старого ростовщика, идущего по мосту. А ещё говорят, что если кто под гнетом финансовых невзгод решит свести счеты с жизнью на этом мосту, к нему подходит старик и предлагает денег в долг. А на вопрос: «А какие условия?», отвечает: «Я сам возьму позже с тебя долг, будь спокоен».

Пиковая дама

Жила в Петербурге одна красавица, Акулина Григорьевна Гревцева. Была она молода, обеспечена, при титуле. Юноши стрелялись из-за одного её нелестного замечания в свой адрес. Замуж она не спешила, ей доставляло большее удовольствие разбивать чаяния бесконечной череды кавалеров. Подлинной страстью Акулины были карточные игры. Азартнее женщины не видало зеленое сукно. Однажды ночью случилось неизбежное. Акулина проиграла за карточным столом всё свое состояние. Случилось так, что за тем же столом сидел в ту ночь граф Сен-Жермен. Говорят, один из его подручных был застрелен на дуэли, случившейся из-за взбалмошности Акулины. Сен-Жермен подошел к красавице и пообещал хорошую сумму денег, а также маленький секрет выигрыша, если та исполнит его маленькую прихоть. Акулина была уверена, что знала, о чем он. Но Сен-Жермен попросил каплю её крови. С того для Акулина Григорьевна блистательно играла в карты, но дурнела на глазах. Уже через несколько месяцев едва ли кто-то счел бы её привлекательной, а вскоре она и вовсе пугала своим видом. До конца жизни её окружение составляли только девочки-бесприданницы, которых она брала в компаньонки и пыталась измучить своими придирками и капризами. Картёжники тоже сторонились её, называя за глаза «Пиковой дамой».

Часы на Думской башне

Часам на башне Городской думы долго не везло. Пятьдесят лет простояла башня и двенадцать часовщиков пытались предложить новейшие часовые механизмы. Часы на

Думской башне начинали врать, не проработав и года. Тринадцатым был мастер Винтер. Он утверждал, что был знаменитейшим часовщиком Баварии. Только достоверных сведений о нем ни у кого из дипломатов не было. Однако городское управление дало часовщику шанс. Винтер работал всего несколько суток, и день и ночь не покидая башню. И в пятницу перед Пасхой Невский проспект впервые услышал бой часов. Они были торжественно открыты через несколько дней. Винтер должен был получить свой гонорар, но произошел странный казус. Мастер наотрез отказался отдавать городскому управлению ключ от часов. Он клялся, что часы будут идти точно сотню лет. Но кто ж ему верил? Часовщик покинул город, осыпая его проклятиями, не получив денег. Но часы Винтера с тех пор не соврали ни на минуту.

Легенды Лондона

Железная маска

О том, что в Тауэре некогда содержался таинственный заключенный в Железной маске, знает вся Европа. Шепотом говорят о том, что заключенный 64389000 — брат-близнец короля Людовика XIV. Но коренные лондонцы не верят этой истории. Хотя она и хороша для романов. История, известная лондонцам, состоит из осколков, каждый из которых заставляет кровь стыть в жилах. Один: таинственный узник — чудовище, жившее под Лондоном, питавшееся человеческими душами и превращавшее тела жертв в кровавое месиво. Другой: жертвы были не в силах сопротивляться и даже кричать, потому что чудовище одним взглядом в глаза сковывало их волю. Третий: изобретатель, сделавший маску и оковы, отдал взамен душу дьяволу. И, наконец, последний, в который менее всего хочется верить: чудовищу удалось сбежать из Тауэра. Впрочем, этому бесчеловечному монстру лондонцы дали вполне человеческое имя — Джек.

Доппельгангер

Однажды ночью архивариус Кларк Рид, возвращаясь домой по Флит-стрит, услышал за спиной шаги. Он ускорил шаг, шаги тоже ускорились. Свернул, незнакомец следовал за ним. Холодея от ужаса, Рид обернулся и увидел... самого себя! Сердце архивариуса кольнуло и он бежал до дома так быстро, будто вихрь нес его. Дома супруга объяснила ему, что нельзя так долго засиживаться на службе, и налила стакан хорошего виски. Но утром архивариус не проснулся. Всё это не опровергает слова мудрой женщины, однако ту же историю рассказывали студенты о своём друге, безвременно скончавшемся ночью по непонятной причине. И известный в городе врач — доктор Олдридж, как говорят коллеги, утверждал незадолго до смерти, что встретил на улице свою точную копию. А был, казалось бы, старым циником. Так что если ночью на Флит-стрит вы слышите шаги — не оборачивайтесь.

Дама, говорящая с воронами

На площади перед Тауэром иногда появляется нищенка — старая женщина в темных одеждах вдовы. Часто старухи привечают бродячих собак или кормят голубей, но эта особенная. К ней слетаются вороны. Туча ворон невесть откуда появляется над Тауэром. Они кружат над нищенкой, садятся ей на колени. Говорят, она шепчет им что-то. Они отвечают ей дружным карканьем. Деды говорили, что видели её, когда были детьми. И

она была так же стара, как в детстве наших отцов. Если задать ей вопрос, гласит молва, получишь точный ответ — хоть о прошлом, хоть о будущем. Но ответ тебе не понравится.

Легенды Вены

Флейта Крысолова

Этот случай произошел на Нашмаркте году так... Да кто ж помнит, какой тогда был год. Какой-то человек в драной одежде, похожей на шутовскую, ходил по рынку и кричал: «Дудка Гамельнского крысолова! Кому дудку Гамельнского крысолова?». Кто-то подходил к нему и спрашивал о цене, но тут же, перекрестясь, отходил. Молодой плотник, кажется, звали его Иоганн, а может быть, Марк, а может, и Лука, подошел к нему и спросил, сколько. «Душу» — сказал человек. Ведь у ловца душ не может быть своей души. Иоганн что-то ещё сказал шуту. Тот подмигнул. С тех пор никто не видел плотника по имени Иоганн. Или Марк. Да и оборванца с рынка больше в городе не встречали.

Восковая Дева

При Наррентурме, как известно, есть анатомический музей. Восковые фигуры, хранящиеся там, вызывают восторг всех приезжих ученых и ужас у обычных горожан. Звездой коллекции музея была «Восковая Дева». Модель, сделанная мастером с его юной возлюбленной, умершей за месяц до свадьбы, как говорили. Редкой красоты была девушка. Несколько лет назад Дева пропала. Кто и как смог похитить восковую куклу из музея — вопрос, оставшийся без ответа. Но люди, конечно же, говорили, что Дева вовсе не пропала, а ожила. И теперь бездушная восковая кукла живет где-то среди людей.

Призрак оперы

Когда здание Венской оперы только строилось, придворной оперой руководил могущественный Франц Легри. Именно его красноречие и любовь к музыке заставили императорскую казну потратить кругленькую сумму на строительство. Он уже строил планы на несколько сезонов вперед. Но в труппе у него был могущественный враг. Юное и амбициозное сопрано Мария Карда хотела быть примой. Однако путь к её мечте преграждал досадный факт: Мария фальшивила, а Франц Легри не терпел фальши. Красавица Мария пыталась соблазнить его, но встретила лишь насмешки. Да только не все мужчины были столь устойчивы. Говорят, она соблазнила кого-то очень высокопоставленного. Наиболее смелые шептались — кого-то из императорской семьи. Ещё говорят, что Франца Легри отравили на званом ужине в честь его же юбилея. Однако медицинские свидетельства отрицали насильственные причины смерти. Премьерный «Дон Жуан» был посвящен памяти маэстро и встречен восторженно. Хотя исполнительница донны Анны — Мария Карда — сфальшивила в самой драматической сцене. Ровно через сутки Мария, казавшаяся очень счастливой предыдущим вечером, повесилась в собственной гримерке. Возможно, дело было в любовных перипетиях. Но старый костюмер той ночью, мертвецки напиваясь в ближайшем кабаке, болтал, что видел в коридоре оперы призрак покойного директора, который подмигнул ему и сказал: никто не будет фальшивить в моем театре.

Правила

Менталитет

Максима *— 1. Правило поведения или основной принцип, которым человек руководствуется в своих поступках.*
2. Краткое изречение нравственного характера.

Этот текст и эти правила отвечают на вопрос — что такое в нашем представлении Век разума, как в него играть и чем менталитет Века разума отличается от менталитета современного человека.

С одной стороны, мы хотим, чтобы большая часть персонажей и общество в целом были проникнуты духом Века разума. Для нашей игры важно, чтобы ее мир был именно таким. Другими словами, именно в этом менталитете и заключается альтернативность (относительно реальной) рассказываемой нашей игрой истории. Проникнуться атмосферой Века разума — требует от игрока усилий, и эти правила — наша просьба к вам эти усилия предпринять.

С другой стороны, свободная воля персонажа — одна из важнейших ценностей для нас как для мастеров. Персонажи должны иметь право совершать поступки, к которым их привели игровые события. Мы просто призываем игроков задуматься о том, что вашим персонажам должно быть нелегко отказаться от завоеваний Века разума, и быть готовым ответить — в первую очередь себе, — почему ваши персонажи приняли такое решение.

Мы не хотим, чтобы персонажи на каждом шагу задумывались, могут ли они так поступить или нет, и не нарушат ли они какое-то правило, и разрешают ли мастера им тот или иной поступок.

Поэтому:

Персонажи свободны в своих поступках и могут трактовать максимы как им угодно. **Если персонаж принял осознанное решение поставить себя вне общества, вне Века разума и отказаться от этих максим, он обязан подойти на региональную мастерку и взять Карточку Выбора.** Он также обязан сделать это, если нарушил ту или иную максиму (согласно собственной трактовке максимы, и можно позже). Эта карточка не является каким-то «штрафом» для персонажа, а просто помогает в ролевой игре.

Кроме этого, убийство и нанесение увечий без Карточки Выбора невозможно (см. правила по преступлениям).

Максимы Века разума

Общество Века разума зиждется на следующих, полагаемых незыблемыми в глазах общества, максимах:

Ты не должен убивать

Ни при каких условиях ты не должен лишать жизни другого человека. Война, воля закона, приказ государя, гнев, месть, ревность, самозащита, спасение любимого человека или всего человечества — не являются причиной убивать другого человека.

Важно: нарушение этой максимы возможно только согласно правилам по преступлениям.

Ты не должен калечить людей

Нанесение незаживающих увечий другому человеку — очень плохо. Впрочем, когда сражаются боевые роботы, иногда твой соперник — увы — получает травму. В будущем разумные люди сделают так, что травм не будет и на войне.

Важно: правилами регулируется только увечье (правилами по преступлениям), трактовка остального — персонажами по собственному усмотрению (а также при необходимости — судом).

Некоторые вещи нельзя изобретать

Гаджеты, при помощи которых один человек может убивать другого, — зло в чистом виде. Ты не должен их изобретать или брать в руки. Если ученый в процессе научного поиска наткнулся на это, он уничтожит схему и никому о ней не расскажет.

Важно: любой, обладающий схемой смертельного гаджета, обязан уничтожить ее или стать нарушителем максимы.

Ты не должен лишать человека свободы

Каждый свободен заходить в любой город и перемещаться между ними, а также покидать любое помещение, где не желает находиться. Нельзя не выпускать из помещений или силой принуждать к перемещению.

Важно: нарушение этой максимы трактуется персонажами по собственному усмотрению (а также при необходимости — судом).

Больные нуждаются в лечении

Зло нельзя причинять даже тем, кто отступил от разумных максим, на которых зиждется общество. Больных и так называемых Злодеев надо лечить — и только.

Война — это честное соперничество

Война — не причина для зла. Роботы стреляют друг в друга, шпионы похищают планы врага, контрразведка ловит шпионов — и только. Война — не оправдание для насилия людей по отношению друг к другу.

В прошлом на войне мы убивали других людей, больше это никогда не случится.

Разум охраняется законом

Облеченные властью люди не могут приказывать другим людям отступать от этих простых правил или издавать законы, противоречащие этим правилам. Петербургская конвенция защищает завоевания Века разума, и отменить ее мог бы только Злодей.

Посягательства на максимы

Мой персонаж уже на начало игры имеет причины сомневаться в максимах Века разума.

Напишите об этом в заявке и поговорите об этом с региональным мастером.

Я решился на игре отказаться от максим, что мне делать?

Подойти на региональную мастерку, там все объяснят. Не бойтесь, это не потребует каких-то сложных действий.

Мой персонаж на начало игры — убежденный Злодей, это давно договорено. Для меня что-то изменилось?

Убедитесь, что это отражено у вас в заявке в явном виде, а также расскажите региональному мастеру, какую максиму вы отвергли и почему.

Мой персонаж убивал людей в ходе Восточной/Крымской войны. Я Злодей?

Конечно, нет! Вы несчастная жертва. Надеемся, это никогда не повторится. Восточная/Крымская война и ее ужасы доказали всему обществу, что убивать людей плохо даже на войне, и ее ветераны выучили и отрефлексировали этот урок лучше всего.

Могу ли я «рулиться» с другими игроками, требуя от них предъявить Карточку Выбора или Знак Злодея, если они нарушают ту или иную максиму?

Только в случае, если вас убивают или увечат, вам обязаны предъявить Знак Злодея (см. правила по преступлениям и боевке). Во всех остальных случаях это исключительно дело другого персонажа.

Считается ли покушение на убийство или нанесение увечья Злодейством?

Да.

Может ли мой персонаж совершить самоубийство?

Самоубийство, как и любое убийство — тоже Злодеяние. Если ваш персонаж не Злодей, то вы вправе, как игрок, считать, что ваш персонаж умер от разрыва сердца или огорчения. Увы, такое случается и в наш просвещенный век.

Правила по войне на Балканах

Стратегическая игра

Война на Балканах отыгрывается с помощью модели стратегического противостояния и боев роботов. Война идет только на Балканах, массовые боевые столкновения, битвы, революции и т. д. в Вене, Лондоне, Санкт-Петербурге невозможны, атаковать или завоевать территорию метрополии на игре никак нельзя.

Карта Балкан разделена на 16 регионов, за контроль над которыми сражаются ОБЧР. Контроль регионов позволяет добывать в них ресурсы, а также поддерживать ОБЧР в сражениях.

Общая победа в войне определяется по общему количеству очков победы. Текущее количество очков победы у держав общеизвестно.

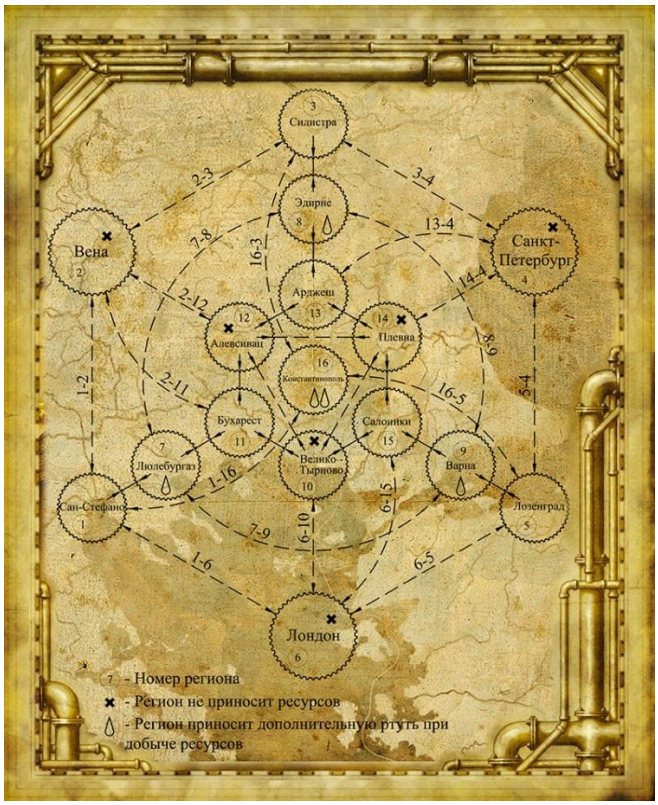
Очки можно заработать тремя способами:

1. С помощью реализации планов.
2. За удерживание каждой провинции в течение одного боевого хода — начисляется +1 очко победы.
3. За каждую победу в бою роботов начисляется +1 очко победы.

Карта

На карте представлены 16 регионов (названия регионов будут позже), между которыми определены четкие границы и транспортные связи. По этим связям

перемещаются роботы и оказывается поддержка. Ниже представлен граф связей между регионами.



- L1, L2, L3 — Лондон, Питер, Вена (стартовые локации);
- R0 — регионы, на которых прироста ресурсов нет;
- R1 — регионы, добывающие макроресурсы;
- R1+ — регионы, добывающие макроресурсы + 1 ртуть;
- R1++ — регион, добывающие макроресурсы + 2 ртути.

На момент начала игры каждая страна контролирует только стартовую локацию. Захватить ее нельзя, и чужие роботы переместиться туда не могут (нет такого хода).

Большинство регионов могут, будучи под контролем, добывать макроресурсы. Такие регионы могут выбирать, какой макроресурс они добывают, но не более одного вида в ход.

Некоторые регионы дополнительно добывают ртуть.

Все регионы (включая стартовую локацию) могут поддерживать в бою роботов той же страны в соседних регионах. Поддерживающие регионы ресурсов не производят.

Порядок хода

Игра разделена на военные и экономические циклы. Каждому военному циклу по времени соответствует экономический.

Военных циклов на игре — 6 (по 2 в день, кроме среды: в среду будут совместные военные учения в рамках Всемирной выставки).

Во время военного цикла капитаны роботов отдают приказы на перемещение между регионами, играется разведка, а также непосредственно сражения.

За 1 цикл капитан робота отдает только 1 приказ (переместиться в соседний регион/стоять на месте).

Экономических циклов на игре — 6 (по 2 в день, начиная с утра четверга).

Во время экономического цикла протекторы регионов отдают приказы сбора ресурсов или поддержки.

За 1 цикл протектор региона может отдать только 1 приказ (либо сбор ресурсов, либо поддержки).

Каждый цикл (и экономический, и военный) состоит из трех фаз:

1. Фаза отдачи приказов.

В эту фазу происходит передача приказов роботам и регионам. После того как приказ отдан, изменить его уже нельзя. Исключение — правила по разведке.

2. Фаза обсчета.

В эту фазу мастера считают результаты приказов, а капитаны, получившие преимущество разведки, могут изменить свой приказ.
Перемещаются роботы и определяется, в каких регионах произойдут сражения.

3. Фаза сражения. В эту фазу происходят реальные бои роботов и выдача произведенных ресурсов. Победившие в бою роботы, не успевшие подвигаться, продолжают движение в порядке инициативы. При необходимости проходят дополнительные сражения.

Расписание военных циклов

1-й, 3-й, 5-й цикл: 10:00–18:00
2-й, 4-й, 6-й цикл: 18:00–01:00

Фаза отдачи приказов

10:00–13:00
18:00–21:00

Фаза обсчета

13:00–14:00
21:00–22:00

Выдача результатов разведки

13:30–13:50
21:30–21:50

Фаза сражения

14:00–17:00
22:00–01:00

Расписание экономических циклов

1-й, 3-й, 5-й цикл: 10:00–18:00
2-й, 4-й, 6-й цикл: 18:00–01:00

Фаза отдачи приказов

10:00–13:00
18:00–21:00

Фаза обсчета

13:00–14:00
21:00–22:00

Выдача ресурсов

14:00–17:00
22:00–01:00

Приказы капитанов роботов: перемещение/атака, стоять на месте

Приказы капитанов роботов отдаются в военный цикл.

Приказы составляются на специальном бланке, выданном мастерами, и до начала фазы обсчета должны быть опущены в специальный ящик, установленный в городе (на региональной мастерке). Время, до которого необходимо сдать приказы, будет указано на доске объявлений рядом с ящиком.

Нельзя вытаскивать из ящика никакие бумаги!

Для перемещения из одного региона в другой капитан робота отдает приказ о перемещении/атаке.

При необходимости капитан робота может оставить робота в текущем регионе, отдав приказ стоять на месте.

Перемещаться из одного региона в другой возможно только при условии, что между этими регионами есть транспортная связь, при этом за 1 приказ можно переместиться только на 1 шаг.

Перемещение происходит в порядке инициативы, от большей к меньшей.

Одинаковой инициативы у роботов не бывает.

После перемещения робота в регион, где уже находится вражеский робот, происходит сражение.

Если робот с более низкой инициативой не успел подвинуться, так как к нему пришел вражеский робот с более высокой инициативой, он двигается, только если победит в сражении.

Капитаны назначаются и сменяются правительством согласно правилам по политике. В экипаж капитан берет себе кого хочет, но состав экипажа можно поменять только до начала фаза обсчета соответствующего боевого цикла.

Сражения роботов

Непосредственно про реальные бои роботов можно прочитать в соответствующем разделе.

В сражениях не бывает ничьих. Всегда есть проигравшая и победившая сторона.

Ниже описано влияние боев на стратегическую карту.

Сражение происходит всегда, когда один или несколько роботов разных стран оказываются в результате своих перемещений в одном регионе. Независимо от политических договоренностей между странами сражение произойдет!

По окончании хода, после всех сражений на карте не может остаться регионов, в которых будут одновременно присутствовать роботы разных стран.

Если в результате перемещений в регионе должны сражаться несколько роботов одной страны и один робот другой страны, то та сторона, чьих роботов больше, получает преимущество, а сторона, находящаяся в меньшинстве, выбирает, с каким именно роботом (и экипажем — так как поменять экипаж уже нельзя) они хотят сражаться в реальной боевке.

Если с обоих сторон участвуют в сражении несколько роботов, то с каким экипажем противников сражаться, выбирают обе стороны.

В случае, если в результате перемещений в регионе должны сражаться все три стороны сразу, то сражения происходят в порядке инициативы.

Пример: *в регионе Константинополь сражаются робот России с инициативой 3, робот Австрии с инициативой 7 и робот Англии с инициативой 19. Бои будут происходить в следующем порядке: сначала Англия с Австрией, потом Россия с победителем предыдущего боя.*

По итогам сражения победившая сторона получает (или сохраняет) контроль над регионом, а роботы проигравшей стороны (или сторон) считаются поврежденными и отступают на ту позицию, с которой они пришли в данный регион, или же эвакуируются на стартовую локацию, если в этом цикле они еще не двигались.

Если роботы победившей стороны еще не выполнили свои приказы перемещения, они двигаются согласно приказу.

Если в результате этого перемещения победивший робот встречается с роботом другой страны, происходит еще одно сражение.

Если робот, поврежденный в данном цикле (проигравший сражение и отступивший), попадает в сражение повторно, то он считается автоматически проигравшим и эвакуируется на стартовую локацию.

Пример: *Роботу Англии с инициативой 19 отдан приказ перемещения/атаки из региона «А» в регион «В», в котором находится робот России с инициативой 3.*
Роботу Австрии с инициативой 7 отдан приказ перемещения/атаки из региона «С» также в регион «В».
Роботу России с инициативой 3 отдан приказ на перемещение/атаку из региона «В» в регион «С».
Сначала происходит перемещение робота Англии в регион «В», где завязывается сражение с роботом России, который теперь сможет реализовать свой приказ только в случае победы. Далее происходит перемещение робота Австрии в регион «В», где он присоединяется к сражению.
Так как инициатива роботов Англии и Австрии выше, чем у русского робота, то сначала произойдет сражение между ними. Для примера предположим, что побеждает робот Англии. Австрийский робот отступает, поврежденный, в регион, из которого он пришел — «С». Далее происходит сражение между Россией и Англией, и предположим, что Россия выигрывает. Поврежденный английский робот отступает в регион «А».
Россия сохраняет контроль над регионом «В» и далее русский робот продолжает выполнение своего приказа и перемещается в регион «С», где находится поврежденный и отступивший робот Австрии. Если бы австрийский робот не проигрывал боев в этом ходу, состоялось бы еще одно сражение, но так как он поврежден и отступал, русский робот автоматически выигрывает и робот Австрии эвакуируется на стартовую локацию.

Захват регионов

Регион всегда принадлежит той стране, чей робот на конец хода находится в регионе. Отказаться от захвата региона нельзя. Если робота в регионе нет — регион остается в тех же руках.

В свои регионы правительство может назначить имперского протектора, который будет отдавать приказы добычи ресурсов или поддержки в данном регионе.

Назначить протектора можно и заранее, но приказы он сможет отдавать после того, как регион будет захвачен его страной.

Если регион был захвачен другой страной, а потом отбит назад, протектор остается на месте.

У одного региона — один протектор, и наоборот.

Командир робота не может быть одновременно протектором региона.

Главнокомандующий считается протектором стартовой локации и может отдавать ей приказы поддержки.

Правительство может сместить протектора, но уже отданные им приказы нельзя отменить, изменить или посмотреть.

Существует два способа потерять контроль — это захват региона чужим роботом и добровольная передача региона другой стране (приказ отдается правительством).

Приказы имперских протекторов: производство макроресурсов, поддержка

Приказы имперских протекторов отдаются в экономических циклах.

Если регион может добывать ресурсы, то протектор может отдать региону приказ производства макроресурсов (выбирая вид).

В конце цикла протектор лично получает на руки произведенный ресурс и ртуть (если регион ее производит).

Вместо приказа производства протектор может отдать приказ поддержки.

Приказ поддержки отдается либо на свой регион, либо на любой смежный (в том числе и вражеский).

В регионе, в котором оказана поддержка, роботы той же страны будут получать преимущество в последующих сражениях до конца текущего военного цикла.

На один и тот же регион можно оказывать несколько поддержек, это даст дополнительное преимущество в бою.

Разведка

Любой желающий в фазе отдачи приказов военного цикла может заплатить за бонус разведки для капитана выбранного робота (или роботов).

Капитаны двух роботов, за которых внесли наибольшее количество драгоценных камней, получают бонус разведки.

Один большой камень засчитывается как 5 маленьких.

Все камни сгорают в конце цикла, не зависимо от того, выиграли они или проиграли.

Бонус разведки позволяет следующее:

1. В фазу обсчета узнать все приказы, отданные роботам (и только роботам, разведка не действует на регионы) в этом ходу.

2. В течение трех минут после того, как капитан ОБЧР ознакомился с данными разведки, у него есть возможность изменить приказ своему роботу.

В случае, когда приказ изменили оба капитана, получившие бонус разведки, эти приказы выполняются в порядке инициативы.

Сражение роботов

Роботы

Роботы моделируются двумя объектами строяка, расположенными на расстоянии ≈15 м друг от друга. Приблизительные размеры построек: ≈6 м высоты, ≈4 м ширины, ≈2 м глубины. Внутри они разделены на этажи и отсеки, соединенные лестницами и переходами.

Сражаются роботы при помощи пневматических пушек, установленных в предназначенных для них отсеках роботов. Снаряды для таких пушек представляют мягкие фрагменты «утеплителя». Тем не менее при стрельбе из пушек крайне желательно носить защитные очки! (Мастера просят самостоятельно привезти защитные очки, если вы предполагаете участвовать в сражениях в качестве артиллеристов.) Цели — стационарные «мишени» в роботах в виде амбразур, в которые необходимо попадать из пушек. Попадание в мишень снимает с соответствующего отсека робота хит. После выхода из строя критичного набора отсеков робот считается тяжело поврежденным и не может продолжать бой.

Отсеки робота

Командирский — оборудован смотровой щелью для наблюдения за противником. Непоражаем, вооружение отсутствует. Отсюда же можно подать приказ на отступление.

Центральный — поражаем, вооружение отсутствует. Корпус робота, соединяет между собой остальные отсеки. Здесь же на старте боя находятся запасные агрегаты робота (ручные насосы для пушек) и запас снарядов. Количество снарядов на бой ограничено мастерами и одинаково для роботов одинакового уровня апгрейда.

Орудийные — поражаем, в каждом отсеке установлено орудие. Зарядка орудия производится закачкой воздуха из компрессора. В случае поражения отсека компрессор отключается, закачка орудия возможна с помощью ручного насоса инженером. На начало игры роботы имеют два орудийных отсека, это может быть изменено изобретениями.

Поражение отсека

Каждый отсек робота имеет определенное количество хитов. На старт игры это **3**. Возможны изобретения, увеличивающие это количество. Каждый приказ поддержки (см. правила по стратегичке) от своей нации, действующий на регион, где происходит бой, увеличивает хиты центрального отсека еще на **1**.

Отсек считается пораженным в случае, если с него сняты все хиты (отслеживается игротехниками снаружи робота). В случае, если поражен орудийный отсек, компрессор, накачивающий пушки данного отсека, отключается мастерами. Наличие инженера в экипаже робота позволяет сменить компрессор пораженного отсека на ручной насос и продолжать использовать орудие.

Расчет результата боя

Любой бой идет фиксированное время, заранее объявляемое командирам перед боем, в промежутке от 20 до 40 минут. По окончании времени боя мастерами подается звуковой сигнал.

Если у робота в любой момент боя поражен **центральный** и не менее двух **орудийных** отсеков, робот считается неспособным продолжать бой и проигравшим, бой досрочно прекращается.

Если в любой момент боя из **командирского** отсека отдан приказ на отступление — робот считается отступающим с поля боя и проигравшим, бой досрочно прекращается.

Если к концу 30-й минуты оба робота способны продолжать бой и не отступают, проигравшим считается робот, имеющий следующие признаки, в порядке убывания приоритета (при равенстве — рассматривается следующий признак):

- поражен центральный отсек при не пораженном у робота противника;
- поражено больше отсеков, чем у робота противника;
- в сумме на всех отсеках осталось меньше хитов, чем у робота противника;
- инициатива (см. правила по стратегичке) меньше, чем у робота противника.

Обращаем внимание: ничейный результат невозможен. В результате любого боя есть один выигравший робот, нация которого будет контролировать регион, где проходил бой.

Экипаж робота

Экипаж от **трех** человек. Если на начало сражения экипаж робота менее трёх человек, то робот считается автоматически проигравшим данное сражение. В экипаже в любом случае и при любых апгрейдах не может быть более **шести** человек.

Состав экипажа передается мастерам на бланке вместе с приказом и не может быть изменен до начала следующего военного цикла.

Спецдействия командира

У командира робота есть возможность отдать несколько специальных приказов:

- приказ к отступлению — отдается только из командирского отсека в любой момент боя, специальным белым флагом. Приводит к отступлению робота из боя в течение 15 секунд;
- приказ на подключение дополнительных резервов — отдается до боя, необходимо оплатить красной ртутью. Приводит к предварительной зарядке орудий данного робота (игротехи закачивают пушки компрессорами до боя).

Поражение экипажа и боевка в роботе

Боевка на нерфах, а также использование гаджетов внутри робота запрещены, считается, что робот является сложным механизмом, который препятствует этому. Существуют специальные гаджеты, которые при применении внутри робота могут его как-то повредить.

При случайном попадании снаряда орудия противника в члена экипажа персонаж считается травмированным. Травмированный персонаж ничего делать не может (аналогично контузии, см. правила по боевке) и нуждается в хирургической операции сразу после боя (см. правила по медицине).

Орудийные отсеки отличаются повышенным уровнем опасности. Члены экипажа, находящиеся в отсеке в момент выхода орудия из строя (отключения компрессора), считаются контуженными.

Починка и зарядка робота после боя

Между боями в ходе одного цикла — хиты робота НЕ восстанавливаются. В случае, если робот проиграл хотя бы один бой в течение цикла — необходимо потратить макроресурсы на починку робота. В случае, если ремонт не произведен или произведен не полностью, недопочиненные хиты робота считаются снятыми на начало боя. Если это, в

свою очередь, приводит к тому, что у отсеков остается 0 хитов — отсеки считаются пораженными.

Важно: временные хиты, полученные от приказов поддержки, снимаются первыми и не требуют восстановления с помощью ремонта.

Если робот участвовал хотя бы в одном бою в цикле, то его пушкам требуется перезарядка, на которую тратятся макроресурсы (в зависимости от уровней апгрейда). Если не перезарядить робота до начала боев следующего цикла, то робот начнет с половиной отключенных от компрессора орудий (их можно будет подсоединить к ручному насосу, чтобы использовать в бою).

Военные травмы

С текущим уровнем технологий экипаж робота надежно защищен. Попадания в робота могут нанести травмы экипажу, требующие лечения, но всегда не смертельные. Теоретически на игре возможна разработка смертельного вооружения для роботов, но такие разработки строго запрещены Петербургской конвенцией. В случае наличия у робота противника подобного вооружения — мастера вам об этом сообщат до начала боя, не заметить его невозможно.

Важно: Балканы доступны только в период сражений роботов, во всё остальное время они – вне игры!

Боевые взаимодействия

Эти правила действуют на всей игре, кроме войны на Балканах, где действуют отдельные правила.

Главное правило разрешения споров: не будьте мудаками, трактуйте любую спорную ситуацию против себя, не «рулитесь» (не спорьте на тему произошедшего). Главная «корова» нашей игры не в том, кто кого застрелит из NERF.

Оружие

Основное оружие на игре — пистолеты Мосина, моделируются NERFами (и их аналогами), механическими и автоматическими, в том числе тюненными, но обязательно совместимыми со стандартными темно–синими дартами Elite.

Механические NERFы широко распостранены, производства по игре не требуют, привозятся на игру свободно. NERFы с электроприводами считаются гаджетами и требуют изобретения и изготовления по игре, т. е. наличия сертификата гаджета.

Боевка на холодном оружии не моделируется, холодное оружие используется только как антураж, в том числе и для правил по преступлениям.

Попадание, хиты

У персонажа есть 2 хита + хиты от гаджетов (явно написано в серитификате).

Зона поражения — полная, включая торчащие гаджеты, оружие, элементы костюма и любые предметы в руках. Попадание в голову засчитывается, но специально туда просим не стрелять.

Любое попадание стандартного темно–синего дарта снимает один хит. Исключений нет, гаджетов, защищающих от снятия хитов, не существует. Очереди или залп (в том

числе от разных противников приблизительно одновременно) считаются одним попаданием, и вообще нельзя снять более чем 1 хит в секунду.

Останавливающее воздействие

Сразу после попадания наступает останавливающее воздействие: необходимо немедленно сменить позицию. Если вы стояли — коснуться минимум одним коленом земли, если вели огонь с колена — упасть на землю, обозначив попадание. Пока не встали с земли, пользоваться оружием и гаджетами нельзя. Могут быть гаджеты, ослабляющие останавливающее воздействие, наличие подобной защиты явно обозначается зеленым хайратником (носится на виду или защита не работает).

Контузия

Частично снятые хиты восстанавливаются сами собой вскоре после окончания боевки (15 минут).

Если все хиты сняты — персонаж **контужен** и должен лежать. Можно тихо стонать или говорить полушепотом, кричать/звать на помощь **нельзя**. Если в течение 15 минут ничего не происходит, то можно очень медленно ковылять/ползти в сторону помощи. Использовать оружие и гаджеты в таком состоянии нельзя. Контузия пройдет сама через 30 минут после ранения.

Врач может вылечить контузию быстрее, но это приведет к болезни.

Смерть/увечье

Убить или покалечить на игре можно только в соответствии с правилами по преступлениям. Для этого нужно выполнить все условия так называемой Карточки Выбора, в том числе отыграть соответствующие действия, предъявить Знак Злодея и огласить эффект, после чего оставить указанное в карточке число улик. Если вам показали Знак Злодея — убийство / тяжкое увечье произошло, c'est la vie. Проверять условия чужой Карточки Выбора нельзя, если у вас есть сомнения, обсудите их с мастером позже (Злодеям: известны случаи, когда убитую не по правилам жертву удавалось спасти).

После смерти необходимо пролежать на месте не менее 15 минут (можно дольше), потом идти в мертвятник. Если с вашим телом взаимодействуют (хоронят или вы попали в руки судмедэксперта) — дождитесь логической точки.

В первый день (до 10 утра четверга) на игре убить нельзя никак.

Обыск

Обыскивать можно только не сопротивляющихся (в том числе контуженных) персонажей. Тела умерших персонажей подчиняются тем же правилам. При контузии/смерти вы обязаны выпустить из рук всё, что в них держали (не отбрасывая вдаль).

Побираемые предметы, лежащие рядом, можно забирать. Все, что лежит в карманах, закреплено на одежде и т. д., можно отобрать только специальным гаджетом (оставляет улики).

При контузии вы обязаны выпустить из рук всё, что в них держали (не отбрасывая вдаль). Побираемые предметы, лежащие рядом с контуженным, можно забирать. Все, что лежит в карманах, закреплено на одежде и т. д., можно отобрать только специальным гаджетом (оставляет улики). Побираемы только:

- стандартные патроны;
- игровые деньги и сертификаты на ресурсы (см. надпись на сертификате);

- драгоценные камни, красная ртуть;
- готовые алхимические составы;
- гаджеты, кроме стационарных (не побираемы) и вживленных (побираемы, но хирургической операцией);
- все игровые документы, включая научные схемы;
- компоненты для науки (шестеренки, проволока, алхимический песок);
- ключи от замков;
- игровые ордена и предметы роскоши;
- предметы, явно промаркированные как предмет в игре.

Непобираемы:

- всё, что не перечислено в явном виде в побираемых предметах. **Особенно** обращаем внимание, что НЕ побираемы:
- лаборатории (и ноутбуки для них);
- насыпанный в колбу слоями алхимический песок (т. е. не песок–ресурс, а готовый прототип);
- нерфы;
- карточки улик (с ними могут как–то взаимодействовать только детективы);
- акции, облигации;
- министерские печати (см. правила по политике);
- замки (в отличие от гаджетов-улучшений с них);
- ингредиенты для алхимии (речь не про алхимический песок).

Замки

Замк*и* моделируются навесными замками (привозит игрок). Не нужно по жизни запирать на этот замок — прикрепите его рядом с запираемым объектом (дверь, сундук). Замок открыт — можно войти. Игровые ключи, соответственно, моделируются ключами от этого замка. Сами замки непобираемы. Взлом моделируется специальными гаджетами. В мире игры могут существовать гаджеты, улучшающие защиту замка от взлома. **Важно: установленный на замок гаджет, защищающий его от взлома, побираем только в случае, если сам замок открыт (например, вами же)**.

Другие гаджеты

При применении активного гаджета необходимо объявить эффект и показать сертификат (одновременно). Большинство активных гаджетов в боевке не применимы (т. е. если кто–то пытается в вас стрелять из нерфа, применять гаджет не надо — он не сработает, и, кстати, помните главное правило (см. 2–й абзац в самом начале текста)).

В случае, если гаджет может быть использован в бою — это явно указывается в сертификате гаджета.

Удержание, связывание и прочие подобные воздействия (включая перемещение сопротивляющегося человека) «по жизни» — запрещены, возможны гаджеты, которые позволяют это делать (с сертификатом).

«Маска» — гаджет, являющийся улучшением для любой обычной маски. Моделируется ярко-синей лентой поверх маски (лента выдается мастерами). Делает человека, носящего такую маску, полностью неузнаваемым, в том числе по голосу

(оставлять улики в случае совершения преступления всё ещё нужно). Видя повторно человека в той же маске или с узнаваемыми гаджетами/деталями костюма — он может казаться вам знакомым, но какой-либо уверенности нет. Маску нельзя срывать, но она побираема по обычным для гаджетов правилам.

Перемещать контуженного человека или труп можно без использования гаджетов, достаточно одного человека, небыстрым шагом.

Смертельное оружие

Теоретически на игре возможно изобретение смертоносного оружия. Такие гаджеты будут иметь специальный сертификат, ярко маркированы (соответствующий маркер будет показан на открывающем параде) и стреляют дартами определенного нестандартного цвета (выдадут мастера). Такое противоречащее всему разумному и доброму в человеке оружие убивает немедленно с первого попадания независимо от количества хитов, гаджетов и т. д. Учтите, что при использовании смертельных гаджетов надо оставлять улики.

Не нужно привозить на игру дарты нестандартных цветов или использовать такие дарты для стрельбы из другого оружия. Мастера имеют право изымать все дарты нестандартных цветов при обнаружении.

Допуск

NERFы фабричного изготовления, если не тюнили проводку/мотор/батарейки/воздушную систему, допуска не требуют. Тюненные NERFы должны быть до игры показаны мастеру по боевке. Обязательна совместимость со стандартными дартами.

NERF должен быть обязательно покрашен. NERFы кислотных цветов запрещены! Черный допустим, рекомендуется бронзянка/латунь/серебро и прочий антураж в стиле стимпанка.

Дарты для NERF — только стандартная темная–синия серия Elite. Дарты привозятся игроками самостоятельно, но только темно–синие.

Тюнинг нерфов

Мы разрешаем любой тюн NERF с тем условием, что оружие остается безопасным при использовании БЕЗ специальных защитных очков. Как ориентир следует пользоваться примерно следующими соображениями:

1. Для дартов допустим только тюн вида «добавляем мягкий силикон в головку». Использовать твердые утяжелители запрещено.

2. Не следует подводить более 6–7 вольт при снятых дополнительных резисторах, как питание основного мотора, для автоматических NERF.

3. В любом случае: стандартные дарты, уверенно летящие дальше 30 метров — скорее всего показатель того, что перебор.

Преступления

Конец XIX века, благодаря множеству приключенческих фильмов и литературы, в нашем сознании неразделимо связан с гениальными преступниками и не менее

гениальными сыщиками. Для первых крайне важны мотивы, для вторых — возможность эти мотивы расшифровать.

Данные правила регулируют совершение и раскрытие преступлений. Если вы не детектив и не преступник, подробно запоминать их необязательно.

Преступления на игре делятся на два типа:

- Проступки — те, которые возможны в Век разума (мошенничество, кража, шпионаж, иные преступления по законам держав, не несущие непосредственно вреда жизни и здоровью людей). Наказания за такие преступления незначительны. Некоторые проступки возможно совершить только с помощью гаджетов (взлом замков, ограбление).
- **Убийство, нанесение увечий** и **теракт** могут совершить только люди с Карточкой Выбора (см. правила по максимам) и Знаком Злодея (исключение — смертельные гаджеты). Для этого нужно выполнить условия карточки, в том числе отыграть соответствующие действия, предъявить Знак Злодея и огласить эффект, после чего оставить указанное в карточке число улик. Для **изобретения смертельных гаджетов** или **похищения** Карточку Выбора можно взять позже, но не позднее часа.

Улики

Улики — карточки с кодом (будут в конверте персонажа). Оставляя улики, к карточке можно доложить в пакет и антуражные вещи, связанные с персонажем.

В коде зашифрована информация (пол, возраст, цвет волос, национальность и прочее). Частичную расшифровку знают детективы.

Улики нельзя отбирать и воровать.

Улики необходимо оставлять, если этого требует Карточка Выбора (в момент, указанный в карточке) или гаджет (в момент применения).

Улики преступник раскладывает в пределах помещения (или в радиусе 5 метров на улице). Улики можно крепить на стены зданий, прятать в игровой мебели или оставлять на земле, накрывать игровыми предметами или просто бросить на землю не глядя (в зависимости от желания или наличия времени).

- Для Злодеяний число улик указано в Карточке Выбора.
- При похищении — 3 улики.
- В описании некоторых гаджетов указано, сколько улик оставить после их применения.
- Также улики надо оставлять и в некоторых других случаях (в этом случае в сертификате будет прямо сказано).
- Если преступление совершается группой, то каждый оставляет требуемое число улик минус одну, но не менее одной. (*Например, если группа совершает преступление, которое требует оставить 2 улики, то каждый оставляет по одной. Если требуется 3 улики, то каждый оставляет по две.*)

Если совершаются несколько преступлений последовательно (например, похищение, чтобы потом пытать и затем — убить), то улики оставляются на каждом этапе. Если несколько одинаковых Злодеяний совершаются последовательно (например, если жертву похищения перевозят с места на место), то улики также оставляют каждый раз.

Детективы

Детективы — персонажи, обладающие способностью собирать улики и игровыми знаниями об их расшифровке.

Улики могут собирать только детективы. Все собранные улики передаются в хранилище в отделении полиции локации, в которой произошло преступление. Детективы не могут нарушить это правило. В случае, если преступление произошло в нейтральной зоне (Балканы, отдаленные страны, в которых занимаются исследованиями археологи), улики отдаются в хранилище страны, из которой происходит детектив, их собравший, но всегда все улики по одному преступлению хранятся вместе.

Любой персонаж может ознакомиться с хранилищем улик в соответствии с процессуальными нормами страны. Эти нормы должны регламентировать способ доступа, но не могут носить запретительный характер. Похищать улики из хранилища нельзя.

Судмедэксперты Скотланд–Ярда исследуют трупы в своей лаборатории, чтобы узнать орудие убийства и получить больше информации о жертве. Если же труп не был вовремя обнаружен (см. правила по боевке), то, возможно, какие–то останки можно найти на Кладбище безымянных в Вене.

Арест

Детективы вправе задерживать преступников (как Злодеев, так и совершивших проступок) для немедленной доставки их в суд, не более одного раза для одного преступления.

Задержание не считается нарушением максим, если: 1) преступник схвачен на месте преступления с поличным, или 2) детектив изложил свои подозрения другому детективу и тот согласен с ним.

Задержание человека, которого детектив считает невиновным, всегда является нарушением максим вне зависимости от улик и убежденности других детективов.

Суд и наказание

Обязанности суда выполняют:

- В Вене министр внутренних дел Цислейтании Эрцгерцогиня Мария Тереза,
- в Лондоне леди главная судья Александра Датская, принцесса Уэльская,
- в России Судья Алевтина Федоровна Кони.

За проступки (не Злодеяния) суд может приговаривать к штрафу, увольнению от должности, выговору или общественным работам без ограничения свободы (*конкретные работы со сроками выполнения, без заключения*). Приговор выносится в течение часа после ареста, мы просим принимать решения максимально быстро, просто заслушав объяснения сторон. Суд может как использовать проверку отпечатков пальцев (см. далее), так и не использовать.

За Злодеяния суд приговаривает к тем же наказаниям либо к отправке в Наррентурм. В последнем случае успешная проверка отпечатков пальцев обязательна. Для осуждения за производство, разработку и владение смертоносным оружием проверку отпечатков пальцев можно заменить предъявлением в суде оружия.

Если при рассмотрении дела не проверялись отпечатки пальцев, решение суда может быть изменено решением правительства согласно правилам по политике.

Проверка отпечатков пальцев

У детективов есть специальные гаджеты, которые могут уверенно ответить на вопрос «принадлежит ли улика персонажу X». Это считается проверкой отпечатков пальцев. При этом и персонаж, и улика должны быть налицо.

Проверка осуществляется по решению суда. Каждая проверка стоит определенное количество ресурсов, и одну улику можно проверить только один раз.

Связанные с преступлениями гаджеты

Этот раздел — не правила, а описание свойств важных связанных с преступлениями гаджетов, которые могут существовать в игровом мире:

- убивающие гаджеты (см. правила по боевке). Их применение не требует Карточек Выбора, Знаков Злодея и условий, но требует улик;
- гаджет обыска. Заставляет отдать все игровые вещи, применение требует улик;
- гаджет взлома замка. Вскрывает замок, применение требует улик;
- гаджет–маска. Нельзя узнать, только по уликам.

Наука

Общие положения

Мы много говорим о Веке разума как о времени гениальных открытий и изобретений. Но как же будут выглядеть научные изыскания на нашей игре?

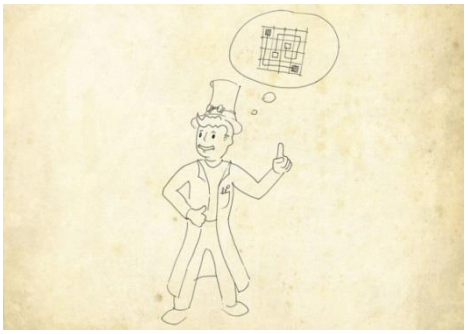
Все исследования можно разделить на два направления, связанные едиными знаниями о химических элементах.

Создание новых гаджетов и улучшение старых — ученые смогут дорабатывать протезы, изменять эффекты выстрелов из пистолета Мосина, усилять боеспособность ОБЧР, создавать новые гаджеты с разнообразными свойствами.

Алхимия — получение новых составов может быть полезно не только в медицине, но и в любой сфере жизни, так как ряд смесей можно встраивать в гаджеты. И именно благодаря алхимии можно будет открывать новые элементы.

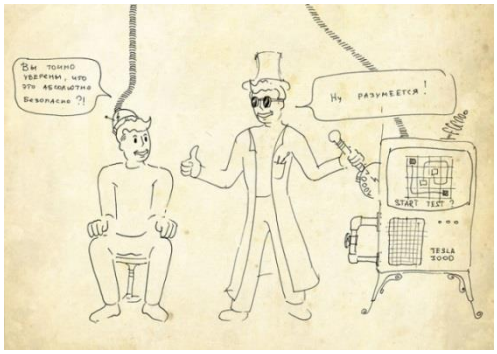
Создание нового гаджета

Представьте себе ученого, кабинет которого завален бумагами, чертежами, шестеренками и непонятными механизмами. Он берет в руки карандаш и склоняется над разлинованным листом. Ему известны некоторые химические элементы и их свойства — данных мало, но это только начало, и открывающиеся перспективы подстёгивают воображение. По–разному соединяя на бумаге элементы, он получает схему будущего изобретения.

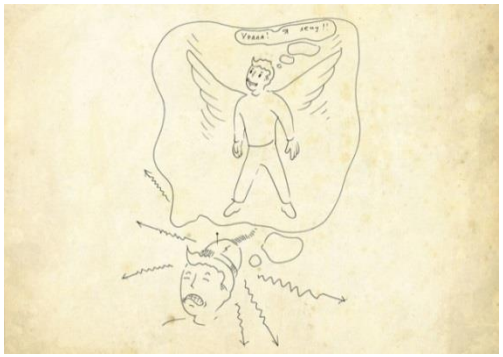


Ученый идет в лабораторию, где его ждет ассистент, готовый быть первым, на ком опробуют новую схему (ведь все же знают, что развитие науки позволило сделать эти эксперименты полностью

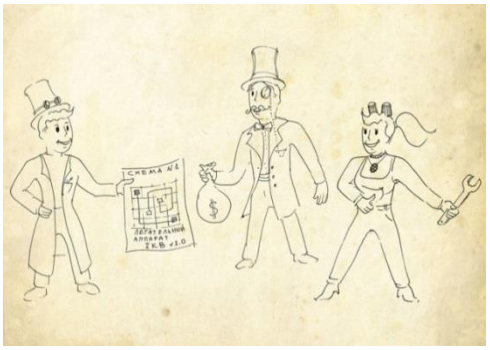
безопасными!). Ассистент надевает наушники, подсоединенные к терминалу.



Ученый, сам или доверяя проведение эксперимента коллеге, вводит данные в программу, перерисовывая придуманную схему. В результате общения с ассистентом и по итогам эксперимента ученый видит в программе, заработала ли схема, и некоторые ее характеристики.

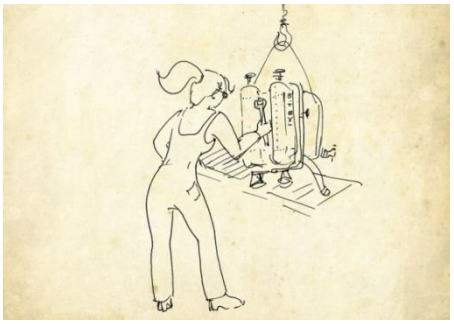


Итак, эксперимент окончен, пора по этой схеме создать опытный образец. Для этого ученому нужно найти инженера (для создания прототипа) и спонсора для оплаты создания прототипа.



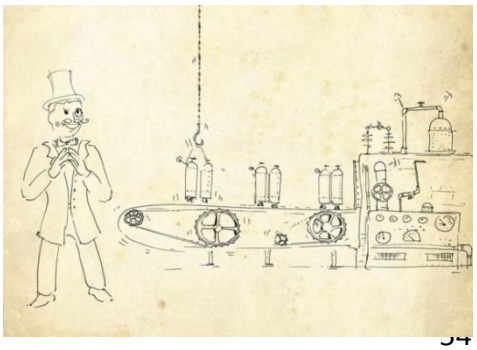
Инженер смотрит на зарисовки ученого и на основе этой схемы делает прибор из проводов, шестеренок и прочих деталей. Создание прототипа стоит дорого, поэтому нужно хорошо подумать, выбирая, в какие изобретения вкладывать ресурсы.

После создания опытного образца игрок получает у мастеров сертификат, описывающий действие прибора.



На этом работа ученого не заканчивается, ведь миру предстоит узнать о новом изобретении. От этого зависит, появятся ли у этого гаджета покупатели.

Ученому предстоит столкнуться с Патентным бюро / Технической комиссией / Красным цехом (в зависимости от региона) — только получив патент, можно будет начать массовое производство нового гаджета. В него по–прежнему нужно будет вкладывать ресурсы, но крайне мало — это куда



выгоднее, чем создавать раз за разом однотипные опытные образцы.

Если кратко, весь процесс изобретения нового гаджета выглядит так:

1. Придумать схему.
2. Провести эксперимент с участием ассистента, узнать некоторую информацию. Если результат не устраивает, то вернуться к пункту 1.
3. Найти инженера и собрать опытный образец.
4. Зачиповать его у мастера и узнать точные свойства.
5. Принести в патентное бюро и получить патент.
6. Запустить массовое производство.

Правила по проведению эксперимента

Для проведения эксперимента вам потребуется лаборатория и ноутбук в ней со специально установленной программой. Для этого всем, у кого есть лаборатория, нужно привезти ноутбук и наушники.

Для проведения эксперимента необходим ассистент. Один человек может выступать в этой роли не чаще, чем раз в 4 часа. Можно проводить эксперимент и на себе, но с теми же ограничениями.

До начала эксперимента на ассистента нужно одеть наушники, и только после этого начать вводить схему в программу. В случае, если ассистент по какой-то причине снял наушники или был контужен (сняты все хиты), эксперимент прерывается. Для участия в эксперименте еще раз ассистент должен выждать 4 часа.

Все эффекты, которые происходят с ассистентом во время эксперимента, заканчиваются при окончании эксперимента. При необходимости в наушниках будет прямое указание взять карточку болезней, которые будут оставлены рядом с каждым терминалом.

После окончания эксперимента, при его удачном завершении, терминал выдаст некую цифру — число Декарта. По этому числу можно определить свойства гаджета, составленного по этой схеме. Также терминал выдаст тип гаджета (см. правила по инженерному делу) и его размер.

С 3 часов ночи до 7 часов утра терминал работать не будет (программа просто не позволит проводить эксперименты). Поспите в это время! Обходить это ограничение строго запрещается (в программе есть логи, мы проверим).

Алхимия

Важно!

Для того чтобы заниматься алхимией, вам нужно привезти с собой:

1. Ноутбук, если у вас есть алхимическая лаборатория (их очень мало, уточните у региональщика, есть ли она у вас).
2. Ингредиенты для изготовления составов (это будут съедобные ингредиенты вида «специи/фрукты/жидкости», точный список озвучим позже).

3. Баночки двух типов: под эксперименты и под зелья, которые пить. Мы выложим описания баночек и мест, где их можно купить дешево, ближе к игре.

Проведение эксперимента

Для проведения эксперимента вам потребуются алхимические элементы, которые отыгрываются с помощью цветного песка. Цветной песок является игровым ресурсом, как правило, добывается на Балканах, но может быть получен и иным способом. Один элемент — это смесь трех видов песка разного цвета. Алхимики на начало игры будут знать, как составлять несколько общеизвестных элементов. Новые элементы можно будет синтезировать в алхимических лабораториях.

Для эксперимента вам потребуются:

- стандартизированная пробирка;
- цветной песок;
- терминал алхимической лаборатории (ноутбук со специальной программой и наушниками);
- ассистент (эксперимент можно проводить и на себе).

Для начала эксперимента алхимик насыпает в пробирку цветной песок слоями (помним, что один элемент — это смесь песка трех цветов!).

Ассистент надевает наушники, берет в руки пробирку и вводит в терминал, какие элементы использованы в составе, каков их порядок и какова толщина каждого слоя.

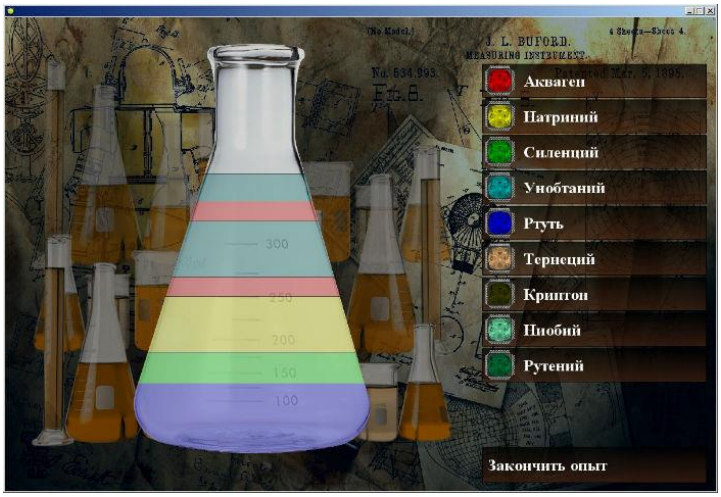
Будьте внимательны, толщину каждого слоя нужно измерять с помощью линейки на терминале. Шкала линейки для каждого эксперимента будет различаться.

После ввода данных ассистент нажимает кнопку «Провести эксперимент!» и смотрит на результат. Ассистенту в наушниках расскажут, что он чувствует или что с ним произошло. По желанию, он может как рассказать это подробно ученому, так и утаить.

При удачном эксперименте на экране терминала ученый сможет увидеть рецепт изготовления алхимического состава.

После проведенного эксперимента пробирка с песком оставляется рядом с терминалом, ее нельзя унести, украсть и т. п. Мастера будут проверять этот момент.

Вид терминала



Изготовление алхимического состава

Для этого используются пищевые ингредиенты:

1. Каркаде крупными листьями, сушеный
2. Бадьян в звездочках
3. Корица в палочках /стружкой
4. Гвоздика
5. Изюм чёрный
6. Курага
7. Цедра цитрусовых крупной фракции (не имеет значения каких)
8. Черный перец горошком
9. Кардамон (не молотый)
10. Барбарис в ягодах
11. Можжевеловая ягода
12. Имбирь корень
13. Яблоко зеленое сырое
14. Морковь сырая
15. Чернослив
16. Эстрагон (тархун)
17. Сушеный шиповник

Ингредиенты для алхимии следует привозить с собой. Что–то можно будет купить по игре, но лучше запастись своим.

Внимание: если у вас аллергия хотя бы на один из этих компонентов, не пейте алхимические составы, а просто выливайте их на землю!

Опытный образец изготовляется по рецепту, полученному в результате эксперимента, стоит макроресурсов. После изготовления игрок показывает состав мастеру и получает соответствующий сертификат.

На алхимический состав можно получить **патент**, после чего вы сможете делать составы куда дешевле.

Для **массового производства** нужно по запатентованному рецепту насыпать точно такую же пробирку песка (как была при эксперименте). Однако, в отличие от опытного образца, после этого вы можете смешать не один, а много составов из пищевых ингредиентов (около 10 штук). При массовом производстве составы так же готовятся из пищевых продуктов, так что их можно пить. Процесс изготовления отыгрывается простым смешиванием. После изготовления партия смешанных составов также получает сертификаты у игротехника, которому показывается насыпанная пробирка с песком.

Синтез новых элементов

Для получения новых элементов в терминале есть специальный экран. На этом экране нужно указать песок какого цвета вы смешиваете, надеть на себя или на ассистента наушники и нажать на кнопку «Провести эксперимент!».

Убедитесь, что вы понимаете, что и зачем смешиваете: цена ошибки неверного синтеза элементов очень велика.

В результате удачного синтеза вы получите код нового элемента. Теперь этот элемент доступен для экспериментов на этом терминале и на любом терминале, в который вы введете этот код.

Требования к ноутбуку

Для функционирования лаборатории вам нужно привезти на полигон свой ноутбук (один ноутбук на лабораторию). Мастерская группа обеспечит питание ноутбуков на полигоне.

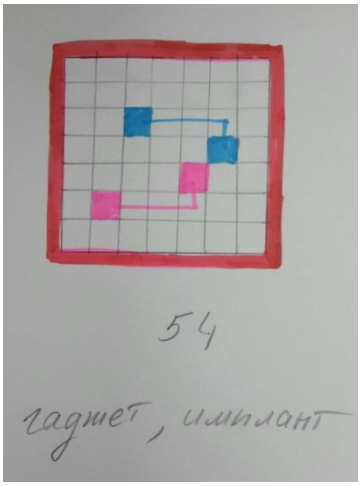
Требования к ноутбуку для работы программы:

- Windows (XP, Vista, 7, 8, 10)
- Celeron 1800+ / Atom 1600+
- 512mb RAM
- 100-200 MB на HDD
- DirectX–9 и выше
- Экран 1024/768 и выше (3/4 или 16/9 не важно — программа адаптируется к текущему разрешению)
- Клавиатура, Мышь, Наушники

Инженерное дело

Сбор гаджетов — инженерное дело — это создание красивых и необычных устройств на основе того, что смогли придумать ученые.

Ученый приносит инженеру схему прибора, где указаны используемые элементы, число Декарта будущего гаджета и тип гаджета, который можно сделать по этой схеме. Примерно вот такую:



На начало игры всем инженерам будет доступно знание, какому элементу в схеме какая шестеренка соответствует. Инженер должен будет купить на игре соответствующие игровые ресурсы и создать «чип» устройства, который состоит из:

- набора шестеренок — он должен соответствовать схеме гаджета, то есть каждому элементу соответствует своя шестеренка + 1 шестеренка должна обозначать, из чего сделана рамка схемы (в примере это красная ртуть);
- проволоки — ее нужно скрутить пружинкой (как скручивать — не важно) и соединить шестеренки; количество необходимых пружинок должно соответствовать количеству элементов в схеме. Длина необходимой проволоки зависит от длины соединений между элементами. Одна клетка соединения — 5 см. проволоки.

Шестеренки и проволока клеятся к основе с помощью клея или скотча.

Не нужно привозить игровые ресурсы с собой. Цена шестеренок и проволоки будет изменяться в зависимости от экономической ситуации.

Остальные материалы для крафта должны быть привезены игроками.

Если на гаджете (кроме стандартной модели пистолета Мосина, а также прочих гаджетов, у которых в сертификате прямо написано, что чип не нужен) нет чипа из шестеренок и мастерского сертификата, то гаджет не работает. Для согласованных гаджетов, которые у вас есть на начало игры, будут вложены соответствующие их схеме наборы в конверт игрока.

Гаджет может быть разобран, а потраченные на него шестеренки и проволока использованы вновь. При этом необходимо сразу же порвать сертификат. Разобранный сертификат собрать вновь можно только по стандартному способу.

Для некоторых гаджетов может быть указан размер:

- большой — размер такого гаджета должен быть не меньше 0,5 метра по каждому из хотя бы двух измерений;
- огромный — размер такого гаджета должен быть не меньше 1 метра по каждому из трех измерений. Для создания прототипа такого гаджета требуется целый цикл работы станка, как при массовом производстве.

Опытный образец относится на мини-мастерку в локации, где игротехник выдаст для него сертификат. Изготовление опытного образца стоит макроресурс, который нужно будет отдать игротехнику. При выдаче сертификата игротехник перепишет код улики собравшего гаджет на его сертификат, так что создателя гаджета можно вычислить по правилам по преступлениям.

Типы гаджетов

Инженер должен выбрать из списка, который представлен на схеме (например: «гаджет, имплант»), и создать гаджет, который подходил бы внешне под то, что вы пытаетесь создать. Не ограничивайте свою фантазию! На игре можно будет купить немного материалов для изготовления гаджетов, но мы ожидаем, что их привезут игроки. Можно привезти готовый антуражный гаджет и просто наклеить на него чип.

Иногда ученый и сам не знает, что будет делать гаджет с таким числом Декарта. Тогда стоит делать что-то нейтральное.

Гаджет. Любой девайс, который вы можете носить в руках или надетым на себе. Гаджеты бывают самого разного вида, не отказывайте своей фантазии: от небольшой коробочки с сюрпризом до ранца на спине.

Имплант. Замена вашей конечности или внутреннему органу. **Важно!** Импланты могут устанавливать только хирурги, они сами знают как. Самостоятельно установить себе имплант невозможно, инженер только собирает устройство для будущей работы хирурга.

Для импланта, заменяющего внутренний орган, шестеренки нужно прикрепить на какую-нибудь основу (например, на пенку), а получившийся чип прикрепить к одежде примерно в то же месте, где находится нужный орган.

Для протеза конечности нужно сделать полноценную замену отсутствующей конечности, то есть заантуражить руку или ногу, не обязательно целиком.

Деталь ОБЧР. Аппарат, который будет встроен в робота. Деталь должна быть большой и внушительной. На самого робота она устанавливаться не будет, а будет помещена на макет в штабе.

Улучшение для дирижабля. Должно быть большим и величественным. Эта деталь будет установлена на корпус дирижабля (напоминаем, что дирижабли у нас отыгрываются стационарной конструкцией).

Пистолет. Нерф — это либо пистолет Мосина, либо убивающее оружие. Их можно отличить по по цвету дарта (подробнее в правилах по боевке). Если вы видите нерф с наклеенным на него чипом, то перед вами жутко технологичное изобретение, а если на нем еще и какой-то маркер — то выглядит очень даже зловеще.

- Стандартная модель пистолета Мосина отыгрывается неавтоматическим нерфом, который **чиповать не надо**. Стреляет **только синими патронами**.
- Улучшенная модель пистолета Мосина отыгрывается автоматическим или полуавтоматическим нерфом, на начало игры они не изобретены. При сборе гаджета на такие нерфы крепится созданный по правилам чип.
- Убивающее оружие должно иметь собранный по правилам чип и соответствующий маркер. Стреляет патронами **другого цвета**, выданными мастерами (цвет будет объявлен на открывающем параде).

Реверс-инжиниринг

В лаборатории в программе будет специальное окно для вводов кодов для исследования объектов. Исследовать можно гаджеты и людей, чтобы узнать, какие у них установлены импланты (алхимические составы проверить таким образом нельзя). Для исследования гаджета возьмите 12-значный код с гаджета, помеченный как код для исследования. Это можно делать, только если этот объект физически находится около терминала. **Важно**. Нельзя переписать код с объекта в одном месте и ввести потом с бумажки, надо именно физически принести объект в лабораторию.

В случае удачного исследования терминал выдаст число Декарта, соответствующее свойствам данного гаджета.

Если исследовать таким образом человека, то он вводит в программу коды всех своих имплантов.

Патентное бюро

Для того чтобы любое изобретение поступило в массовое производство, необходимо, чтобы оно было запатентовано.

Игровой **патент** — это не защита интеллектуальной собственности, а сертификат, который подтверждает, что заводы по всей стране оборудованы для того, чтобы производить именно этот прибор, и государство официально разрешает его массовое производство.

Патент работает только в пределах одной страны.

Патентное бюро обычно вывешивает запатентованные изобретения на доске объявлений Бюро, чтобы оповестить научное сообщество, а журналисты пишут о них в газетах.

Количество патентов, которые выдаются за день, ограничено:

- четверг — 10 патентов на страну;
- пятница — 20 патентов на страну;
- суббота — 30 патентов на страну.

На следующий день не выданные патенты не переносятся.

Как происходит патентование?

Сессия патентного бюро происходит два раза в день по утвержденному мастерами расписанию:

Город	Время
Санкт–Петербург	12:00
Лондон	13:30
Вена	15:00
Санкт–Петербург	16:30
Лондон	18:00
Вена	19:30

Все желающие приходят для презентации своих изобретений и приносят опытный образец и заявку (с пафосным названием изобретения), к которой обязательно должна прилагаться схема изобретения или рецепт алхимического состава. Патентовать гаджет может любой человек — главное, чтобы у него был действующий опытный образец.

Заявители по очереди рассказывают о действии изобретения, показывают опытный образец, делают красочные презентации — любыми путями доказывают, что именно их изобретение достойно того, чтобы стать достоянием страны.

Любой присутствующий доктор наук (см. ниже), кроме заявителя и членов комиссии, имеет право подать реплику по поводу предложенного изобретения, не более 20 секунд. Например: «Чрезвычайно полезный гаджет, очень пригодится морякам, прошу дать патент».

Представлять свое изобретение перед комиссией важно, даже если в итоге патент вам не дадут, так как вас могут заметить богачи, ищущие перспективных ученых и проекты для инвестирования, или представители другой страны.

Когда сотрудники патентного бюро выслушали всех, то они коллегиально (способ принятия решений персонажи выбирают сами) выбирают, какие изобретения получают патент.

Сессии патентного бюро всегда открытые. Презентации изобретений всегда собирают уйму зрителей, и это праздник — как для всех ученых, так и для простых обывателей. А владельцы заводов могут уже прикинуть, разработкой какого гаджета они займутся.

При выдаче патента на документ ставится **Печать Патентного бюро конкретной страны**, и решение считается принятым. После этого сам документ можно украсть, уничтожить, изменить, но это никак не повлияет на то, что изобретение успешно запатентовано.

Печать патентного бюро:

- может поставить только работник патентного бюро;

- не может быть украдена;
- может быть поставлена только на сессии патентного бюро.

После выпуска патента в рамках этой страны можно запустить массовое производство данного изобретения, которое обойдется сильно дешевле создания опытного образца. Для сборки гаджетов в месте производства необходимо знать его схему (в случае алхимического эликсира — рецепт смешивания состава). Кто и как получает доходы от его выпуска — игровой момент, регулируется законами страны и игровыми договоренностями.

Патентуется схема изобретения + его свойства.

После заседания Патентного бюро его результаты должны быть переданы на региональную мастерку.

Пример. Мистер Филли изобрел гаджет для полетов с помощью схемы из четырех элементов и запатентовал его в Лондонском бюро как *невероятные ускорители Филли*. В это время его друг, мистер Норинс, усовершенствовал схему и получил тот же гаджет для полетов, но используя совсем другую схему из трех других элементов. Увы, но повторно запатентовать этот гаджет в Лондонском бюро он уже не может. Зато он может запатентовать имплантат для полетов *волшебные крылья Норинса*, для сборки которого будет использоваться его схема!

Пример. *Невероятные ускорители Филли* запатентованы в Лондоне и пущены в массовое производство. Но их нельзя производить на заводах Вены — если мистер Филли хотел бы захватить австрийский рынок, то должен получить отдельный патент в Австро–Венгрии.

Научные степени

На игре для ученых существует степень доктора наук. Доктор наук — это уважаемый ученый, его мнение всегда выслушают на заседании патентного бюро, да и на любом другом собрании ученых. Если вы считаете, что вы — доктор наук, напишите об этом (до игры) своему региональщику. На игре присвоить степень доктора наук может Ученый совет Петербургского университета (не более чем 2 ученым в четверг, 4 в пятницу и 4 в субботу), во время игры кандидатов просим обращаться к ректору, Андрею Николаевичу Бекетову.

Политика

Дипломатия

Для моделирования атмосферы XIX века, когда миром правил сложный клубок дипломатических интриг и политических условностей, мы вводим особые правила по тому, какие внешние цели и средства их достижения имеются у персонажей.

Некоторые персонажи имеют карточки Планов, для реализации которых требуется выполнить ряд условий. Эти карточки моделируют следующие области деятельности:

- Политические и дипломатические интриги. В начале игры могут быть у министров и чиновников. Условия как правило связаны с расположением войск на макрокарте, поддержкой министров других стран, тратой ресурсов. Бонусы: макроресурсы, очки победы в войне, личная выгода (деньги).

- События в отдаленных от столиц регионах Великих держав и зависимых государствах на Балканах. Выдается министрам и чиновникам либо по триггеру (какому–то событию), либо как результат реализации чужого Плана. Условия: обычно расположение войск на макрокарте, поддержка министров других стран, трата ресурсов. Бонусы: отсутствие потерь макроресурсов, очков победы в войне.
- Разработка месторождений, строительство заводов на Балканах. Могут быть у промышленников и чиновников. Условия: обычно расположение войск на макрокарте, поддержка министров других стран, трата ресурсов, гаджеты. Бонусы: новые заводы/шахты, деньги.
- Коварные замыслы от злодеев. Условия: обычно расположение войск на макрокарте, нахождение в определенном месте в определенное время людей с определенными гаджетами. Бонусы: продвижение в тайных злодейских замыслах, раненые или убитые обыватели, большой бум!

План работает так: если есть определенные условия, то получается указанный в карточке бонус.

Карточка Плана не существует в мире игры, показывать ее нельзя.

Внутренняя политика

Эти правила задают, как функционируют правительства и монархии Великих держав.

Помимо игротехнических особенностей каждая страна имеет краткий свод игровых законов, касающихся прав монархов и работы правительств.

Помимо игровых взаимодействий, решения правительств и текущее политическое устройство влияют на реализацию Планов и разрешение Кризисов (см. Дипломатию).

Работа правительств

- Каждый министр владеет Министерской Печатью, позволяющей в том числе давать игротехнически важные приказы. Министерская Печать не побираема и переходит от министра к министру при смене должности.
- Игровая бумага, заверенная Министерской Печатью и подписью министра, считается имеющей все регалии, подписи и гербы, которые вы бы ожидали от соответствующего документа. Наличие таких бумаг может быть условием какого–то плана.
- Если бумага содержит достаточное количество подписей и печатей министров (см. ниже), она считается решением правительства. Такие решения имеют игротехническую значимость в т.ч. по правилам по макрокарте (замена протекторов, капитанов ОБЧР), преступлениям (отмена решения суда), экономике (ввод/отмена пошлин).
- Политическое устройство каждой державы может быть заменено на другое путем розыгрыша специального плана. На начало игры порядок таков:

a. Британская империя – парламентарная монархия;

b. Австро-Венгерская империя – дуалистическая монархия с двумя автономными правительствами;

c. Российская империя – абсолютная монархия.

Парламентарная монархия

- Глава правительства предлагается Правительством на утверждение монарху. Может быть отправлен в отставку по желанию монарха или решением Правительства.
- Правительство формируется из министров, которые сменяются только решением Правительства.
- Решением правительства считается решением, подписанное большинством голосов (считая каждого министра за один голос, а Монарха – за два голоса).

Дуалистическая монархия

- Глава правительства назначается решением Правительства и им же отправляется в отставку.
- Правительство формируется из министров. Министры назначаются монархом и главой правительства совместно.
- Решением правительства считается решение, подписанное монархом и двумя любыми министрами.

Абсолютная монархия

- Обязанности главы правительства исполняет Монарх или наследник по разрешению Монарха.
- Правительство формируется из министров, которые сменяются и назначаются Монархом.
- Решением правительства считается решение, подписанное монархом и одним любым министром.

Унии/Автономии

Державы могут состоять из двух или более автономных частей (например, Австрия и Венгрия), в этом случае у них два правительства, и решение любого из них считается решением правительства. Разграничение полномочий между ними – игровой момент. Создание/уничтожение автономных частей требует плана.

Коронация и наследование

Коронация монарха и его (ее) супруга проходит в торжественной обстановке, строго в соответствующем дворце (Зимнем дворце, Букингемском дворце или дворце Хофбург), при большом скоплении народа.

На коронацию обязательно должны быть приглашены главы других держав, их дипломатические представители и представители наиболее значимых семей страны.

Все монархи и владельцы поместий на начало игры имеют действующего наследника. Каждый, унаследовавший трон или поместье, обязан немедленно назначить своего преемника.

Все наследники соответствующей страны зарегистрированы в Метрической книге у судьи соответствующего региона.

Медицина

Что нужно знать про медицину

Лекарства и хирургия в Век разума развились настолько, что могут вылечить практически любую болезнь.

Если ваш персонаж чем-то заболел, то вы поймете это, получив карту с последовательным описанием развития болезни, которое нужно отыгрывать.

Больной персонаж может обратиться к врачу-терапевту, который выпишет лекарство. Принять лекарство можно даже без сознания или в коме. Лекарство действует на человека в любом состоянии.

Получив лекарство, пациент разворачивает карту болезни до конца и сверяет цветовой код лекарства и цветовой код болезни. Карта лекарства выглядит как аскольдокарта с описанием условий совпадения цветового код. С этого момента лекарство считается употребленным, игрок выполняет условия, указанные на карточке лекарства. Карточку болезни рекомендуется сохранять до полного выздоровления.

Существуют лекарства, которые надо применять регулярно.

Кроме лекарств существуют импланты, которые полностью заменяют функционал утраченного органа и/или расширяют возможности человеческого тела. Но для их установки требуется предварительно установить специальный имплант — планку Склифосовской. Только в Академии Пирогова обладают технологиями, позволяющими ставить протезы без планки, но в этом случае установленный имплант работает исключительно как заменяемый орган, без дополнительных возможностей.

Устанавливать и снимать импланты может человек с медицинским образованием: фельдшер или хирург. Эти процедуры нельзя провести насильно.

На планку подключается максимум два протеза. Провода, идущие от протеза к планке, считаются пролегающими под кожей, перерезать провод нельзя. Если провод случайно оборвался, найдите способ закрепить его обратно.

На игре человек может быть в четырех состояниях:

- здоровый;
- больной, имеет карточку болезни и обязан отыгрывать состояние, описанное в ней
- контужен, должен лежать. Можно тихо стонать или говорить полушепотом, кричать/звать на помощь нельзя. Если в течение 15 минут ничего не происходит, то можно очень медленно ковылять/ползти в сторону помощи. Использовать оружие и гаджеты в таком состоянии нельзя. Контузия пройдет сама через 30 минут;
- травмирован, тяжкое увечье, имеет раны на поверхности кожи, требуется хирургическое вмешательство. Можно получить в ОБЧР или по правилам по преступлению. Должен лежать. Можно тихо стонать или говорить полушепотом, кричать/звать на помощь нельзя. Если в течение 15 минут ничего не происходит, то

можно очень медленно ковылять/ползти в сторону помощи. Использовать оружие и гаджеты в таком состоянии нельзя

- в коме, должен лежать неподвижно, с закрытыми глазами. Все слышит, но не может никак отреагировать на происходящее. Карточка болезни/лекарства должна находится в доступном для врача месте. Может принимать лекарства.
- умер. После смерти необходимо пролежать на месте не менее 15 минут (можно дольше), потом идти в мертвятник. Если с вашим телом взаимодействуют (хоронят или вы попали в руки судмедэксперта) — дождитесь логической точки.

Врачи

Врачи имеют специализации:

1. терапевты — собирают анамнез, ставят диагноз, назначают лечение для физически больных;
2. хирурги — устанавливают импланты, умеют делать тонкие нейрохирургические операции, выполняют хирургические операции;
3. психиатры — собирают анамнез, ставят диагноз, назначают лечение для психических больных;
4. фельдшеры — умеют заменять импланты, проводить простейшие операции, давать лекарства для стандартных симптомов.

Наркотики

Известен опиум и его курение, которое отыгрывается кальяном. Зависимость от опиума на игре не моделируется. Если вы пришли в курильню в первый раз, то вам все расскажут сотрудники курильни. Эффект от приема опиума остается на отыгрыш игрока. Передозировки наркотиками — не существует, т. е. от наркотиков умереть нельзя.

Яды

Яд на игре можно сделать только по методике создания обычного лекарства, но вместо лечебного эффекта состав должен наносить вред. На сосуде, содержащем коварный напиток, обязательно должен присутствовать сертификат, который открывается после приема зелья. Нельзя тайно подсыпать или подлить яд.

Боевая медицина

Если все хиты сняты — персонаж контужен и должен лежать. Контузия пройдет сама через 30 минут.

Можно вылечить контузию быстрее: врач должен, не меняя положения контуженного персонажа, слегка помассировать ему плечи и выдать карточку болезни.

Экономика

Деньги

На игре имеют хождение следующие валюты: английские фунты, русские рубли, австрийские кроны и венгерские форинты. Межбанковские соглашения и золотой стандарт делают курс валют неизменным (на игре колебания курса не планируются). В большинстве случаев все деньги принимаются взаимозаменяемо на территории трех Великих держав.

На деньги можно:

- купить массово произведенный гаджет;
- оплатить кредит за пользование символами статуса;
- поесть в кабаке;
- купить в лаборатории набор запчастей для сбора прототипов;
- подготовиться к экспедиции;
- оплатить лечение;
- оплатить пользование патентом;
- подкупить полицейского, послать курьера, отблагодарить швейцара, подарить, нанять громилу и произвести прочие мелкие транзакции между персонажами.

Деньги являются игровой ценностью, свободно побираемы и переходят от персонажа к персонажу без участия мастеров.

В принципе, игроку, который не хочет играть в экономику, ничто не помешает не играть в нее. Но те игроки, которые все же хотят получить немного денег в свое распоряжение, могут сделать это следующими способами:

- получить доход от ценных бумаг;
- получить зарплату или жалованье в своей организации;
- запатентовать полезное изобретение;
- получить в качестве взятки, оплаты услуг или благодарности от других персонажей.

Микроресурсы

Это шестеренки и проволоки, песок для алхимии.

Покупаются у мастеров случайными наборами, также являются субпродуктами промышленного производства и работы шахт. Имеют свободное хождение, побираемы, используются для сборки гаджетов и алхимических разработок.

Персональные гаджеты

Собираются инженерами на игре из готовых комплектов или микроресурсов. Имеют свободное хождение, побираемы. Подробнее смотри в соответствующих правилах (инженерия, гаджеты, патенты).

Большая экономика

Кроме личной «маленькой» экономики на игре моделируется «большая» экономика, в которой участвуют компании, правительства, банки и важнейшие аристократические семьи. В ней работают роботы, макрокарты, заводы, концессии.

Деньги, которые крутятся в большой экономике, ни один разумный человек не будет держать в виде наличности, скорее всего превратит их в драгоценные камни, красную ртуть или ценные бумаги.

Объекты большой экономики — драгоценные камни, товары, станки, ценные бумаги.

Красная ртуть

Получается странами из обычной ртути с помощью станка Ломоносова. Державы держат монополию на производство красной ртути. Используется в промышленном производстве и роботах, а также при производстве прототипов. Небольшие количества ртути могут обладать очень большой ценностью, что делает красную ртуть, наравне с драгоценными камнями, удобным способом проводить неофициальные сделки. Переносима, отчуждаема, свободно оборачивается между игроками.

Драгоценные камни, символы статуса

Изготавливаются ювелирными цехами (Сваровски, Фаберже и т. д.) из больших количеств сырья. Могут использоваться для разведки и планов (см. правила по роботам и политике), драгоценные камни и символы статуса из них имеют большое значение в обществах Вены и Санкт–Петербурга (подробнее в правилах по символам статуса).

Символы статуса — правительственные награды или фамильные драгоценности, составляющие немалую часть состояния семьи. Также нередко символы статуса берутся в кредит у банка или у производителя (особенно это актуально для тех, кто завоевал свое положение недавно).

Товары

Ресурсы в количестве, слишком большом, чтобы ни один, ни дюжина человек не могли бы перенести (тонны угля, стали, нефти и ртути, готовые запчасти для ОБЧР(п) и дирижаблей, станки, гаджеты для улучшения концессионных земель), представлены на игре бумагами на владение. На бумагах указан город, в котором товары хранятся, и владелец. Бумаги побираемы, но изменить владельца на них можно только на Лондонской всемирной бирже. Если владелец бумаг не присутствует при сделке — можно только похитить часть товаров, прикрепив к полученным товарам улику. Товары с прикрепленной уликой считаются подозрительными.

Перемещение товаров

Переместить товар из города в город можно, заказав перемещение на Лондонской всемирной бирже, оплатив перемещение и пошлину. На начало игры все Державы разрешают перемещение всех товаров через свои границы с разумной пошлиной, но могут изменить пошлину или запретить перемещение каких–либо товаров на заседании правительства (см. правила по политике).

Кроме того, товар может быть перевезен через границу владельцем дирижабля:

- пошлину при этом платить не надо, запреты также игнорируются, цена договорная;
- товар нужно передать владельцу дирижабля;
- товар, перевезенный таким способом, становится подозрительным (улику прикрепляет владелец дирижабля).

Подозрительные товары

Если на бумагах, подтверждающих владение, прикреплена улика, то такой товар считается подозрительным. Он обладает всеми теми же качествами и может быть использован как обычный товар, но *«в сопроводительных документах какая–то неясность».*

Законы, касающиеся подозрительных товаров, разнятся в разных странах.

Ценные бумаги

Акции предприятий и облигации держав. Служат платежным средством. Кроме того, приносят небольшой доход в деньгах раз в цикл. На каждой ценной бумаге указан владелец и циклы, за которые доход с бумаг получен. Бумаги (кроме бумаг на предъявителя) непобираемы, изменить владельца можно только подписью предыдущего владельца или решением правительства согласно правилам по политике.

Богатые люди часто отдают бумаги в управление банкам, предпочитая время от времени получать доход в банке, а не бегать между компаниями и казначействами, собирая проценты со своего обширного диверсифицированного пакета.

Акции приносят фиксированный доход раз в цикл, но обладают голосом на собрании акционеров.

Обычные облигации приносят стабильный доход (меньший, чем акции) и являются платежными средствами на бирже, если государство не находится в кризисе или дефолте (см. Бюджет).

Облигации выпускают Корпорации и Великие державы. Иногда облигации корпораций называют акциями.

Погашение обязательств

Если выпустивший ценную бумагу получает ее в свое владение, он может погасить обязательство.

Организации, задействованные в экономике

Лондонская всемирная биржа

Лондонская всемирная биржа — центр деловой активности Великих держав. Тут торгуют и управляют товарами, акциями и облигациями, здесь всегда можно найти нотариусов для заключения сделок (подробнее в правилах по бирже).

В качестве платежных средств на бирже на начало игры используются обычные облигации Держав. Возможно изменение этого положения в течение игры.

Организации

Организации — отдельные министерства, правительства, акционерные общества, концессии. Внутри они работают по–разному, но есть общие черты.

У каждой организации есть Устав (конституция), Глава, Печать, Бюджет, Обязательства и Вакансии.

Концессии

Концессии по схеме управления похожи на организации, но вместо ценных бумаг потребляют и производят ресурсы.

Кабаки

Продают еду за игровые деньги. Мастера забирают 50–80% выручки (в зависимости от уровня цен кабака).

Заводы

На заводах производятся из угля, стали, химикатов и красной ртути разные товары, запчасти ОБЧР, массовые гаджеты и прототипы.

Модель промышленного производства в разработке.

Работа организаций

Бюджет

У каждой организации есть бюджет. Модель зависит от типа организации (компания, концессия, правительство, министерство). Взаимодействие с моделью бюджета выглядит так: глава организации каждый ход получает отчет с описанием текущего состояния организации и возможными действиями. На этом же отчете он отмечает свои действия, заверяет печатью и тем же путем отправляет обратно, приложив необходимые для действий бумаги или предметы.

Выпуск обязательств

Одно из действий, доступных Главе организации, — выпуск обязательств (обычно при профиците бюджета). Со следующим отчетом Глава получит соответствующие ценные бумаги. Выпуск государственных ценных бумаг чуть сложнее и требует заседания правительства.

Вакансии, зарплата

Каждая организация имеет некоторый пул вакансий, на которые она может нанять персонажей. Персонажи получают зарплату (обычно в банке) каждый цикл. В зависимости от состояния бюджета организация может сокращать существующие вакансии или вводить новые.

Дефолт, кризис

Если организация не может выполнить свои обязательства или не может составить приемлемый бюджет — она впадает в кризис. Обязательства организации в кризисе не выполняются, если обязательства этой организации принимались как платежные средства на бирже — они перестают приниматься до разрешения кризиса.

Если организация в кризисе опять не выполняет своих обязательств — наступает дефолт (банкротство).

Предприятие при банкротстве теряет все свои активы, они выставляются на продажу на биржу, выручка делится между кредиторами организации.

Государство в кризисе не может выпускать обязательства, собирать пошлины и т. д. Возможны и другие, весьма прискорбные, негативные последствия.

Товары народного потребления (ТНП)

Большие партии гаджетов не самого высокого качества, моделируемые как товары, называются на игре ТНП (товары народного потребления). Они предназначены для использования массами персонажей, которые не представлены на игре, но участвуют в модели конкуренции и спроса.

Классификация

Гаджеты разделены на 4 категории по тому, какой спрос они удовлетворяют (подробнее — на полигоне). Некоторые гаджеты удовлетворяют спрос в двух и более категориях.

Спрос

Спрос на полигоне разделен на 4 группы по типу гаджета и на 4 локации (Англия, Россия, Австро-Венгрия и «весь остальной мир»). Для выпуска ТНП на рынок державы ТНП должен располагаться на складах в соответствующей локации.

Выпустить ТНП на рынок «всего остального мира» можно из любой державы, которая не запретила вывоз ТНП за пределы, в которой нет дефолта и которая владеет хоть одной точкой на макрокарте, кроме зоны высадки.

Единицы спроса делятся между корпорациями, выпустившими однотипный ТНП на одном рынке. При невозможности поделить нацело, лишние единицы идут к корпорациям той страны, на чьем рынке происходит действие (например, в России — путиловскому заводу и т. д.).

Неудовлетворенный спрос переходит на следующий ход, частично распределяясь между другими категориями.

Инновация — источник прибыли! Выпуск инновационного ТНП (со свойствами, которые не появлялись на рынке раньше) на любом из рынков также собирает спрос в данной категории со всех прочих рынков.

ТНП — это гаджеты

Каждый ТНП — это массово произведенный гаджет со своим числом Декарта и свойствами. Корпорации (см. правила по организациям) могут выпускать ТНП на рынок той или иной страны, получая тем самым пополнения бюджета. Размер пополнения бюджета зависит от того, большой ли спрос на этот конкретный ТНП назрел на рынке и сколько всего ТНП этого типа было продано в этот ход.

Промышленное производство

Промышленный автоматон

Сами автоматоны на игре не представлены и моделируются пультом управления автоматонным комплексом (иногда его по привычке называют «станком»).

Моделируется станок столом с карточкой автоматона и двумя коробками — «вход» и «выход».

Поддержка в бюджете. Автоматоны — дорогие в обслуживании и чаще всего состоят на балансе той или иной организации. Бывают также небольшие автоматоны, стоящие в английских лабораториях, которые не требуют содержания на балансе, но и ограничены в возможностях.

Слоты производства, вход и выход

В начале каждого производственного цикла во входном ящике игротехник оставляет несколько конвертов с бланками заявок на производство — в зависимости от «количества партий в цикл» автоматона. Далее игроки оставляют заполненные заявки на производство и необходимые для этого ресурсы в конвертах. Вопрос доступа к пульту автоматона — игровой. Конверт, положенный в ящик «вход», достать уже нельзя. В конце

каждого производственного цикла игротехник кладет в ящик «выход» конверты с готовой продукцией.

Если для производства требуется макроресурс, то автоматон может принять только макроресурс, находящийся в том же городе, что и он сам.

Если производится макроресурс (ТНП или автоматон), то он отгружается на склад в том же городе, где находится автоматон. Владелец получившегося ресурса должен быть указан в заявке на производство.

Излишек макроресурса отдается автоматоном обратно.

Некорректная заявка может быть не обработана автоматоном, часть сырья может быть испорчена.

NB! Неисправный автоматон может выдать не то, не тогда и не тому, но подобных случаев давно не было.

Разборка автоматона

Владелец автоматона всегда может разобрать его. При разборке автоматон становится товаром, может быть перемещен, куплен, продан или передан как любой другой товар. При обратной сборке игроки устанавливают пульт автоматона (стол и две коробки) на новом месте, после чего извещают мастеров. В следующем цикле станок начинает работать как обычно.

Разгон автоматона

При необходимости автоматон можно разогнать, используя красную ртуть. Несколько единиц красной ртути (в зависимости от типа автоматона) дают дополнительный производственный слот.

Производственные операции

Мелкие партии

Для производства мелких партий гаджетов нужно собрать некоторое количество схем согласно правилам по инженерии (минимальное количество определяется типом автоматонов) и поместить их на вход автоматона. По окончании рабочего цикла на выходе автоматона будут выданы собранные и готовые к использованию гаджеты (*чип и схема, которые игроки должны прикрепить к антуражной базе*). Можно совместить производство мелкой партии с производством ТНП.

ТНП

Для производства больших партий товаров, предназначенных для реализации через биржу, на вход автоматона подается схема, число Декарта и соответствующее количество макроресурсов. На выходе из автоматона будет ТНП, готовый к продаже (*точнее, документы на товар, находящийся на складе*). Можно совместить производство ТНП и одной или нескольких мелких партий, доложив количество схем, кратное минимальной партии автоматона.

ОБЧР и дирижабли

Запчасти для ОБЧР и дирижаблей производятся так же, как и обычные гаджеты, но требуют дополнительных затрат макроресурсов и не требуют патентов. Запчасть устанавливается на схему ОБЧР(п) в генштабе или на схему дирижабля в дирижабле (см. правила по ОБЧР и дирижаблям (в разработке) соответственно).

Трансформация макроресурса

С помощью красной ртути автоматон может трансформировать макроресурсы, получая эрзац-уголь, эрзац-сталь и эрзац-биоматериалы из стали, угля или зерна. Точную пропорцию предсказать нельзя, выход эрзац-продукта непредсказуем, поэтому к подобной операции прибегают в исключительных случаях. Эрзац-ресурс по всем свойствам аналогичен настоящему и по правилам Лондонской биржи считается настоящим и торгуется по тем же ценам.

Алхимия

Запатентованные алхимические зелья производятся автоматонами из алхимического песка. Для производства зелья на вход автоматона помещается пробирка с песком. На выходе — несколько сертификатов зелья.

Автоматоны и станки

Если в какой-то момент потребуется дополнительная мощность — всегда можно произвести новые автоматоны, они запатентованы во всех державах. Произведенный автоматон считается разобранным.

Таблица «Что необходимо для производства»

	Слот станка	Макроресурс	Шестеренки	Песок	Патент
Мелкие партии	X		X		X
ТНП	X	X			X
Алхимические зелья	X			X	X
Запчасти ОБЧР(п) и дирижаблей	X	X	X		
Автоматоны и станки	X	X	X		
Трансформация макроресурса	X	X	Красная ртуть	Красная ртуть	

Роскошь и Ордена

Общие положения

Бонусы и привилегии, которые дают роскошь и ордена, полностью остаются на отыгрыш игроков.

На полигоне присутствует энное количество вариантов драгоценных камней, как самостоятельных, так и в составе украшений либо орденов. Они явно отличаются от

прочей бижутерии, вводятся в игру мастерами. Камни существуют двух размеров — большие и малые, четырех основных цветов: **синий**, **фиолетовый**,**зеленый**, **красный**.

Крайне редкие камни — большие зеленые и красные, их находят очень редко и оттого они ценятся больше.

Камни покупаются с рук или у ювелиров в виде готовых украшений или орденов (Сваровски, Фаберже), добываются приключенцами в отдаленных землях, продаются как средство вложения денег и т. п.

Украшения можно добывать в приключениях, создавать, красть, покупать, подделывать, переделывать. Вручать как награды, как взятки, в знак чувств, продавать, проигрывать, пропивать. Использовать как суррогатную валюту. Их можно сравнивать, ими можно гордиться, их можно стыдиться.

Дальнейший текст является рекомендацией, как стремиться к более роскошной жизни в Вене и Петербурге и что принято и не принято в связи с этим. Практичные лондонцы нередко игнорируют правила хорошего тона и могут даже на прием к королеве явиться одетыми неприлично скромно. Тем не менее, европейская мода и многих из них не оставляет равнодушными, а обладатели «молодого капитала» желают обладать всем, что сделает их похожими на «старую аристократию».

Европейская мода

Каждое утро императрица Австро-Венгрии (в начале игры это Елизавета Баварская) выбирает одно из украшений с большим камнем. Именно этот цвет камня становится самым модным в этот день. Об этом обязательно выходит статья в первом же номере венской газеты; как правило, журналист модного обозрения не стесняется и пройтись по тому, кого же хотела императрица своим выбором уязвить.

Каждый, для кого мода хоть что-то значит, должен раздобыть украшение с таким камнем, чтобы носить его в течение дня. Многие примы Венской оперы просто не примут подарок из камней не того цвета.

Главное событие модной жизни — бал в Венской опере. На балу все стараются выставить напоказ свои модные драгоценности или же скрыть их отсутствие. Всем модным — почет и уважение; все, кто «не смог», стараются избежать неловких замечаний. Помимо монархов держав и их супругов, в Императорскую ложу могут быть приглашены только соответствующе шикарным образом одетые дамы и господа.

Финал — утренняя газета. В той же колонке о моде, где объявляется новый цвет, автор пишет, кто вчера на балу выглядел чудесно с модными камнями, а у кого начались проблемы. Те, кто не был на балу, из газеты узнают, «с кем дружить, а с кем не стоит».

«Жизнь по чину» в Петербурге

В имперской России статус чрезвычайно важен. Все живут по чину. Полковнику положены квартира в 5 комнат с кухней, кухаркой и горничной. Генералу — паровая карета, флигель в собственном доме, дворецкий и дворник.

На нашей игре это моделируется драгоценными камнями, они же — символы статуса.

Статус — то, что помогает понять окружающим, кто перед ними. Успешный и уважаемый человек, который может и имеет право себе позволить многое. Или простой студент, пока еще ничего не добившийся в жизни.

Чин — показатель профессионализма, наличие камней — социальное соответствие должности, способность человека «устроиться» в жизни и обеспечить себя и свою семью.

Украшения с драгоценными статусными камнями — это негласное указание на то, как следует вести себя с теми или иными людьми. А также наличие привилегий. Например:

- Человека без камней можно не разбираясь тащить в жандармерию, даже за незначительный проступок. Или не раскланиваясь выгнать взашей с любого мероприятия. Зато того, чей мундир украшен камнями статуса, без санкции прокурора не то что посадить, даже неаккуратно пожурить не смеешь, как бы дерзко он себя ни вел.
- Определенные камни являются пропуском в разные тайные клубы.
- От количества камней также зависит место в очереди на установку протеза в Академии Пироговой.
- Чем больше украшений, тем лучше место в опере. А не имеющих камни могут и вовсе не пустить.
- Говорят, университетские клубы также используют систему, связанную с камнями, для дифференциации своих членов.
- В трактире на Сенном есть приватные кабинеты, куда не пускают людей без украшений с камнями статуса.

С некоторого времени стало заметно, что сторонники отдельных политических партий носят драгоценности с камнями определённого цвета. Так они поддерживают и выражают преданность самым дорогим, что есть в Санкт-Петербурге, — статусными камнями. Но злые языки утверждают, что это сами венценосные претенденты покупают своим протеже драгоценности, чтобы те могли достичь политических высот и усилить соответствующую партию во властных коридорах.

При этом всё должно быть по чину, юнкеру обвешиваться драгоценностями хотя и не запрещено официально, но чудовищно осуждаемо. Такой человек будет считаться выскочкой, стремящимся выделиться богатством, которое ему ещё не по статусу. «Не по чину берёшь».

Полковник же, который драгоценностей не имеет, тоже вызывает осуждение. Считается, что он незаслуженно получил свою должность, не соответствует её высоте. И уж точно он никогда не получит повышения — если он не может обеспечить себе даже полковничий уровень жизни, куда ему в генералы?

Так что в Санкт-Петербурге многие уважаемые люди закладывают целые имения, влезают в долги, чтобы заказать украшения у Августы Юлии Фаберже. Также у нее, как у женщины широкой души, можно купить украшения в кредит.

В отличие от Вены, в Санкт-Петербурге мода не ветрена и не меняется каждый день. Значение имеет только число камней.

Чин	Соответствующее число камней
1 — Действительный тайный советник / генерал-аншеф	3 больших камня разных цветов и 1 маленький камень любого цвета
2 — Тайный советник / генерал	3 больших камня разного цвета

3 — Статский советник / полковник	2 больших камня и 1 маленький любого цвета
4 — Надворный советник / майор	2 больших камня любого цвета
5 — Коллежский асессор / капитан	1 большой камень любого цвета
6 — Титулярный советник / ротмистр *	3 маленьких камня разных цветов

* *На соответствие чину студентов, которым чин титулярного советника присвоен на время прохождения практики, смотрят сквозь пальцы, пока они не получили постоянного назначения.*

Отдельно стоят ордена. Таким образом, награждение орденом означает предоставление человеку трамплина, это не только отметка его заслуг, но и символ высочайшего благоволения, означающий, что Его Императорское Величество видит награждённого в высших эшелонах власти и даёт ему возможность туда попасть.

Разумеется, ордена допустимо носить при любом чине. Как сказал Кутузов: «Заслужил — носи! Крестами так швыряться не пристало. Чай, не шпильки».

Ювелирное дело

Украшения создаются ювелирами из проволоки, лент и предоставляемых мастерами камней. Мастера привезут какой-то запас, но в первую очередь просим расходники для крафта привезти самих ювелиров.

Наиболее частые формы украшений — бархотки с камнями, броши, шпильки в волосы.

Ордена и шифры

Ордена и шифры состоят из ленты и подвеса к ней — изображения соответствующего ордена (на плотном картоне или заламинированной бумаге) и камней. Число камней определяет статус ордена. Камни с орденов можно снять, но только все сразу и без возможности собрать его обратно: считайте, что разобранный так орден вы «переплавили».

Соответствие наград Великих держав

Великобритания	Австро-Венгрия	Россия	Описание
Благороднейший орден Подвязки	Имперский рыцарский орден Золотого Руна	Орден Святого Андрея Первозванного	Синяя лента. 3 больших камня разных цветов и 1 маленький камень любого цвета
Почетнейший орден Бани	Военный орден Марии Терезии	Военный орден Святого Георгия	Черная лента. 3 больших камня разного цвета
Наиболее	Большой крест	Орден Святого	Красная лента.

выдающийся орден Святого Михаила и Святого Георгия	ордена Леопольда	Владимира	2 больших камня и 1 маленький любого цвета
	Большой крест венгерского ордена Святого Стефана		
Крест Виктории	Большой крест ордена Франца-Иосифа	Орден Святого Александра Невского	Красная лента. 2 больших камня любого цвета
Орден «За выдающиеся заслуги»	Орден Железной Короны	Орден Святой Анны	Желтая лента. 1 большой камень любого цвета
Королевский Викторианский орден	Крест военных заслуг	Орден Святого Станислава	Белая лента. 3 маленьких камня разных цветов
Шифр фрейлины австрийского двора			Бант из черной и желтой ленты, 2 маленьких камня любого цвета
Шифр выпускницы Смольного института			Бант из белой и желтой ленты, 1 маленький камень любого цвета

Награды Британской империи

Награды Британской империи вручаются по решению Парламента премьер-министром (кроме благороднейшего ордена Подвязки и Королевского Викторианского ордена).

Благороднейший орден Подвязки. Наивысшая награда Великобритании — и до недавнего времени единственная вручаемая лично монархом, без необходимости утверждения кандидатуры премьер-министром и парламентом.

Почетнейший орден Бани. Основан королем Георгом I в 1725 году. Имя происходит от древнего обряда, когда претендентов подвергали ночному бодрствованию с постом, молитвой и купанием накануне получения рыцарства (церемония прекратилась в 1815 году). Вручается выдающимся военачальникам.

Наиболее выдающийся орден Святого Михаила и Святого Георгия. Основан в 1818 году Георгом, принцем Уэльским (позднее Георг IV) во время его пребывания принцем-регентом своего отца, Георга III. Вручается за заслуги в деле безопасности Соединенного Королевства и за успехи на поприще международной политики.

Крест Виктории. Награда была создана для тех, кто отличился во время Восточной войны. Говорят, все кресты изготовлены из бронзы русских орудий, захваченных после взятия Севастополя. Крест Виктории вручается за героизм, проявленный в боевой обстановке.

Орден «За выдающиеся заслуги». Награда вручается за добродетельную или выдающуюся службу во время войны, обычно в сражении.

Королевский Викторианский орден. Самая младшая и самая новая награда Британской империи. Недавно учреждена королевой Викторией для того, чтобы отличать людей, чьи заслуги перед монархом и монархией Великобритании велики.

Награды Австро-Венгерской империи

Все награды Австро-Венгерской империи жалуются монархом.

Имперский рыцарский орден Золотого Руна. Изначально был знаком отличия рыцарского ордена, учрежденного герцогом Бургундским Филиппом Добрым в 1430 году. Им награждают только представителей императорской фамилии и высшую знать.

Орден Золотого Руна дается за экстраординарную доблесть, проявленную в делах, связанных с сохранением и приумножением славы империи в веках. Девиз: Pretium laborum non vile (Награда не уступает подвигу).

Военный орден Марии-Терезии. Был учрежден австрийской императрицей и королевой Венгрии Марией-Терезией в 1757 году. Орден предназначен только для награжения высших военных чинов. Его получают военные благородного происхождения за многолетнюю воинскую службу, подвиги в бою и полученные ранения. Устав ордена не допускает, чтобы при ношении его знака рядом с ним соседствовали иностранные ордена.

Большой крест ордена Леопольда (вручается только немцам). Австрийский Императорский Орден Леопольда был основан 8 января 1808 года австрийским императором Францем I. Орден имеет две степени. Большим крестом ордена Леопольда награждают исключительно дворян за заслуги перед правящей фамилией и государством; также он вручается за выдающиеся заслуги в области науки и искусства. Награждены могут быть как военные, так и гражданские лица.

Большой крест венгерского ордена Святого Стефана (вручается только венграм).

Учреждён в 1764 году австрийской императрицей и королевой Венгрии Марией-Терезией. Орден имеет две степени. Большим крестом ордена Святого Стефана награждают исключительно дворян за заслуги перед правящей фамилией и государством; также он вручается за выдающиеся заслуги в области науки и искусства. Награждены могут быть как военные, так и гражданские лица.

Большой крест ордена Франца-Иосифа (вручается только немцам). Был учрежден императором Францем-Иосифом в 1849 году. Им награждались граждане австрийского происхождения за непоколебимую верность императору и отечеству в военное и мирное время, за образцовое исполнение своего долга, за полезные изобретения, открытия и улучшения в области промышленности и сельского хозяйства, за заслуги в области наук и искусств, за самоотверженную деятельность на благо человечества, послужившие прославлению трона и отечества.

Орден Железной Короны. Был учрежден императором Францем I в 1816 году. Орден имеет две степени. 1-я степень вручается и военным, и гражданским лицам дворянского происхождения за выдающийся вклад в развитие науки и техники, созданной для международных взаимодействий, как боевого, так и мирного назначения. На счету изобретений, созданных благодаря этому вкладу, должны быть деяния и события, возвеличившие империю в мировом масштабе.

Крест военных заслуг. Эта награда была учреждена императором Францем-Иосифом в 1849 г. Ею награждаются исключительно военные за доблесть, проявленную в комплексе военных операций отдельно взятой кампании по ее завершении.

Награды Российской империи

Орден Святого Андрея Первозванного. Первый по времени учреждения российский орден, учрежденный еще Петром I, высшая награда Российской империи за государственные заслуги.

Военный орден Святого Георгия. Высшая военная награда Российской империи, жалуется за боевые заслуги как награда за личную доблесть в бою.

Орден Святого Владимира. Учрежден императрицей Екатериной II, жалуется за военные отличия и гражданские заслуги.

Орден Святого Александра Невского. Изначально был задуман Петром I для награждения за военные заслуги. Однако учреждённый уже после его смерти Екатериной I («в воздаяние трудов, для отечества подъемлемых») орден стал использоваться и для поощрения гражданских лиц.

Орден Святой Анны. Введен императором Павлом I для отличия широкого круга государственных чиновников и военных.

Орден Святого Станислава. Самый младший по старшинству в иерархии государственных наград, главным образом предназначен для отличия чиновников — за государственную службу и общественно полезную деятельность. Вручается как за военные и гражданские отличия, так и за частные заслуги, например благотворительность.

Перемещения

Между Веной, Санкт-Петербургом и Лондоном перемещения людей осуществляются беспрепятственно. Этому есть как сюжетные причины (Петербургская конвенция и Максимы), так и желание мастеров свободной коммуникации и свободной ролевой игры между локациями. Местные власти могут только арестовывать преступников (условия — в правилах по преступлениям), все остальные могут свободно войти или покинуть локацию.

Вокзалы

- Любой персонаж может попасть в город только через вокзал (или можно прилететь на дирижабле, см. ниже). Вокзал в каждом городе один: Зюдбанхоф в Вене, Кингс-Кросс в Лондоне и Витебский вокзал в Петербурге.

Примечание: раньше в концепции была доска «Разыскиваются», теперь она убрана для упрощения.

- Местные власти не могут препятствовать перемещению по ж/д персонажей. Шпионов и прочих нежелательных лиц можно выслеживать и не пускать внутрь зданий. Шпионаж — не злодейство!

- Сплошные проверки приезжающих, блокпосты и т. п. запрещены. Мастера оставляют за собой право следить за исполнением духа этих правил и применять санкции.

- Вне городов (при «поездке на ж/д») персонажи движутся по промеченной дороге. Никакие взаимодействия (стрельба и т. д.), кроме разговоров, невозможны. В остальном

ограничений нет — можно идти быстро или медленно, догонять, обгонять, разворачиваться и идти назад и т. д.

Обращаем внимание, что Балканы доступны только в период сражений роботов, во всё остальное время они – вне игры.

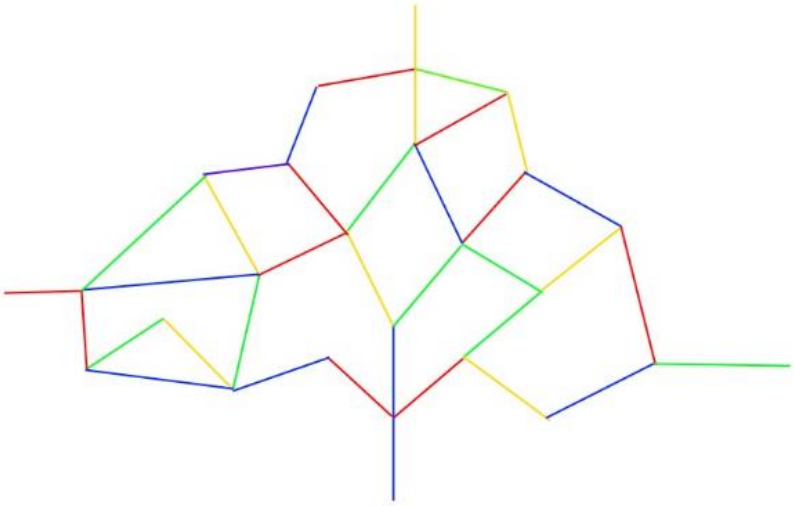
Дирижабли

Дирижабли на игре могут летать между городами, а также в «удаленные места», необходимые археологам, и обратно.

Правила по полетам дирижаблей

За основу правил взята модель перемещений по пустошам с игры «Jedi Academy: Ambria», авторы — Сеть, Морфесса, Йен.

Граф перемещений



Граф перемещений состоит из четырех цветов, каждый из которых является некоторым географическим объектом в описании маршрута:

- синий — река, озеро, море, океан;
- зеленый — лес, джунгли;
- желтый — песок, снег, степь;
- красный — горы, вулканы, каменные пустоши.

Пример игрового описания маршрута:

Путь необходимо начать с южного берега реки и продвигаться по ее течению. Далее необходимо повернуть в сторону леса и отыскать в нем озеро.

Чтобы куда-то прилететь, у дирижабля обязательно должен быть маршрут. Без маршрута путешествовать на дирижабле нельзя, самостоятельно проложить маршрут невозможно. Маршрут берется из вводных капитана дирижабля и из некоторых материалов в игре.

В реальности граф будет спроецирован на деревья, которые будут размечаться в соответствии с цветами графа.

На картинке приведен пример графа, а не реальный граф с игры.

«Полянки»

В некоторых точках графа находятся «полянки» (их границы будут обозначены), на которых:

- возможно боевое взаимодействие персонажей (взаимодействие разрешено только на самой полянке, во время боя покидать полянку запрещено, заходить на полянку — разрешено, в остальном смотрите правила по боевке);
- возможно лечение персонажей;
- возможен ремонт дирижабля (подробнее см. «Энергия, поломка и ремонт дирижаблей»);
- находится табличка События (подробнее см. «События»);
- могут находиться разные предметы. Уносить с собой из антуража полянок можно только те предметы, на которых в явном виде имеется бирка «предмет в игре». Остальные предметы трогать нельзя;
- может быть спрятан зарытый клад (информация о точке клада может появляться только с маршрутом, рыть где угодно нельзя).

События

На «полянках» и линиях графа перемещений могут встречаться таблички Событий. Их надо обязательно читать вслух и следовать указаниям. В них могут содержаться:

 описания местности;

 игровые тексты;

 описание того, что произошло с командой и/или дирижаблем.

Событие действует на всех людей, находящихся на «полянке», если не указано обратного.

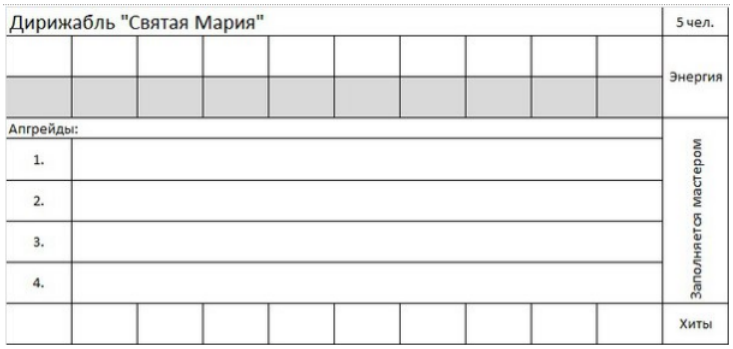
Взаимодействия в полете

Голосом можно взаимодействовать только с командой своего дирижабля или с тем дирижаблем, который находится на той же линии графа или «полянке», что и вы.

Вступать в боевые взаимодействия, применять любые гаджеты и т. д. можно только на «полянках», в полете весь экипаж, включая пассажиров, слишком заняты.

Если в полете по графу вы отстали от команды или живым были оставлены на «полянке», то вам необходимо подождать 10 минут и идти на главную мастерку.

Энергия, поломка и ремонт дирижаблей



У каждого дирижабля есть:

- вместимость;
- запас энергии, благодаря которой дирижабль держится в воздухе;
- хиты. Иначе говоря, количество повреждений, которое дирижабль может перенести.

Вместимость

Вместимость — количество человек, которое может вместить один дирижабль. Прописывается на старт игры и не может быть изменена.

Энергия

На старт игры у всех дирижаблей может быть не больше 10 энергий. При помощи специального апгрейда можно увеличить энергоемкость корабля.

Энергия покупается:

- на бирже (дорого);
- у капитанов дирижаблей (дешевле), на которых установлен апгрейд, благодаря которому энергию можно собирать. На текущий момент известен только один капитан, дирижабль которого обладает данным апгрейдом — капитан Шекспир (Лондон).

Единица энергии расходуется на перемещение по одной линии графа.

Хиты

Ряд Событий содержит информацию о том, что дирижабль поврежден. Это приводит к уменьшению количества его хитов. Если у дирижабля остается 0 хитов, дирижабль потерпел крушение. Все, кто был на борту, идут на мастерку, чтобы узнать последствия.

Для восстановления каждого хита необходимо провести его ремонт. Для этого на бирже (в некоторых городах есть лавки, которые перепродают купленное на бирже в розницу) покупается пластина оргалита размером 30х30 см (завозить свой материал нельзя). Из нее необходимо вырезать одну шестеренку и прикрепить ее к дирижаблю.

- Одна шестеренка восстанавливает 1 хит;
- Только такими шестеренками можно производить ремонт на «полянках»;
- Во время одного полета можно произвести ремонт не больше 3 раз (не забывайте, что возвращаться домой вы будете обратным маршрутом и будете получать те же повреждения);
- Одна покрашенная в бронзянку и дополнительно украшенная шестеренка восстанавливает 3 хита. Бронзянка и украшения завозятся игроками;
- Шестеренки выпиливаются непосредственно после получения повреждения перед ремонтом.

Ремонт в городе происходит минимум 3 часа.

Если дирижабль повреждается, шестеренки необходимо снять и сломать, использовать их нельзя (украшения с них использовать дальше можно).

Апгрейды

Каждому цвету в графе соответствует тот или иной апгрейд дирижабля. Перемещение по цвету, апгрейд которого у дирижабля отсутствует, приводит к повреждению дирижабля.

Новые дирижабли на игре не могут быть созданы.

Дирижабль нельзя угнать. Дирижабль может взлетать только под управлением капитана. Капитан (если его нет) может быть назначен большинством голосов команды. Состав экипажа записан на бланке, находящемся у капитана. Только текущий капитан может добавлять новых и исключать старых. Только члены экипажа, записанные на бланке, принимают участие в назначении капитана.

Только при помощи дирижаблей можно перемещаться в:

- удаленные локации;
- к поляне ОБЧР (и присутствовать там строго в качестве зрителей);
- тайно проникать в города. Дирижабль может прибыть не только на вокзал любого города, но и в любую его точку.

Полеты

У дирижабля есть два состояния: «Х не в городе» и «Х в городе» (где Х — название дирижабля). Капитаны должны сделать две таблички для своего дирижабля (например, «“Альберт” в городе» и «“Альберт” не в городе») и ставить рядом с дирижаблем ту табличку, что соответствует текущему статусу дирижабля.

Когда дирижабль Х «не в городе», войти в него нельзя. Когда дирижабль Х «в городе», на него в его родной локации распространяются правила простых домов. В момент, когда капитан меняет табличку на «Х не в городе», все, кто был на борту, считаются отправившимися в полет. Задержать отправление дирижабля нельзя. Если грузоподъемность превышена, дирижабль теряет один хит и никуда не отправляется.

Перемещение в другие города

Дирижабль отправляется в другой город, оставив в своей родной локации табличку «Х не в городе», и летит строго в тот город, куда решил отправиться капитан. По прилету на место команда дирижабля выставляет табличку «Х в городе» в любом желаемом им месте на границе этого города. Пока табличка выставлена, весь экипаж дирижабля доступен для взаимодействий (можно стрелять и т. д.).

При отправлении капитан громко объявляет об этом и через 10 секунд убирает табличку. Все, кто ближе 3 метров к табличке, по своему выбору поднимают руку и объявляют «на борту» либо «остаюсь». Если грузоподъемность превышена, дирижабль теряет один хит и никуда не отправляется.

Перемещение на Балканы

Рейс на боевые рубежи к ОБЧР возможен только по маршруту «родная локация — Балканы — родная локация». Высаживаться на Балканах нельзя.

Контрабанда

Любой член команды дирижабля может перевезти контрабанду. Для этого надо прикрепить к карточке товара свою улику и сделать запись в карточке товара, в какой регион перевезен товар.

Секс

Секс на нашей игре моделируется обменом специальными карточками с памятным посланием (идея взята из компьютерной игры «Ведьмак»).

Карточки

Карточки желательно заготовить самостоятельно: это небольшая (от 8x12 до 10x15) ваша фотография в игровом антураже. Степень откровенности фотографии — исключительно на усмотрение игрока.

Допустимы также рисунки (ваши или скачанные из Интернета), если они ассоциируются с вашим персонажем.

Допустимо изготовить несколько карточек, для разных случаев. Например, откровенную для секса с любимым, закрытую для секса с опостылевшим супругом и т. д.

Мы рекомендуем для оформления карточек использовать **сервис**, который мы заботливо для вас сделали.

Тем, кто не заготовил карточку самостоятельно, мастера выдадут стандартные карточки с силуэтом мужчины или женщины, на которых можно будет дорисовать что-то, ассоциирующееся с вашим персонажем.

Количество карточек, привезенное вами на полигон, может быть любым. Если они кончатся, можно взять у мастеров стандартные в нужном количестве. Карточки (как собственные, так и полученные) в мире игры не существуют и не побираемы, но при желании их можно показать другим персонажам в процессе рассказа о случившемся.

На карточках обязательно должно быть написано ваше игровое имя.

Процесс

Собственно секс заключается в том, что партнеры уединяются и садятся, прислонившись друг к другу спиной к спине. Каждый достает свою карточку и пишет на обороте памятное послание для партнера. Затем партнеры меняются карточками, и на этом акт считается свершившимся.

Если у вас не оказалось с собой ручки или карточки — значит, не сложилось.

Говорят, есть гаджеты, которые могли бы разнообразить процесс… О результате вы узнаете, когда встретитесь с ними — мы не готовы обсуждать это в приличном обществе.

Разное

Изнасилование на игре не моделируется. Злодеи своих жертв убивают, похищают и калечат, достаточно с нас этого.

Обзаведение наследниками на игре не моделируется.