

Стимпанк: Век разума

Краткие правила

(обязательны для прочтения всеми игроками)

Оглавление

Полигон	2
Организационные правила	4
Мир игры.....	8
Правила	13
Менталитет	13
Максимы Века разума.....	13
Посягательства на максимы	14
Боевые взаимодействия.....	15
Преступления.....	19
Политика	21
Дипломатия.....	21
Медицина	22
Перемещения	24
Секс.....	24

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 Яндекс:

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 согласится 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, пожизненные 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», «пожизненный 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 автоматам 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 автоматы 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 автоматы 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 называли «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 поразили тиф, смерти от которого она едва избежала на пороге своего восемнадцатилетия. К счастью, медикам королевского двора удастся 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 отдалась 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 участвовавшими 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.

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 решил 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 отрефлексируют 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.

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 распространены, 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 сертификате).

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 полупшепотом, 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 вдале).

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 вдале). 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 улики (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

Замки 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/детальями костюма — он может казаться вам знакомым, но какой-либо уверенности нет. Маску нельзя срывать, но она подбираема 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 улики. 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 улики указано в Карточке Выбора.
- При похищении — 3 улики.
- В описании некоторых гаджетов указано, сколько улики 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 улики 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 пытаться 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 улики;
- гаджет обыска. Заставляет отдать все игровые вещи, применение требует улики;
- гаджет взлома замка. Вскрывает замок, применение требует улики;
- гаджет–маска. Нельзя узнать, только по уликам.

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.

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 полупрошепотом, 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, тяжелое 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 полупрошепотом, 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 находиться 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.

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.

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 собираемы, 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.