

Игра-поэма «1905». Правила

[Начало игры](#)

[Жизнь, смерть, революция](#)

[Правила текстоцентричности мира](#)

[Правила по игровой мотивации: Мука, Мечта, Метод](#)

[Правила по важным событиям](#)

[Правила по листовкам](#)

[Правила по революционной ситуации](#)

[Рекомендации по реакции на Важные события](#)

[Правила по государственным реформам и прошениям](#)

[Правила по убийствам](#)

[Боевые взаимодействия](#)

[Взрывы](#)

[Экономика](#)

[Общие положения](#)

[Микроэкономика](#)

[Макроэкономика](#)

[Война](#)

[Заводы](#)

[Паспорт и место жительства](#)

[Работа на заводе](#)

[Большая игра](#)

[Правила по медицине](#)

[Терапия](#)

[Хирургия](#)

[Типографии](#)

[Правила по перемещениям](#)

[В Санкт-Петербурге](#)

[Железная дорога](#)

[Преступления](#)

[Кража](#)

[Улики](#)

[Обыск](#)

[Список подбираемых предметов](#)

[Бюрократия](#)

[Суды](#)

[Антураж](#)

[Чаепития](#)

[Религия](#)

Начало игры

Игра начинается с парада вечером в среду 29 июля 2015 года в районе 20:00. Игра закончится в ночь с субботы на воскресенье. Игровые сутки примерно равны 3 месяцам: четверг — осень, пятница — зима, суббота — весна 1905.

Игровые события начинаются с середины августа 1904 года. Парад - гуляния по случаю Яблочного Спаса. Приходите с хорошим настроением и с яблоками.

Идет Русско-японская война. Первые месяцы войны не принесли решительных успехов армии Российской империи. Хотя в целом общество уверено, что скоро на театр военных действий перекинута войска из центральной России, и с ними успех будет гарантирован. И в самом деле, не далее как 4 года назад русские войска уже триумфально брали Пекин и громили многократно превосходящие их армии азиатского Китая. Да и всегда Россия и другие европейские государства побеждали азиатов. Наверняка так будет и на этот раз.

Бесперебойная работа военных заводов Санкт-Петербурга, стабильность движения по Транссибирской магистрали — помогут фронту.

На игре Русско-японская война может быть завершена победой или поражением, возможно заключение мира на условиях, зависящих от множества факторов, и тем или иным образом затрагивающих интересы различных сторон, в том числе крупной буржуазии России.

В начале XX века в России разразился экономический кризис. Научно-технический прогресс, постепенное развитие общества, несоответствие государства, норм, законов вызовам времени, убедительно показывают всем слоям общества необходимость изменений. Но какими будут эти изменения?

Аристократы, высшие чиновники, общественные деятели придерживаются самых разных точек зрения. Стоит ли быть государству светским или основа его есть православие? Стоит ли созывать Земский собор и Государственную Думу или сохранить незыблемой власть императора? Является ли Россия частью Европы, или ей определен свой путь? Коалиции чиновников и аристократов борются за влияние на царя, от воли которого зависят.

Обер-прокурор Синода К. П. Победоносцев, имеющий значительное влияние на царя, и его единомышленники поддерживают абсолютную монархию, слияние церкви и государства, участие государства во всех областях жизни.

Генерал-губернатор Санкт-Петербурга Д.Ф. Трепов и поддерживающие его аристократы считают, что на пути к процветанию России следует развиваться как светскому национальному государству с сильной властью и исполняемым законом.

Председатель Комитета министров С. Ю. Витте и министр внутренних дел П.Д. Святополк-Мирский, а также их единомышленники — сторонники либерализации, постепенного развития самоуправления, участия общества в делах государства и, возможно, даже постепенного ограничения самодержавия.

Буржуазия, интеллигенция, рабочие и крестьяне не имеют никакого влияния на изменения в стране. Цензура и отсутствие социальных лифтов ограничивают общественную дискуссию. Однако идеи буржуазной республики, социалистические и даже коммунистические идеалы, а также радикальный национализм набирают популярность. Не имея доступа к печати и возможностей влиять на политику, оппозиционные лидеры и общественные организации уходят в тень (а потому не

упомянуты в этом тексте). Некоторые встают на путь террора. Так, месяц назад был убит бомбой, брошенной террористом, предыдущий министр внутренних дел В.К. фон Плеве.

Партийная деятельность в стране запрещена. Однако существует множество легальных и нелегальных общественных течений и объединений.

На игре возможно введение конституции и созыв государственной Думы, отмена монархии, изменение роли православия в государстве и т.д. Сюжет игры свободный.

Начало XX века — время массы новых направлений в искусстве и культуре, в Санкт-Петербурге работают талантливые писатели, поэты, художники, певцы и актеры, влияющие на людей как напрямую, так и через газеты и листовки. Ряд направлений консервативными слоями общества отвергается. Каким станет искусство XX века - продолжением и непосредственным развитием искусства века XIX или совершенно новым? Какова роль и цель искусства? Да и есть ли у искусства цель? На такие вопросы нет единого ответа.

Россия стоит перед надвигающимися переменами. Неизвестность пугает и вдохновляет.

Жизнь, смерть, революция

Правила текстоцентричности мира

Важное правило игры просто: то, что не зафиксировано в тексте, — не существует. То, что не отмечено в газетах, листовках, мемуарах, стихах на самой игре, то, что не попало бы в исторические записки гипотетического хрониста (наши игроки вольны представить, каким бы он был, и действовать согласно своим представлениям), попросту и не может быть важным на игре-поэме. Именно так должны к этому относиться все игроки и их персонажи.

Касается это, в основном, тех событий, которые изменяют жизни людей, то есть тех, где либо задействованы массы, либо присутствует страсть, которая достойна запечатления в веках.

Другое правило, связанное с этим, опосредованно явлено во всех игровых ограничениях: человек на нашей игре не будет делать то, что ему не свойственно (то есть того, что позволяют ему его мука, мечта и метод, которые и описывают его), а также того, что бы он не сделал в это время (по мнению стороннего читателя). Мы просим наших игроков не воспринимать эти ограничения как логичные физические запреты, мы просто вынимаем из пространства игры ценность неигровых решений, то есть считаем, что то, что запрещено правилами, персонаж попросту не станет делать по причине, которую придумает себе сам. Он не станет убивать, потому что он, к примеру, не убийца; он не станет вламываться в дом, потому что это, к примеру, низкое дело (даже для полицейского, который подстерегает за дверью преступника) и т.д. Если же жизнь вынуждает его сделать что-то подобное, он делает это ценой своей Мечты.

Внутри игры тексты имеют значение практически в любой игровой ситуации. Мы просим игроков опираться на прочитанные и услышанные ими тексты при принятии тех или иных игровых решений.

Например:

1. Талантливый автор пользуется популярностью у народа, может просить аудиенции у высших лиц государства (вплоть до Императора), за поэтом будут увиваться девицы скорее, чем за гусаром и т.д.
2. Донос, подкрепленный фактами из статьи, гораздо более весом.
3. Нельзя замять уголовное дело, если факты уже опубликованы.
4. Известный автор скорее получит отсрочку от армии.

И так далее.

Кроме того, тексты необходимы для действия целого ряда игровых правил.

Правила по игровой мотивации: Мука, Мечта, Метод

При подготовке игры мы решили, что нам нужен особенный раздел правил, который поможет достичь следующих целей:

- Противостояние между революционно настроенными и реакционными силами не должно превратиться в линейное противостояние, когда кто больше собрал соратников и оружия — тот и победил. Одновременно, не хотелось, чтобы дело решилось штурмом на рассвете или аналогичным не вполне игровым методом. Напротив, хочется, чтобы конфликт был максимально растянутым, многоплановым и втягивающим в себя изначально незаинтересованных людей — как это всегда и бывает в случае масштабных изменений в обществе.
- С другой стороны, нам важна культурная составляющая; в романах русских классиков герои рассуждают о своих идеалах, любви к России и ее будущему. Нам важно, во-первых, подтвердить уместность этих рассуждений внутри игры-поэмы, а во-вторых дать игрокам общий язык, на котором персонажи смогут взаимодействовать, не тратя времени на согласование терминов.

Исходя из этих двух посылок рождаются две стороны правил:

— Правила по личным Мечте, Муке и Методу, сформулированные максимально мягко, местами — в виде рекомендаций. Эта часть правил призвана показать какие темы, на наш взгляд, характерны для поэтики России и дать рекомендации по тому, в каких ситуациях уместно о них говорить. В душу персонажу мы не лезем: свою Мечту можно переформулировать в любой момент, уведомлять об этом никого не надо. Просим вас только иногда думать об идеях, которыми мечтает, мучается и оперирует ваш персонаж.

— Правила по шествиям и все вокруг революционной ситуации написаны для того, чтобы разговор о будущем России велся не только пулей и штыком, но в первую очередь Словом — сказанным с трибуны, напечатанным в газете, отчеканенным в законе; канцеляритом прошения Присутствия, пламенным обращением в листовке, ритмом белого стиха — таким Словом, на фундаменте которого может быть сделано дело, которое действительно изменит страну. Эти правила гораздо жестче, так как через эти правила реализуется конфликт между игроками.

Предлагаем думать о Мечте, Муке и Методе в свете двух этих соображений. Надеемся, что вы согласитесь принять эти предпосылки и играть с их учетом.

Собственно правила:

Когда персонаж думает о России, он учитывает следующие вещи: какой она должна быть, какой она не должна быть, как он сам в ней живет. Эти три вещи мы называем Мечта, Мука и Метод.

Что такое Мечта?

Это описание идеального мира, в котором бы хотел жить персонаж. То, к чему он будет стремиться на игре, то, ради чего он живет, что любит, лелеет в своем сердце, без чего не представляет своей жизни. Чем персонаж более культурен, тем сложнее его мечта, однако и у самого простого из простых мечта все-таки есть.

Что такое Метод?

Это то, каким образом персонаж достигает своей мечты. Он поэт и считает, что публичные чтения и просвещение народа приведут к светлому миру без границ? Он чиновник и считает, что реформы помогут? Он царь и считает, что его благословенное повеление, основанное на пророчествах и мистически высказанных указаниях Бога своему избраннику, спасет Россию? Убийца? Плут? Простой рабочий, который не знает, для чего живет, но твердо знает, что он никогда не обидит ребенка? Именно этим методом должен руководствоваться в жизни персонаж. Метод жизни у людей меняется не часто, ведь он формируется в течение долгой жизни, человек привыкает быть самим собой и изменяет самого себя тогда же, когда меняется мир (К примеру, важные события вроде стачки или расстрела демонстрации могут изменить метод персонажа. Но бывает, что и прочитанное в газете стихотворение может превратить террориста в поэта).

Что такое Мука?

Это то, что персонажа задевает больше всего, как и мечта, мука охватывает весь доступный его пониманию мир, чем проще персонаж, чем меньше его мир, тем меньше его мука. Если персонаж не видит дальше собственного носа, мучат его лишь прыщи на носу, если же он министр и знает многое, то и тяжесть его дум будет такой же. Мука дает человеку благороднейшее из страданий — ощущение жизни, всей ее полноты — и сопровождает его повсюду.

Если поступок, совершенный персонажем, противоречит трем его М, он либо не совершает поступок, либо одну из М теряет. Здесь мы исходим из того, что важный поступок влечет за собой жертву. Мы предлагаем игрокам самим лишиться себя Мечты, Муки или Метода, если им кажется, что так лучше для игры. Мы также даем возможность изменить одну из М (без какой-либо модели или уведомления мастеров) или восполнить потерю. Они всегда теряются в одной последовательности: сначала Мечта, потом Метод, потом Мука.

Человек без Мечты больше не видит смысла в существовании: он больше никого не призовет к действию, никого не поведет за собой, не сможет внятно объяснить цели своих поступков, лишь механически исполняя то, чем занимался раньше. Чтобы заполнить пустоту в своей душе, он пойдет за чужой мечтой, и ради нее скорее пойдет на поступок, чем ради себя самого” (Пример: Мастер из “Мастера и Маргариты”)

Человек без Метода больше не знает, что ему делать: он похож на сумасшедшего, ведь он не может делать то, что делал раньше, то, что составляло смысл его существования, в его жизни осталась только мука (Пример: Родион Раскольников из “Преступления и Наказания”)

Человек без Муки не существует: в нем распадается все человеческое, он может повеситься, спиться или покаяться и принять наказание, но такой человек не причинит вреда и букашке, не заинтересуется ничем, он будет только бесконечно вспоминать грехи, которые привели его к потере мечты, метода и муки. (Пример: Павел Смердяков после убийства Федора Карамазова из “Братьев Карамазовых”)

Восполнить Мечту, Муку и Метод можно также через поступок и жертву. Например, если убежденный коммунист покается в грехах и уйдет в монастырь — он явно обретет какую-то новую мечту. Мы предлагаем и здесь не ориентироваться на модель и не ждать, что следствием вашего поступка будет получение карточки от мастера. Мы предполагаем, что такая сильная смена парадигмы будет делом редким, и мастерам вы будете нужнее, чем они вам.

Правила по важным событиям

В начале XX века произошла смена эпох и целые народы пришли в движение, решив судьбу мира и государства. На игре-поэме ничего монументального не может совершить группа людей, все определяет массовость. Если народ обеспокоен, он может сдвинуть горы, если ему плевать, то ничего не случится.

Массовыми событиями могут быть: демонстрация, стачка, восстание, крестный ход, митинг, полицейская облава, военные выступления — все, в чем подразумевается участие многих сотен человек.

Минимально в массовом мероприятии могут участвовать 5 человек.

Мы подразумеваем, что важное событие не может быть тайным и спонтанным, оно подготавливается заранее, но содержание этой подготовки мы оставляем на откуп фантазии игроков.

Это означает, что любые массовые события должны быть:

1. Подготовлены. В газетах, в проповедях в церквях, в стихах поэтов, в листовках и фельетонах должна быть заранее упомянута необходимость массового мероприятия. Никакое массовое событие не может произойти просто так. В информационном поле должно присутствовать беспокойство, которое в дальнейшем оформится в действие.
2. Задokumentированы. Перед мероприятием кто-то должен собраться и составить закон, протокол заседания революционного комитета и т.п., в котором будет четко отмечено: мы, такие-то, действительно решили совершить такое-то деяние.
3. Оформлены, у каждого участника есть маркер события. Если это массовое мероприятие — полицейская облава, то полицейские идут цепью, свистят в свистки, выглядят, в общем, как неудержимая масса, государственность во плоти. Если событие восстание, то восставшие идут с красными флагами, с оружием, поют интернационал. Мы очень просим уделять внимание не только внешнему виду, но и звукам, запахам и т.д. Маркером участника события ни в коем случае не может быть кусок киперной или схожей с ней ленты, завязанный на руке.
4. Совершаться только в подготовленном (обклеенном листовками и т.д., см. правила по листовкам) для этого месте. Это своего рода сцена, но сцена не театральная, а историческая. Важные события не происходят в безымянных переулках, они случаются на пропитанных кровью патриотов площадях и проспектах. На такой площади начинаются манифестации, демонстрации и крестные ходы, на ней собираются гвардейские войска перед тем, как отправиться в бой, на ней же происходят столкновения.
5. В каждом из вышеперечисленных пунктов данного списка должна быть отсылка к предыдущему пункту, на основании которого действие совершается:
Если революционный комитет собирается писать протокол, то он в самом протоколе ссылается на те статьи в газетах, в которых говорится о страдании рабочих.

Если начинается полицейская облава, то главный исполнитель в начале облавы и каждые 10 минут в рупор объявляет, что облава идет для того, чтобы поймать революционеров на основании циркуляра №2714 и т.д.

6. Соблюдение всех этих условий должно быть подтверждено мастером игры.

7. Массовое мероприятие начинается с публичной речи организатора мероприятия. Только после этой речи демонстрация или полицейская облава считается начавшейся и в силу вступает следующее правило:

В случае боевого столкновения масса неуязвима для оружия одиночек, при выполнении следующих условий:

- На всех участниках массового мероприятия есть маркер участника;
- Они громко декларируют свой особый статус в начале боя;
- Перемещаются только шагом.

Столкновения масс происходят по обычным правилам.

Для того, чтобы пересечь канал через разводной мост, демонстрации необходимо провести митинг с речью, декларирующей Мечту, Муку или Метод, движущие демонстрацией. Это должно происходить громко и публично, при необходимости — с использованием рупора.

Для того, чтобы разогнать демонстрацию, жандармы должны выполнить те же 6 пунктов правил, при том, что в отсутствие революционной ситуации для лиц, облеченных властью, пункты 1 и 4 считаются выполненными всегда.

Демонстрация, в ответ на попытку ее разогнать, имеет право:

1. Согласиться быть разогнанной, разойтись по домам. Жандармы вольны задержать любого из членов демонстрации, если смогут поймать.
2. Отступить на любую из подходящих для данной демонстрации улицу или площадь. В этом случае жандармы вольны теснить демонстрацию и далее.
3. Оказать сопротивление жандармам. В этом случае происходят боевые столкновения по обычным правилам.

(Пример: на Знаменской площади стоит и задумчиво курит околоточный Горемыка. Тут на площадь, нестройно напевая, выходят десять оборванцев с красным шарфом, привязанным к уродливой палке. Он прогоняет их отсыпаться, в истории этот факт, разумеется, никак не будет отмечен.

Пример 2: На Знаменской площади стоит и задумчиво курит околоточный Горемыка. Он читал в газетах, что в Петербурге участились волнения в массах и опасается за свою жизнь. На площадь выходят, чеканя шаг, революционные питерские рабочие, в руках их развеваются флаги на длинных древках, они поют Марсельезу. Околоточный тушит окурок и бежит, потому что понимает (или ему подсказывает игротехник), что восстали тысячи угнетенных рабочих)

Правила по листовкам

Демонстрация (или любое другое массовое мероприятие, в т.ч. облава) может перемещаться только вдоль тех домов, на фасаде которых видна (в случае наличия доски объявлений — на ней, в остальных случаях — просто на фасаде) хотя бы одна листовка, содержательно подкрепляющая или объясняющая цели собравшихся. Срывать наклеенные листовки запрещается при любых обстоятельствах. Только клеить новые, в частности, поверх чужих листовок.

Тот, кто клеит листовки, не считается участником демонстрации, он уязвим для одиночек, пока не вернется в строй.

Правила по революционной ситуации

В отдельном районе города, но не во всем городе, может установиться революционная ситуация. Это означает, что обстановка в этом районе изменилась настолько, что у населения нет понимания того, что можно делать, а что нельзя, кому надо подчиняться, а кому не надо, нет никакого установленного распорядка.

Революционная ситуация может являться только следствием Важного события, результатом митинга, стачки, демонстрации и т.д.

Маркеры революционной ситуации:

- на каждом доме района есть революционная листовка;
- На митинге, во время Важного события в этом районе звучал Манифест революции;
- В речи при совершении любых описанных правилами действий (убийства, преступления, выступления и т.д.) используется словесный маркер “Революция!”

До окончания революционной ситуации в районе:

- могут совершаться любые убийства;
- потеря Мечты, Муки или Метода никак не сказывается на человеке, утратившем их;
- любые замки и двери взламываются за 1 минуту громкого открывания группой из трех человек;
- военные акции государственной власти должны быть подготовлены по всем правилам;

Революционная ситуация заканчивается, когда все участники восстания расходятся (сами или в результате боевых действий).

Рекомендации по реакции на Важные события

Обычный человек в ситуации, когда массы приходят в движение, не может оставаться на месте. Если из газет, из стихов, из стука сапогов по улице, он понимает, что что-то происходит, он может отреагировать, опираясь на свои Муку, Метод и Мечту одним из следующих способов:

- Запаниковать. Паника построена на Муке, в этом случае человек, скорее всего, думает, что то, что его мучит, наконец победило, и выпускает наружу свои страхи;
- Проявить Решимость. Решимость построена на Методе, такой человек бросает все сиюминутное и идет в свой последний бой.
- Испытать экстаз. В экстатическом состоянии человек ощущает, что Мечта его близка к исполнению. Он пишет стихи, поет и молится, либо крушит все и напивается, потому что Мечта близко и все можно.

Стоит отметить, что эти душевные состояния вызваны не наркотиками или магией, а только лишь тем фактом, что человек не может в такое время оставаться безразличным. Предлагаем нашим игрокам самим решить, в чем их Паника, Решимость или Экстаз.

Правила по государственным реформам и прошениям

Законопроекты и прошения могут очень долго ходить по государственным инстанциям, пылиться по кабинетам и игнорироваться чиновниками. Однако если податель документа подклеивает к нему свою карточку Мечты, Муки или Метода, то любой

чиновник, к которому документ попадает, обязан не откладывая обработать его и передать дальше (в пределах рабочего времени).

Это означает, что ради данного закона или прошения податель готов пожертвовать частью себя, если же документ не настолько важен, то и проходить через инстанции он будет долго.

Правила по убийствам

Мы априори предполагаем, что Мечта любого персонажа не приемлет убийство, поскольку в лучшем мире убивать не будут. Следовательно, убийство другого человека является поступком, за который персонаж жертвует одну из М. На игре будут персонажи, чей Метод террор, психопатия и т.д. Такие люди в результате убийства жертвуют не М, а чем-то другим.

Для простоты мы приравниваем к убийству любой поступок, в результате которого другой персонаж умер. Избежать жертвы нельзя, в случае сомнения всегда трактуйте в ущерб себе (например, если игрок решил не добивать жертву, а подождать, пока та не умрет от потери крови, либо убийца оставляет раненую жертву в укромном месте, - необходимо так же оставить карточку Мечты, Метода или Муки. При этом жертва может кричать и звать на помощь).

Подготовленное убийство

Если персонаж планирует убийство, то он может получить у своего регионального мастера сертификат-улику, который дает возможность добить лежащего раненного человека мгновенно. Сертификат выдается в обмен на карточку Мечты, Муки или Метода из паспорта игрока (или на другую не менее ценную жертву по договоренности с региональщиком. Например, убийца может остаться на месте преступления и пожертвовать своей свободой), в него записывается номер улики.

С этим сертификатом игрок может, положив в тяжелое ранение жертву, сказать «Добиваю» и передать ей сертификат. Жертва не имеет права сопротивляться, кричать, привлекать внимание к ситуации, смерть наступает мгновенно.

Для запланированного убийства нужно, чтобы решение об убийстве было зафиксировано в документе, который останется в истории, и стало известно в настоящем времени.

Историческое подтверждение должно представлять из себя документ, в котором явно указано имя жертвы и причина, по которой совершается убийство. Данный документ должен либо засветиться в какой-либо официальной структуре (почта, телеграф, канцелярия Присутствия), либо должна быть возможность найти его при обыске игрока или его жилища.

Историческое подтверждение не может быть составлено исполнителем убийства, а также персонажем, который лишился Мечты.

Возможные варианты исторического подтверждения:

1. Подписанный приказ об убийстве
2. Телеграмма с приказом
3. Приговор революционного трибунала
4. Протокол заседания революционной ячейки
5. Письменный приказ главаря банды

Возможные варианты подтверждения в настоящем:

1. Статья в газете

2. Анонимное письмо чиновнику или другому должностному лицу
3. Объявление или листовка, прикрепленные на видном месте
4. Обмолвить словечко незнакомому случайному собутыльнику
5. Исповедаться священнику
6. Обсудить в публичном месте в присутствии незнакомых людей

Профессиональное убийство

Редкие профессиональные уголовники также подготавливают свои преступления, но вместо сертификата показывают жертве и оставляют на месте преступления свою фирменную метку.

Спонтанное убийство

Любой человек может убить другого человека, если на то его вынуждают обстоятельства, но это убийство совершается всегда в состоянии страстного ошеломления, поэтому нужно ввести жертву в состояние ранения, а затем в течение минуты добивать (обезумевший убийца не попал с первого раза, ударил или выстрелил не туда, удар соскользнул и т.д.), пока она истошно вопит от боли и зовет на помощь.

Если за эту минуту убийцу прервали, то убийство не совершено.

После добивания игрок-убийца на глаза у жертвы должен оторвать от своего паспорта игрока карточку Мечты, Метода или Муки (именно в такой очередности) и отдать её жертве, что и станет указанием на смерть.

В Санкт-Петербурге есть районы, в которых совершить убийство могут только террористы с помощью бомбы (игрок волен сам придумать объяснение того, почему именно его персонаж не будет никого убивать в этих районах):

1. Дворцовая площадь
2. Литейный проспект
3. Английская набережная
4. Университетская набережная

В случае революционной ситуации в этих районах, правило про ограничение на убийство прекращает действовать до конца революционной ситуации в районе.

Боевые взаимодействия

На нашей игре моделируется Санкт-Петербург и Дальний восток (Маньчжурия), где идет Русско-японская война. Правила по боевым взаимодействиям в основном схожи, но есть и некоторые различия. На войне боевые действия ведутся по расписанию – выполняются миссии, влияющие на стратегическую карту войны.

Поражаемая зона

Поражаемая зона для неметального оружия полная.

Поражаемая зона для холодного оружия полная за исключением головы, шеи, паха, кистей и стоп.

Поражаемая зона для огнестрельного оружия в Петербурге исключает из себя все, что выше подмышек, пах.

Поражаемая зона для огнестрельного оружия на Войне полная.

Ранения

Ранения в корпус. Наносятся холодным, огнестрельным оружием, гранатами при попадании в корпус. Получивший подобное ранение персонаж не может самостоятельно передвигаться, использовать оружие. Эффекты от ранения в корпус описаны в правилах по медицине. Без перевязки смерть через 15 мин.

Ранения конечностей. Наносятся холодным, огнестрельным оружием, гранатами при попадании в конечности. Ранения приводят к дисфункции пораженной конечности вплоть до момента излечения (рука не шевелится, на раненой ноге нельзя быстро перемещаться и обязательно хромать). Повторное попадание в выведенную из строя конечность не имеет эффекта. Без перевязки смерть через 15 мин.

Оглушение производится либо нелетальным оружием при попадании в корпус, либо обозначением удара ниже шеи любым оружием, за исключением гранат, бомб и пушек.

Оглушение длится 30 СЕКУНД. Оглушенный персонаж не может двигаться, говорить. Оглушать персонажа без последствий для его здоровья можно только 1 раз. Вторая попытка оглушить персонажа не дает нужного результата, но приводит к пробитой голове, что, в свою очередь, как любое ранение, без перевязки приведет к гибели персонажа через 15 минут. Повторно оглушить персонажа без вреда для здоровья можно только через 20 минут.

Добивание

В Санкт-Петербурге есть районы, в которых совершить убийство могут только террористы с помощью бомбы (игрок волен сам придумать объяснение того, почему именно его персонаж не будет никого убивать в этих районах):

5. Дворцовая площадь
6. Литейный проспект
7. Английская набережная
8. Университетская набережная

В случае революционной ситуации в этих районах, правило про ограничение на убийство прекращает действовать до конца революционной ситуации в районе.

Добивание во время военных действий в Манчжурии или при сложившейся в районе революционной ситуации при использовании соответствующего словесного маркера производится обозначением удара в корпус любым оружием, либо выстрелом в землю с дистанции не более 3 м рядом с лежащим беспомощным (раненым, либо оглушенным, либо спящим) персонажем.

Добивание в иных ситуациях осуществляется согласно правилам по убийствам.

Ночь

Ночью (с 22.00 до 06.00) нельзя пользоваться твердым клинковым оружием длиннее 30 см. В остальном все работает как днем.

Связывание.

Осуществляется "по игре". Можно освободиться, разрезав пути игровым ножом самостоятельно или при посторонней помощи. Резать одну веревку необходимо 1 минуту.

Заткнуть рот на нашей игре нельзя. И отрезать язык тоже нельзя. Заставить персонажа замолчать можно только оглушив или убив.

Оружие. Требования и воздействие.

Нелетальное

Представляет из себя практически любой предмет небольшого размера (до 70 см. длиной) - камень, обрезок трубы, дубинку, - который можно потенциально использовать как ударно-дробящее оружие, выполненный из мягкого и легкого материала.

Нелетальное оружие приводит при попадании к дисфункции конечности на 30 секунд или, при попадании в корпус, к оглушению персонажа на 30 секунд.

Нелетальное оружие необходимо зачищать, если оно не представляет из себя:

А) камень из монтажной пены без дополнительного утяжеления размером от 10 см

Б) дубинку общей длиной до 70 см. весом не более 300г. Тяжары можно, но лучше бы сделать что-то покрасивее.

Камни можно кидать. Больше ничего кидать нельзя.

Холодное оружие

- Тексталитовые, пластиковые модели клинкового оружия — ножей, сабель, шпаг. Аккуратно сделанные, без заусенцев, острых углов. Общий вес не должен превышать 1 кг. Колющие удары запрещены. Пользоваться, в виду отсутствия доспехов, следует максимально аккуратно. Владельцу может быть отказано в возможности использования имитатора оружия, слишком сильно не соответствующего периоду конца 19-начала 20 века. У короткого — до 30 см — оружия не должно быть гарды, выступающей за удерживающий оружие кулак.
- Штыки. Их можно приделывать к длинному огнестрельному оружию и колоть врагов. Требования к штыкам будет озвучены позднее. В данный момент идет разработка подходящих моделей.
- Мягкое оружие – имитаторы рубящего или колющего оружия длиной до 50 см, выполненные из мягких материалов. В основном, конечно, речь идет о топорах или мягких ножах. Рукоятка топора или ножа может быть выполнена из твердого материала, поражающий элемент – из мягкой пористой резины или более безопасного материала. Никаких металлических элементов торчать не должно. При использовании, скажем, при креплении топора к топорщику, необходимо их чем-нибудь мягким замотать.

Огнестрельное оружие

Винтовки, пистолеты, пулеметы. Стреляет пыжами, калибр – 23мм. Может иметь любую систему заряжания, внешне хотя бы приблизительно напоминать образцы той эпохи. Не привозите пожалуйста откровенные мушкеты и пистолы 16-18вв. Огнестрельное оружие положено на начало игры военным, силовым полицейским структурам властей. Если вы не относитесь ни к этим категориям, но хотите иметь оружие, обратитесь, пожалуйста, к вашему региональщику.

На игре будет значительное количество мастерского огнестрельного оружия. Кроме того, его производит завод в Санкт-Петербурге.

На войне, в ходе выполнения боевых миссий, можно стрелять и попадать в голову. Эффект аналогичен попаданию в корпус. Строго необходимо ношение защитных очков!

Гранаты

Бывают исключительно мастерские, производятся на заводе. Имеют поражающий элемент в виде конфетти. Действие конфетти аналогично действию огнестрельного оружия. Гранаты работают только на фронте. Для взрыва в Петербурге необходима бомба.

Артиллерия

Стреляет либо теннисными мячиками, либо картечью из мягкого материала. Воздействие картечи аналогично огнестрельному оружию. Теннисный мячик при попадании в корпус (и в голову, если в ходе выполнения миссии на войне) безусловно убивает. При попадании в конечность удаляет ее на 10см. выше места попадания. Артиллерия привозится игроками. Любая артиллерия согласуется с мастером по боевке заранее.

В Петербурге артиллерия может быть использована только во время революционной ситуации.

Взрывы

Взрывы в Петербурге и вне зоны боевых действий в Маньчжурии производятся бомбами.

Изготовить бомбу может только персонаж с соответствующим навыком (при желании обладать таким навыком обращайтесь к вашему региональному мастеру). У персонажа, обладающего навыком собрать бомбу, есть клеймо мастера. Фирменное клеймо мастера-изготовителя можно обнаружить только на не взорванной бомбе.

После взрыва клеймо уничтожается, определить изготовителя по ней нельзя.

Необходимые ресурсы и действия известны персонажам, обладающим навыком изготовления бомбы. На готовой бомбе есть мастерский сертификат и клеймо изготовителя.

Если в помещении, где вы находитесь, или на улице рядом с вами произошел взрыв, ваш персонаж получил ранение либо умер (эту информацию предоставит мастер-взрывотехник).

Существует два вида бомб по типу детонатора

- Бомба, установленная на взрыв в определенное время (“взрывчатка”)
- Бомба, взрывающаяся после броска (“бомба”)

Обладая готовой бомбой, осуществить взрыв может любой персонаж (в соответствии с правилами по убийствам; взрыв может быть только подготовленным убийством). Взрыв может произойти с 8 утра до 12 ночи в игровом помещении / пространстве (нельзя подложить бомбу под палатку в пожизневой зоне).

Если персонаж планирует взорвать бомбу с таймером, он

- Помещает взрывчатку в необходимое место и оставляет на ней свой сертификат-улику.
- Сообщает мастеру-взрывотехнику место и время взрыва и персонажа, на убийство которого нацелен взрыв. Это можно сделать через любого доступного мастера с рацией (получить подтверждение, что информация получена) или смс по номеру телефона 7-926-349-98-66
- В установленное время в любом случае происходит взрыв бомбы.

Если персонаж планирует взорвать бомбу, он

- Сообщает мастеру-взрывотехнику предполагаемое место и время взрыва и персонажа, на убийство которого нацелен взрыв. Это можно сделать через любого доступного мастера с рацией (получить подтверждение, что информация получена) или смс по номеру телефона 7-926-349-98-66
- Прикрепляет к бомбе свой сертификат-улику.
- Если сложившаяся ситуация не располагает к взрыву, игрок может передумать.

Взрывы в вагоне поезда по общим правилам.

С помощью бомбы можно осуществить подрыв железнодорожных путей (заложив взрывчатку рядом с поездом). Такой взрыв может привести к задержке поезда и потере части груза.

Можно взорвать бомбу в типографии во время печати. Если это произошло, то тираж изымается, и типография прекращает работу, пока не заплатит определенную сумму (будет объявлена на полигоне). Восстановление работы типографии возможно не ранее чем через час после взрыва.

Экономика

Общие положения

1. Микроэкономика на игре будет представлена традиционным для РИ денежным оборотом, обеспеченным едой и напитками в кабаках и прочими товарами и услугами.
2. На нашей игре не будет моделироваться добыча макроресурсов. Через торговлю макроресурсами с другими государствами, а также через использование этих макроресурсов на заводах для производства боеприпасов, перевязочных пакетов и т.д., макроэкономика будет связана со стратегической игрой, войной и геополитической ситуацией в целом.
3. На игре будут банки, виртуальные доходы, заводы, РЖД, биржа и некоторые другие модельные сущности, связанные с экономикой.
4. В день будет 3 цикла, они общие для экономики и стратегической игры. В текущем цикле стратегической игры будут учитываться результаты предыдущего экономического цикла.

Микроэкономика

1. Мастерская группа приветствует любые игровые товарно-денежные отношения между игроками, предоставление различных услуг, совершение всевозможных сделок и прочие экономические взаимодействия.
2. Стартовый капитал выдается всем игрокам на регистрации. В согласовании стартовой суммы участвуют мастер по экономике, региональщик и сюжетник. Размеры стартового капитала определяются до игры, исходя из роли игрока.
3. Деньги
 - На игре имеют хождение модельные копии монет и ассигнаций начала 20 века.
 - Обращаем особое внимание, что на игре хождение имеют только игровые деньги. За реальные деньги можно торговать только до и после игры. На игре допустима схема, когда игровая продажа - сдача в аренду до конца игры.
4. Кабаки. Кабакам не будут списываться взносы, но мастерская группа выделит финансирование в определенном размере на компенсацию затрат на покупку еды. Кроме того, каждый цикл региональный мастер соответствующего региона будет собирать с кабаков 40% их игровых доходов. Это не является игровым действием, а моделирует накладные расходы заведений. Очень рассчитываем

на честность владельцев кабаков, эта мера необходима для сохранения экономического баланса в игре.

5. Виртуальный доход
 - На игре будет моделироваться частная собственность, а также некоторые иные формы деятельности, приносящие доход.
 - Это означает, что некоторые персонажи и учреждения (в первую очередь дворяне) будут периодически получать виртуальный доход.
 - Виртуальный доход будет начисляться в деньгах раз в цикл на счета соответствующих персонажей в Банке.
 - В игровой день укладывается три цикла, время начисления виртуальных доходов — 10:00, 15:00 и 20:00.
 - Размер виртуального дохода может зависеть от обстановки в городе/государстве, а также от некоторых других факторов.
6. Формирование и реализация бюджета (в том числе з/п чиновников и прочих госслужащих).
 - Бюджет пополняется за счет виртуальных доходов (начисляются раз в цикл специальному игротехнику, который сидит на территории биржи) и игрового сбора налогов (собирается/хранится/тратится на усмотрение минфина).
 - Бюджет формируется кабинетом министров раз в день, визируется государем и подписывается министром финансов.
 - На старт игры будет бюджет, подготовленный мастерами совместно с представителями министерств.
 - Копия подписанного бюджета сдается игротехнику (сидит в здании Биржи). После этого любой уполномоченный представитель соответствующего министерства может прийти и получить у этого игротехника деньги, в рамках утвержденного бюджета. Для этого персонаж приносит подписанную бумагу от главы соответствующего министерства. Логично, что если министр подписал бумаг больше, чем рамки его бюджета, то денег последнему пришедшему может не хватить.

Макроэкономика

1. На нашей игре не будет моделироваться добыча макроресурсов. Через торговлю макроресурсами с другими государствами, а также через использование этих макроресурсов на заводах для производства боеприпасов, перевязочных пакетов и т.д., макроэкономика будет связана со стратегической игрой, войной и геополитической ситуацией в целом.
2. Макроресурсы
 - Существуют следующие виды макроресурсов: дерево, железо, зерно, ткань, гособлигации.
 - Макроресурсы нужны для войны (производство оружия, патронов, гранат и перевязочных пакетов на заводах, контейнеров для транспортировки грузов по ЖД и обеспечение флота углем) и для усовершенствования Транссибирской ЖД (увеличение ее пропускной способности).
 - Макроресурсы непобираемы. Их нельзя украсть, продать (кроме как на бирже), подарить и т.д.

3. Источники макроресурсов:
 - Успехи добывающей промышленности моделируются виртуальным доходом государственной казны в зерне и гособлигациях. В игровой день укладывается три цикла, время начисления виртуальных доходов — 10:00, 15:00 и 20:00. Могут существенно зависеть от ситуации в городе/государстве.
 - Торговля на Бирже.
 - Некоторое количество макроресурсов будет на старт игры у различных учреждений/государств и возможно даже частных лиц.
 - Представители посольств соответствующих государств могут время от времени получать для реализации на Бирже некоторые макроресурсы.
4. Биржа.
 - Это игротехническая локация, в которой периодически можно торговать макроресурсами, в том числе с иностранными государствами.
 - В торговле участвуют как реальные игроки, так и игротехник, представляющий невидимую руку рынка и посольства некоторых государств.
 - Лицензия для торговли на бирже выдается государством.
 - Территория Биржи является небоевой зоной.
 - Торговля происходит по расписанию. Перед началом торгов все желающие что-либо продать заявляют свои лоты игротехнику. После этого он устраивает закрытый аукцион на каждый лот по очереди. По желанию государства некоторые лоты могут быть разыграны среди ограниченного (даже одного) количества участников. Результаты сделок фиксируются и оформляются соответствующими сертификатами. Все лоты торгуются в гособлигациях. Расписание работы Биржи появится непосредственно перед игрой.

Война

1. Макроресурсы используются для производства оружия, патронов, гранат и перевязочных пакетов на заводах, контейнеров для транспортировки грузов по ЖД и обеспечение армии зерном и деньгами.
2. Каждый цикл помимо амуниции необходимо отправлять на фронт определенное количество зерна и выделять финансирование в гособлигациях.
3. Кроме того, тратя определенное количество макроресурсов, можно увеличить пропускную способность Транссибирской ЖД, что в конечном итоге может повлиять на успехи в макрвойне и стратегической игре.
4. Подробнее см. в правилах по макробоевке и стратегической игре.

Заводы

1. На игре мы моделируем работы на трех производствах:
 - оружейный завод
 - текстильная фабрика
 - железная дорога
2. Работа на заводах (подробнее см. правила по работе на заводах).

- На оружейном заводе производятся патроны, ружья, гранаты и, возможно, другое необходимое вооружение в рамках правил по боевым взаимодействиям. Необходимое сырье (макроресурсы) – железо, ткань.
 - На текстильном заводе производятся перевязочные материалы и другие предметы из текстиля. Рабочие завода - преимущественно женщины. Необходимое сырье (макроресурсы) – дерево, ткань.
 - Железная дорога использует рабочих для изготовления ящиков для перевозки ресурсов (патроны, ружья, гранаты, перевязочные пакеты). Необходимое сырье (макроресурсы) – железо, дерево.
3. В день на заводе проходит три смены длительностью 1 час каждая. Каждый рабочий обязан отработать все три смены в день. В этом случае рабочий получит:
- жалование;
 - талоны на еду в заводской столовой (печать в соответствующей ячейке паспорта);
 - талоны на проживание в рабочем общежитии (печать в соответствующей ячейке паспорта).
4. Если рабочий по каким-то причинам (прогул, стачка, потеря работы) не получил отметки в паспорт об отработанных сменах, он:
- не может оплатить комнату в общежитии (показать отметки в паспорте и получить печать в соответствующую ячейку паспорта у хозяина общежития), что ведет к очевидному ухудшению условий жизни, повышению вероятности болезней;
 - не может получить еду в заводской столовой по ценам для рабочих;
 - подвержен риску попасть в полицию, на каторгу по заявлению от владельца общежития.
5. Владелец завода (ВЗ) или железной дороги покупает на Бирже сырье (макроресурсы) для своего производства. Может получить госзаказ на производство соответствующей продукции. Мастера приносят на завод сырье на соответствующие детали для производства, которое обменивают на макроресурсы. По результатам производственного цикла, ВЗ отдает мастеру по экономике копию протокола приемки продукции и получает прибыль в виде гособлигаций и микроденег. Прибыль ВЗ тратит по своему усмотрению, но надо помнить, что на всех ВЗ висят большие кредиты, которые нужно регулярно гасить.

Паспорт и место жительства

1. Паспорт.
2. Каждый персонаж имеет паспорт. Это игровой документ, его могут проверять жандармы и т.п. Паспортная книжка содержит следующую информацию:
 - Персональный номер.
 - Имя, отчество и фамилия.
 - Звание (место работы). Для рабочих - отметки о работе на заводе.
 - Время рождения или возраст.
 - Вероисповедание.

- Место постоянного жительства. Здесь место для отметок об оплате жилья.
 - Состоит ли или состоял ли в браке.
 - Отношение к отбыванию воинской повинности.
 - Дети.
 - Перемены, произошедшие в служебном, общественном или семейном положении владельца книжки, а равно лиц, числящихся в книжке.
 - Место для прописки видов полицией.
3. Место жительства. Каждый персонаж имеет место жительства. Оно указано в паспорте персонажа, является игровой информацией, может быть проверено сотрудниками уполномоченных органов. Изменить место жительства можно игровыми методами с помощью соответствующих чиновников. При отсутствии жилья в течение одного экономического цикла и дольше растет вероятность заболеть чахоткой и осложнений при лечении. В зависимости от статуса и рода деятельности персонажа, место жительства на игре может быть одного из трех типов (определяется совместно с региональным мастером на начало игры):
- Постоянное. Постоянным местом жительства обладают все персонажи, владеющие домом/квартирой либо проживающие на безвозмездной основе (как члены семьи владельца, слуги). Подразумевается, что такой персонаж не может потерять свое жилье при обычном течении жизни на игре.
 - Доходный дом. В доходных домах проживает большая часть разночинцев, студентов, интеллигенции. Каждый экономический цикл необходимо оплачивать проживание владельцу дома по обговоренной цене (рекомендации для доходных домов разного уровня комфорта - от ночлежек до меблированных апартаментов - будут представлены позднее). Владелец, в свою очередь, должен платить налоги. В случае неуплаты владелец может вызвать жандармов, неплательщик может быть арестован и отправлен на каторгу. На начало игры каждый жилец доходного дома должен знать своего домовладельца и цену проживания (через регионального мастера).
 - Рабочее общежитие. В рабочем общежитии в обязательном порядке проживают все рабочие заводов и члены их семей. При устройстве на завод рабочий прописывается в одном из общежитий. Персонаж, прописанный в рабочем общежитии, не может проживать в обычном доходном доме, не осуществив игровую процедуру смены прописки (вероятно, небыструю и недешевую). Для оплаты комнаты в общежитии помимо выплаты денежной стоимости, необходимо отработать свои смены на заводе (то есть иметь соответствующие отметки в паспорте). Таким образом, при прогулах, потере работы рабочий и его семья теряют свое жилье. Владелец общежития (также, конечно, обязанный платить налоги) может вызвать жандармов, неплательщик может быть арестован, отправлен на каторгу.

Работа на заводе

Заводы на игре производят реальную продукцию (виды продукции см.ниже) Для производства продукции необходимы макроресурсы. При наличии у управляющих заводом нужного количества макроресурсов, мастера приносят на завод материалы для производства в обмен на макроресурсы.

Конкретное время смен на каждом заводе определяется на начало игры по согласованию с мастерами.

К работе на заводе допускаются только сотрудники завода (необходима запись в паспорте персонажа о трудоустройстве с датой). Если персонаж решит работать более трех смен в день, это резко повысит вероятность травмы на производстве.

Максимальное число рабочих на заводе ограничено (будет известно владельцам и управляющим заводами на начало игры, в зависимости от фактического числа игроков)

Производственный процесс состоит из трех частей:

1. Начало смены
2. Производство продукции
3. Завершение смены

Начало смены: 5 минут

Смена начинается с предписанных существующим законодательством культурных, бюрократических и социальных норм.

На начало игры владелец завода законодательно обязан начинать смену с отметки в журнале на проходной, переключки рабочих, молитвы о здравии и благоденствии ЕИВ. Эти требования прописаны в законе и могут быть изменены в ходе игры.

Производство продукции: 40 минут

Заводы производят реальные вещи, необходимые для ведения боевых действий в Маньчжурии и доставки на фронт:

- ружья, гранаты, патроны
- перевязочные пакеты и под сумки
- ящики для перевозки продукции по железной дороге

Связь с солдатами на фронте самая что ни на есть прямая: если завод не произведет патронов и они не доедут до фронта, солдатам нечем будет стрелять, если нет перевязочных пакетов, они истекут кровью, не доехав до Петербурга и т.д.

Помимо патронов, доехавших до игроков на фронте, от производства на заводах зависят параметры войны в рамках макрополитической игры в Штабе в Санкт-Петербурге, т.е. это один из параметров, с которым играют генералы в Штабе в Санкт-Петербурге: чем больше продукции отправили с заводов на фронт, тем выше уровень снабжения войск в макрвойне. При нулевом уровне снабжения армия в макрвойне становится небоеспособна.

Материалы, инструкции и минимальные требования по изготовлению будут предоставлены мастерами. Основу процесса будет составлять собственно изготовление вещей (собрать патрон из войлока и деталей, нарезать и упаковать перевязочный пакет, сшить подсумок по выкройке, собрать ящик). Дополнительно

могут предъявляться требования по оформлению (например, покраска ящиков в определенный цвет).

В случае порчи исходных материалов, замена предоставляться не будет. Таким образом, случайная порча или намеренный саботаж приводят к потерям в количестве доступных исходных материалов и, потенциально, произведенных товаров.

Это позволяет реализовать саботаж производства, причем как заметный и эффективный (изрезать лист войлока вдоль и поперек), так и незаметный (вырезать пыжи так, чтобы получалось побольше обрезков и поменьше пыжей).

На производстве рабочий должен выполнять все требования и предписания, установленные на заводе. Часть этих требований служит понижению травматичности производства, часть - повышению выручки предприятия.

Эти правила - условное моделирование, в рамках игры они означают тяжелые или напротив, легкие условия работы на заводе.

Конкретный список этих правил утверждает хозяин завода. Чем больше таких правил - тем больше его доход.

Например:

1. Нельзя передавать вещи из руки в руки, можно брать их с места
2. Нельзя говорить частицу "не"
3. Надо заканчивать любую фразу окончанием "Боже Царя Храни"
4. Нельзя вставать со своих мест, надо работать сидя
5. Нельзя находиться на заводе без красного элемента в одежде (хотя бы красный платок)

Контроль за выполнением требований осуществляют:

1. Игротехник завода. Осуществляет контроль выполнения правил завода и дохода владельца и получения травм рабочими.
2. Управляющий завода/начальник смены. Может налагать на рабочих штрафы в рамках игрового процесса, увольнять и т.п.
3. Проверяющие от органов власти. Могут осуществлять проверки состояния здоровья рабочих, штрафовать предприятие, остановить выпуск продукции и т.д. в зависимости от полномочий.

Завершение смены: 15 минут

Смена заканчивается мероприятиями, необходимыми владельцу и менеджменту завода для поддержания уровня эффективности производства и дохода.

Мероприятия производятся в последние 15 минут смены. Это могут быть, например, приглашение и осмотр врача, выступление лектора (лектор-инженер про оптимизацию производства, лектор от полиции, про профилактику правонарушений и связей с террористическими организациями и т.п.), обустройство территории или пение гимна завода и т.п.

Приемка

После каждой смены должна быть осуществлена процедура приемки изготовленной продукции. Приемку организуют чиновники из Военного министерства (Возможен контроль со стороны других органов власти)

Приёмка состоит из:

- проверки изделий на соответствие нормам (игровая проверка)
- чиповки изделий (мастерское мероприятие)

Изделия, еще не прошедшие приемку и чиповку, не могут использоваться в игре. Они непобираемы, воровать можно только после прохождения приемки.

При приемке мастера изымают часть изготовленной продукции (аналог "отстрела патронов"), точная доля изъятия будет определена перед игрой в зависимости от фактического числа игроков на заводах и фронте и в ходе игры меняться не будет. Это изъятие отражает тот факт, что часть продукции используется на немоделируемых на игре театрах военных действий.

Травматизм на заводах

На заводах и фабриках есть производственный травматизм. Наличие травмы в смену определяется броском кубика дб. Травма возникает, если рабочий выкинул цифру меньше или равную количеству отработанных подряд смен. Т.е. в первую смену он должен выкинуть единицу, во вторую два или меньше и т.д. кубик бросается в начале смены, на осмотре перед работой

В случае травмы рабочий может

1. отказаться от работы по болезни. Игровые последствия за свой счет.
2. доработать смену через силу. В этом случае он не сможет выйти на работу в следующую смену по болезни и получает постоянно плюс один штрафной балл на кубике при выходе на работу во все другие смены
3. обратиться к врачу (подробности лечения см. в правилах для врачей)

Большая игра

Русско-японская война будет представлена на игре двумя способами. Общий ход войны, планирование операций, вопросы снабжения и вооружения армии будут решаться в Петербурге, в генеральном штабе и правительстве.

На моделируемом участке фронта будут происходить отдельные, наиболее важные участки сражений (миссии).

Кто и как играет в Большую игру¹:

Штаб - получает сводки с фронта, анализирует ситуацию и отправляют на фронт приказы (как виртуальным войскам в рамках стратегической игры, так и реальным моделируемым подразделениям).

Чиновники - решают вопрос о снабжении и финансировании армии, рекрутских наборах.

Дипломаты - ведут переговоры с иностранным посольствами относительно таких вопросов как покупка вооружений (или эмбарго), пропуск русской эскадры через территориальные воды других государств, вопросы возможного перемирия или завершения войны.

Пресса - информация о том что происходит на фронте будет поступать не только в штаб, но и в редакции газет. Таким образом, публикуя эти новости, газеты смогут влиять на обсуждение войны в обществе или даже нечаянно выдать противнику важные военные секреты.

Шпионы - узнать секретные планы русского штаба или о чем переписывается английский посол с японским? Все это может оказать самое прямое влияние на ход войны или по крайней мере спровоцировать дипломатический скандал или отставку кого-то из высокопоставленных офицеров штаба.

Все остальные - каждый петербуржец наверняка интересуется тем, что происходит на войне. Кто-то гордится успехами русского оружия, а кто-то видит в военных неудачах

предвестие неизбежного заката самодержавия. Определенно можно утверждать только одно: события на фронте с одинаковым интересом обсуждают в дворянских салонах и в заводских курилках.

¹ МГ знает, что термин "Большая игра" исторически относится к соперничеству между Российской и Британской империями в Центральной Азии. В контексте игры и в пределах моделируемых на ней событий мы предлагаем название "Большая игра" относить ко всем стратегическим взаимодействиям на уровне государств с акцентом на ход Русско-японской войны. Этот термин мы вводим для придания атмосферы этому пласту игры, близкой по духу термину, популяризованному Р. Кипплингом.

Правила по медицине

Вся медицина на игре делится на терапию и хирургию. Терапия занимается исключительно лечением туберкулёза, а хирургия лечением ранений. Ниже описано то, что должен знать о медицине каждый, а все остальное знают врачи, доверяйте им.

Терапия

Туберкулез, или чахотка, в нашем Санкт Петербурге – это болезнь бедных. Ей можно заразиться при ухудшении условий жизни: голодании, отсутствии жилья, работе в затхлом помещении (многие из этих факторов отмечаются в паспорте персонажа). Или при общении с больными.

Развитие чахотки проходит несколько стадий. Если в цеху, где ты работаешь, кто-то закашлялся, тяжелое дыхание мешает ему таскать уголь к печи, то ты легко поймешь, что его чахотка только начала свой путь. А если человека знобит, он не может самостоятельно передвигаться, не просто харкает красным, а кровь течет у него изо рта при непрекращающемся кашле, это значит, что осталось ему недолго.

По прошествии времени, при отсутствии лечения течение болезни становится более тяжелым, поэтому, потеряв работу или жилье и попав в группу риска, лучше сразу отправиться ко врачу. Чем раньше будет обнаружена болезнь, тем проще и дешевле ее остановить.

Лечение назначают и проводят терапевты. Они же обследуют обратившихся на предмет наличия заболевания путем опроса. Помните, что опрос терапевта - это игротехническое действие, утаивать какие-либо факты нельзя. В ходе обследования терапевт определяет болен ли пациент, на какой стадии находится его болезнь. И выдает ему специальную неотчуждаемую карточку, на которой описаны симптомы болезни (будьте артистичны, делайте как там написано) и рекомендации по лечению.

При соблюдении условий лечения болезнь не прогрессирует. При отсутствии - стадии сменяют одна другую до наступления смерти. Переход между стадиями также описан в неотчуждаемой карточке больного чахоткой.

Хирургия

Любое ранение и его последствия влияют на самочувствие и поведение персонажей. К сожалению, на играх в РФ не принято уделять внимание этой части отыгрыша, и получается некрасиво. Поэтому не надо, получив пулю в живот, вскакивать и героически сносить саблей голову японцу, а как надо, описано ниже. Это маленькая

памятка для того, что бы у нас с вами все получилось красиво, она написана в ходе дискуссий у Хелки и Таркхила, спасибо им за подборку.

1. Если вас ранили в конечность – не пользуйтесь ею до полного излечения.
2. Если вам ампутировали конечность – не пользуйтесь ею вообще.
3. При попытке шевелить раненое место без обезболивания пострадавший издает либо крик, либо всхлип на вздохе.
4. Наркоз. Если вам дали обезболивающие – усните. Если нет, то во время того, как вас режут и шьют, покажите, что вам больно. Орите, если не ранены в грудную клетку.
5. Если вас резали ишили, то после оперативной обработки раны или операции вы очень слабы. Перемещайтесь медленно, будьте дезориентированы и не покидайте заведение, в котором вас лечили, до осмотра раны. Нарушение этого повлечет смерть персонажа от кровотечения или шока.
6. Раненый, если он в сознании, мерзнет и практически всегда хочет пить. Раненый в живот - особенно.
7. Раненый в грудь или живот не поднимает голову, не сгибается, не садится и вообще категорически избегает напрягать пресс. Самая удобная поза - поза эмбриона.
8. Раненый в грудную клетку не орёт. Потому что не может. Человек с ранением в грудь будет рвать на себе воротник, пытаться оголить грудную клетку. При ранениях в грудь и последующих проблемах с лёгкими будет дышать, напрягая шею, широко раскрывая рот. Руки, если сможет, поднимет за голову.
9. Раненый с инфекцией в терминальной стадии (сепсис), как правило, эйфоричен, не чувствует боли, "скоро выпишусь, и домой" и так далее.
10. Не забывайте умереть.

Любое ранение может привести к смерти от кровотечения. Каждая рана должна быть перевязана, если этого не произошло, ваш персонаж умрет через 15 минут после получения первого из необработанных ранений.

Первую помощь прямо на месте ранения могут оказывать все. Но медицинские работники с большей вероятностью сделают это правильно, а значит, ваши шансы на удачное лечение повысятся.

Ни одна рана не вылечится сама. То, что она забинтована, означает, что вы не умрете от кровотечения. А значит, вам надо в ближайший врачебный пункт. Это либо полевой госпиталь в Маньчжурии, либо Николаевский военный госпиталь в Петербурге. До поступления на лечение пользуйтесь памяткой по отыгрышу ранений, чтобы вести себя соответствующе.

Врачебная помощь может быть оказана в виде обработки раны или операции, на тот случай, если после оперативной обработки наступило осложнение. В полевом госпитале проводится только обработка раны. Все операции проводятся только в Петербурге!

Оперативная обработка раны заключается в очищении раны и ее ушивании. После обработки раны проходит период заживления - 15 минут. После этого периода происходит осмотр раны. Во время осмотра подсчитывается вероятность заживления, зависящая от некоторых факторов: правильное наложение швов, правильность перевязки при первой помощи и др. Все эти факторы заносятся в историю больного

медперсоналом. Писать в нее неправду или красть нельзя. При прохождении проверки рана считается зажившей. При провале - наступает осложнение.

Если вам не повезло и результат проверки выявил осложнение, вам необходима операция в Николаевском военном госпитале. Как ее делают, знают врачи, а вам важно знать, что операции на пораженной конечности заключаются в ее ампутации, а в случае ранения в корпус в извлечении пули и/или установлении дренажа и ушивании пораженного органа. У каждого персонажа не может быть ампутировано более одной конечности.

Через полчаса после операции проводится осмотр и проверка ее успешности. Успешность операции зависит от множества факторов и может привести как к выздоровлению, так и к смерти в результате сепсиса.

Примечание: Любое ранение всегда сопровождается кровотечением, и в ходе оказания врачебной помощи медики будут использовать имитаторы крови. Мы постараемся выбрать легко отстирывающийся вариант, но просим вас учитывать при выборе костюма то, что с некоторых тканей имитатор до конца удалить не удастся.

Наркоз

Наркоз отыгрывается простым сном в течение времени, необходимого для операции + 15 минут, либо 30 минут, если операция не проводилась. После прекращения сна у пациента развивается головная боль, тошнота, ломота в теле. Все эти эффекты лучше отыгрывать.

После получения третьего наркоза морфием или курения опиума персонаж может приобрести зависимость. Она проходит почти одинаково для обоих вариантов, кроме одной детали:

После каждого употребления опиума персонаж в течение 5-10 минут наблюдает яркие образы и не реагирует на внешние раздражители, включая боль. По прошествии 5-10 минут персонаж приходит в себя, отлично помнит образы, которые он видел, но не помнит реальных событий. Первые полчаса после принятия опиума персонаж крайне активен, возбужден

После получения третьей подряд и каждой следующей после приобретения зависимости инъекции морфия пациент впадает в эйфоричное состояние, может реагировать на окружающее и чувствует боль, но безразличен ко всему, происходящему вокруг. Это состояние длится 5 минут. После этих пяти минут в течение следующих 30 минут персонаж становится активен, способен выполнять большую работу и действует очень осознанно.

Дальнейшее действие одинаково:

По прошествии получаса персонаж становится сонлив и апатичен, безразличен к окружающему, но может реагировать на него. Сонливость продолжается 3 часа, после которых наступает возбуждение, которое не имеет цели, но направлено исключительно на поиск новых порций опиума. В случае отсутствия в пределах досягаемости новых доз, еще через 30 минут персонаж впадает в ступор, длящийся 15 минут. Затем наступает следующий период возбуждения и такие циклы повторяются постоянно, пока не будет найдена новая порция наркотика. Каждый новый период возбуждения характеризуется большей агрессивностью.

Получение осложненного ранения может прекратить зависимость!

К каждой дозе наркотика прилагается специальная бумажка, которая в случае с опиумом представляет из себя галлюцинации курящего. При переработке в морфий

эта бумажка прилагается к шприцу с морфием, но, поскольку галлюцинации морфием не вызываются, несет только информативную функцию. В этой бумажке написано пристрастился получивший наркотик или нет.

ВАЖНО!!! Бумажка разворачивается только при третьем употреблении морфия подряд! В первые два применения ее можно просто выбросить.

Осложнения после операций

В случае перевязки у раненого есть 5 часов на получение хирургической помощи. По истечении 5 часов без нее персонаж умирает. При возникновении осложнения после хирургической помощи, персонажу необходимо как можно скорее поступить на операционный стол госпиталя в Петербурге.

Если осложнение возникает в Петербурге, у персонажа есть на это 5 часов.

Если осложнение получено в Маньчжурии, необходимо первым же поездом ехать в Петербург и после прибытия в течении 1 часа поступить на операционный стол в госпитале.

Если персонаж не выполняет эти условия, он умирает.

Типографии

На нашей игре есть типографии официальные и подпольные.

Все, кто планирует заниматься типографиями, должны привезти устройство, воспроизводящее звук типографии достаточно громко (например, пассивные колонки+телефон).

Официальные типографии:

1. Верстают макет газеты на компьютере. Листовки, в т.ч. официальные, мы рекомендуем рисовать от руки/печатать на печатной машинке и потом уже копировать (с помощью сканера и принтера или копира)
2. Несут к цензорам готовый материал. Цензор по своим правилам проверяет и, в случае одобрения, ставит свою печать. Наличие иллюстраций, как говорят, положительно влияет на прохождение цензуры. Каждая статья допускается отдельно, возможна газета с белыми пятнами.
3. Идут к мастерам оплатить выпуск игровыми деньгами (сумма оговаривается лично с хозяевами типографий)
4. Печатают на принтере готовый материал, и в течении заданного количества времени воспроизводят звук. Если в течение этого времени в редакцию приходят люди с оружием и выключают звук или взрывается бомба, то тираж считается уничтоженным.

Неофициальные типографии:

1. Могут верстать макеты на компьютере; листовки мы рекомендуем рисовать от руки/печатать на печатной машинке и потом уже копировать (с помощью сканера и принтера или копира)
2. Оборудуют комнату под печатную мастерскую (с использованием крупных предметов, по которым можно однозначно узнать, что это комната — типография)
3. Не несут ничего цензору, сразу идут к мастерам и оплачивают выпуск.
4. Заданное количество времени воспроизводят в комнате звук печатного станка. Если в течение этого времени в редакцию приходят люди с оружием и выключают звук или взрывается бомба, то весь тираж считается уничтоженным.

Опубликованные газетные статьи и напечатанные листовки влияют на:

- бюрократию (доносы, прохождение документов и т.д.)
- получение аудиенций императора и высших чиновников
- возбуждение дел и расследований
- отсрочку и освобождение от призыва в армию
- переход через регионы
- возможность начала революционной ситуации.

Правила по перемещениям

В Санкт-Петербурге

В городе на Неве вся жизнь строится вокруг островов и мостов. Разведенный мост — серьезная преграда как для генерала, спешащего с докладом к императору, так и для толпы демонстрантов, которая стремится как можно шире заявить о своих требованиях по улучшению трудовых условий. На игре будет несколько мостов, которые нельзя будет обойти, которые будут делить город на несколько частей, а потом — вновь соединять в единое целое.

Железная дорога

Для перемещений на дальние расстояния на нашей игре моделируется железная дорога от Санкт-Петербурга до Маньчжурии и поезда, курсирующие по ней. МГ планирует построить макет вагона, в котором можно будет пить чай, курить, спорить под стук колес и делать все, что вы любите делать в поезде. В Петербурге поезд отправляется от Николаевского вокзала.

До театра военных действий в Маньчжурии можно будет доехать примерно за 30-40 минут. Поезд отправляется по расписанию, которое определяет руководство ЖД, на начало игры это 3 поезда туда-обратно. В зависимости от ситуации, будет возможность пускать поезд чаще (выделив дополнительные макроресурсы) или реже (в случае забастовки, например).

Персонаж, желающий воспользоваться железной дорогой, должен купить билет на поезд, все билеты продаются по паспорту. Можно передать паспорт другому лицу для покупки билета. Продажа билетов будет организована на вокзале в Петербурге и Маньчжурии непосредственно перед отправлением поезда.

В вагоне будет работать буфет с чаем и баранками.

Вокзал.

По прибытию в Маньчжурию игроки должны будут пройти до поселения вдоль специально провешенной веревки. От веревки нельзя удаляться, убегать в лес, уходить обратно в Питер и т.д. В остальном все по игре.

Вагонные споры.

Поскольку персонажи проведут в дороге некоторое количество времени, мы предлагаем специальные правила, которые позволяют сделать путешествие интереснее. Данные правила будут напечатаны на билете с обратной стороны, поэтому запоминать их не обязательно, а вот прочитать - обязательно.

1. Если ваш попутчик сидит рядом около 10 минут - расскажи ему историю из своей жизни или свою политическую позицию. Кто первый начал рассказывать - тот молодец, а остальные вольны возражать или начать свою историю позже.
2. Взял в буфете съестное - найди острую тему и поспорь с соседом о чем-нибудь.
3. Выпил стакан кипятку/чаю - поведай любому, кто находится рядом, о своей мечте или душевной муке. Возможность раскрыть душу первому встречному.
4. В случае какого либо непонимания, обращайтесь к проводнику или спрашивайте в буфете. Проводник подскажет, где ваше место, когда пора выходить, куда идти и т.д.

Преступления

Кража

Замки моделируются обычными навесными замками с ключом, замок не побираем, однако ключ является игровым предметом, и его можно красть или передавать другому игроку. Открыть замок может любой человек, у которого есть ключ, подходящий к замку. Замок вешается на веревочке на дверь или предмет, который требуется запереть. На игре будет очень малое число персонажей, которые обладают навыками взлома. Игрок с таким навыком может взломать замок, просто перерезав веревочку.

Игроки без навыка взлома могут открывать замки силой без ключа. Для этого требуется либо заложить бомбу в радиусе 0,5 м от замка, либо совершить 5 выстрелов из огнестрельного оружия по замку. При этом игрок должен оставить рядом с замком на видном месте улику (карточку Мечты, Метода или Муки).

Если в районе установилась революционная ситуация, любые замки и двери взламываются за 1 минуту громкого открывания группой из трех человек.

Улики

Обычные улики

Уликой является один из сертификатов Мечты, Муки, Метода персонажа или мастерский сертификат. Они передаются жертве во время убийства или оставляются на месте взлома. На обратной стороне каждой улики находится номер, в котором затерта часть цифр. Можно считать, что этот номер означает отпечаток пальцев преступника или что-нибудь подобное, однако это мы оставляем на отыгрыш игрокам. В картотеке чиновников содержится полная информация о номерах, присвоенных каждому персонажу. По официальному запросу в картотеку можно получить список персонажей, номера которых совпадают (с точностью до затертых цифр) с номером на улике. Обычно число таких персонажей - от 4 до 6 человек, однако возможны отклонения как в большую, так и в меньшую сторону.

Следователь, получив список персонажей, подходящих к данной улике, может начать с ними работу по раскрытию преступления.

Фирменные улики

Персонажи, которые до начала игры пройдут аккредитацию у мастера по преступлениям как профессиональные преступники, могут пользоваться фирменными уликами. Такие персонажи — члены преступных банд, наемные убийцы и все, для кого

преступная деятельность является ремеслом или частым занятием. Для них убийство — это Метод.

Фирменная улика представляет из себя любой предмет или знак, который остается на месте преступления. Например, члены банды «Черная кошка» рисуют на ближайшей к месту убийства стене черную кошку. Выбор знака или предмета осуществляется игроком и должен быть согласован с мастером по преступлениям не позднее, чем за неделю до игры. Игрок должен привезти на игру достаточное согласованное с мастером по преступлениям количество фирменных улик, в противном случае ему нужно будет совершать убийства по общей модели правил. Фирменные улики чипуются мастерами на полигоне, игроков с фирменными уликами будет мало.

На начало игры следователи имеют некоторые зацепки, которые позволяют им напасть на след обладателей фирменных улик, другие им придется находить и расследовать уже на игре. Новых фирменных улик, не заявленных заранее, во время игры не появится.

Обладатели фирменных улик могут убивать во всех районах Петербурга.

Обыск

Обыск игровых помещений происходит по игре. Во время обыска разрешается осматривать игровое помещение и изымать игровые ценности. Запрещается прятать игровые ценности в неигровой зоне, а также изымать при обыске личные вещи игроков, ломать их или наносить им какие-либо повреждения.

При обыске персонаж должен показать все игровые вещи, что у него есть. Обыск производится либо с согласия обыскиваемого, либо при невозможности его сопротивления (оглушен или связан). Игровыми вещами, в частности являются:

- игровые документы
- письма
- игровые газетные вырезки
- оружие допущенное к игре

Напоминаем, что для того, чтобы результаты обыска были признаны в суде, нужно получить ордер на обыск.

Список побираемых предметов

Имущество других участников игры является непобираемым, однако для ряда предметов делается исключение. Предметы по списку можно отобрать, украсть, забрать у мертвого:

1. Все игровые документы, за исключением паспорта персонажа. Документы, попавшие в игру, нельзя уничтожать или прятать в неигровых зонах (палатках, в пожизневых вещах, за пределами территории, на которой проходит игра).
2. Игровые деньги (рубли, копейки), за исключением именных гособлигаций и макроресурсов.
3. Некоторые предметы вооружения: боеприпасы (патроны и гранаты); мастерские ружья, отмеченные специальным чипом. Побираемы только готовые предметы, т.е. нельзя украсть полуфабрикаты для производства патронов, только патроны, прошедшие государственную приемку. Все готовые боеприпасы, даже привезенные игроками, побираемы.

4. Лекарства и лекарственные препараты, в том числе и перевязочные пакеты. Опять же, не прошедший государственную приемку перевязочный пакет - неотчуждаем.

5. Собранные по правилам и зачищенные бомбы. Детали для бомб (какие - знают те, кто умеет их делать).

6. Ключи от замков.

Обратите внимание, что отчуждению не подлежат: типографии и их антураж, полуфабрикаты для производства на заводах, не до конца собранные патроны, гранаты и перевязочные пакеты (не прошедшие приемку и чиповку).

Бюрократия

Присутствие на игре - совокупность столов, которые воспроизводят работу сложного аппарата государственного управления.

Взаимоотношения между государственными органами в Российской Империи определяются законодательством, которое формируется и реализуется в мире игры и может быть изменено "по игре". Это относится к любым юридическим процедурам, правам и обязанностям, касающимся министерств, ведомств и частных лиц, за исключением принципов функционирования Присутствия, изложенных ниже.

Общие правила работы Присутствия, которым как раз посвящен настоящий текст, не могут быть изменены в результате игровых действий, поскольку являются следствием древних традиций русского чиновничества, которые не преодолеть простым указом.

Правительственные служащие делятся на три категории:

1. Министры (по действующему закону Российской империи назначается императором и имеет право личного доклада ему по вопросам своей компетенции. Сюда же относятся генерал-губернатор Санкт-Петербурга, оберпрокурор Синода, члены Государственного совета, главноуправляющий почт и телеграфов);

2. Главы ведомств, служб, управлений, товарищи министров, чиновники по особым поручениям в личном подчинении министров;

3. "Младшие чиновники", т.е. сотрудники Присутствия, непосредственно выполняющие те или иные обязанности за конкретными столами, либо руководящие работой "младших чиновников".

Все вышесказанное не отменяет наличие у правительственных служащих всех трех категорий классов чинов и званий в соответствии с Табелем о рангах (это действующий закон Российской империи).

Всякий чиновник по той или иной причине заинтересован в карьерном росте. В конце рабочего дня отличившиеся чиновники получают поощрение и повышение согласно действующему закону (на начало игры законом предусмотрено повышение ранга либо награждение орденом).

Рабочий день

1. Министры принимают посетителей единожды в день, самостоятельно определяя свои приемные часы (соответствующее объявление будет вывешено перед их резиденцией). Однако, раз установленные, часы не могут быть изменены. Министр сам решает, какое дело (прием посетителей, или нечто другое) в приоритете.

2. Рабочий день таких служащих как главы ведомств, служб, управлений, товарищи министров, чиновники по особым поручениям в личном подчинении министров определяется министрами.

3. Рабочий день младших чиновников подчинен строгому распорядку, они обязаны находиться на рабочем месте в рабочее время (или исполнять свою работу “в городе” в эти же часы). Однако никто, включая Императора, не может заставить чиновника работать сверхурочно (правило игрового мира, а не закон империи). Это не запрещает чиновнику по собственному желанию работать дополнительно. Младшие чиновники работают дважды в день по 2 часа. Расписание будет уточнено на полигоне.

При наличии множества поручений из министерств, чиновник сам определяет приоритетность исполнения (опять же — правило игрового мира).

Игра столов

Работой младших чиновников руководит “статс-секретарь” — старший по чину среди младших чиновников. Он отвечает и за документооборот синода, а также полиции в статусе обер-полицмейстера.

В начале каждой рабочей смены статс-секретарь распределяет по своему усмотрению чиновников по столам, бумаги от министерств между чиновниками, включая синодальных и полицейских (на исполнение). Он же отвечает за сохранность документов в перерыве между сменами (хранит ключ от несгораемого шкафа).

Игровым смыслом для чиновников столов является продвижение по карьерной лестнице, получение орденов и премий. Все эти вещи распределяются на основе таинственной системы отношений и профессиональных компетенций, которую невозможно поменять. Разбирающимся в бюрократической системе будут понятны и ясны правила этой игры, обычный же смертный будет блуждать в ней как в потемках.

Обязанности чиновников

У каждого стола — определенный набор обязанностей, определяемый статс-секретарем. Вот примерный список вопросов, которые находятся в компетенции столов Присутствия (закон может их скорректировать, увеличить или уменьшить их количество по необходимости):

1. Рассмотрение обращений граждан по фактам регистрации гражданских состояний:
 - смена фамилии по заключении церковного брака (знать может подавать прошения через поручителей и адвокатов),
 - смерть,
 - потеря паспорта,
 - смена места жительства или ссылка,
 - ведение картотеки граждан организация выемки по требованию властей,
 - евреи и проститутки,
 - прошение на развод и прочие церковно-правовые вопросы.
2. Гражданско-правовые вопросы
 - Авторское право,
 - наследование,
 - регистрация титулов, сделок, договоров, собственности, нотариат,
 - лицензирование и сертификация (по действующему законодательству),
 - налогообложение,
 - разработка проектов законов по этим вопросам.
3. Армия и тюрьма:
 - отсрочки от армии,
 - путевой лист призывника,
 - пенсии по ранению и для солдатских и офицерских вдов,

- прошения о помиловании,
 - прошения о выплате долга (отработки),
4. Жалобы и челобитные Императору, Синоду и Министрам.
5. Инспекции и ревизии:
- Ревизии военного производства,
 - Ревизии учебных заведений,
 - Ревизии больниц.
6. Цензура:
- Все номера газет, альманахов, журналов и книг обязаны предоставить цензору образцы на вычитку,
 - Все директора увеселительных и культурных заведений (или их личные поверенные) обязаны в рабочее время явиться к чиновнику и предоставить приглашения и билеты цензору (билеты после смены распределяются между всеми младшими чиновниками присутствия, по итогам мероприятия чиновники готовят отчеты),
 - Рассмотрение подведомственных жалоб от населения (анонимные и личные).
7. Контроль (Внутренний контроль работы министерств, вычитка отчетов, документооборот, жалобы на чиновников и министерство от населения)
8. Текущие поручения, собственные кадровые вопросы.
- Поручения тому или иному столу об исполнении конкретных дел, а также поступивших из Синода, Министерств или Полиции документов, отдает статс-секретарь.
- Поручения могут иметь пометки: секретно, строго секретно и т. д.
- Частные лица могут обращаться к любому столу. Им будет выдаваться обходной лист для сбора виз делопроизводителей по различным вопросам (в зависимости от сложности и характера дела).

Суды

1. Любой суд есть Суд присяжных. Для проведения суда без присяжных необходима отдельная бюрократическая бумага, в которой содержится разрешение и согласие всех сторон.
2. Присяжные должны ответить на вопрос, в каких конкретно пунктах виновен подозреваемый. И только на этот вопрос. При этом они могут единогласным решением добавить какой-то комментарий, но судья имеет право его не учитывать.
3. В случае, если подозреваемый признан виновным, судья назначает наказание в соответствии с законом и комментарием присяжных, если он решил его учитывать.
4. Суд заседает дважды в день (13-00 и 21-00, время может уточниться перед игрой), на каждом заседании рассматриваются все имеющиеся дела одними и теми же присяжными. На этом же заседании определяются присяжные на следующее заседание. Может быть назначено дополнительное заседание суда.
5. Как определяются присяжные: случайным образом выбирается 7(или если возможно, то больше) человек исходя из списков, также любой может прийти в службу присутствия и заявиться присяжным(не на конкретное дело, а вообще) . Перед заседанием выбирается 5 присяжных. Адвокат и обвинитель могут давать отвод пока не останется 5 человек. Те, кто был извещен что он присяжный, но не пришел, наказываются штрафом. Если пришло 5 или меньше человек, отсутствующие штрафуются, а отвод не работает. Присяжные получают вознаграждение см п11.

6. Чтобы суд состоялся, на заседании должно быть минимум 3 присяжных.

7.1 Само заседание бывает двух типов (решает судья) короткое или длинное из:

- по 30 секунд обвинение прокурора и ответ адвоката.
- На каждый пункт обвинения у адвоката и прокурора есть возможность задать по 2 вопроса свидетелям или обвиняемому и еще один вопрос в конце. На каждый вопрос и ответ по 30 секунд
- Заключительные речи обвинителя и адвоката по 30 секунд
- Заключительная речь обвиняемого 1.5 минуты
- Судья формулирует вопросы присяжным, у присяжных 4 минуты на совещание
- 2 минуты судья опрашивает присяжных, и выносит вердикт

7.2 Судья имеет право изменить пункты обвинения. В этом случае адвокату и прокурору дается по 2 вопроса обвиняемым или свидетелям, чтобы уточнить свою позицию.

7.3 Мы рекомендуем присяжным руководствоваться следующим: если Мечта, Мука (и, может, даже Метод) подозреваемого, которые являлись предпосылкой совершенного преступления, вам близки, то вы склонны более оправдать, если противоположны, то более осудить.

7.4. Возможно рассмотрение дела в особом порядке. Тогда время на все выступления удваивается, у адвоката и прокурора есть возможность задавать по 4 вопроса на пункт обвинения и 4 вопроса в конце. Присяжные могут попросить еще времени на обсуждение, тогда объявляется время в которое будет оглашен вердикт.

7.5 Все свидетели должны быть заявлены судье (или его секретарю) не позднее чем за 20 минут до слушания. Адвокат и прокурор могут ознакомиться со списком свидетелей.

8. Решение присяжных принимается простым большинством. В случае равенства голосов, если присяжных вдруг четное число, то один из присяжных случайным образом удаляется и дается еще 2 минуты на обсуждение.

9. После вынесения решения присяжными, адвокат, обвинитель и подсудимый могут сказать что-то еще, но не более 1 минуты. Затем судья удаляется на 5 минут, чтобы принять решение.

10. Обжаловать решение судьи можно только у императора личным прошением. Император выпускает отдельную бумагу на каждое измененное решение судьи.

11. Присяжные получают деньги за работу, только если решение принято единогласно.

12. В суде есть пристав. Он может вывести любого, сопротивляться если вас выводит пристав из зала суда нельзя. Обвиняемый может передвигаться по залу суда только в сопровождении еще одного человека и только шагом.

13. Есть судебный колокольчик, когда он звенит надо замолчать - за нарушение может быть вывод из зала суда.

14.

Задача адвокатов

- понять что важно для присяжных и построить речь так, чтобы она затронула их, или, если обвинят, чтобы наказание было минимальным.

Задача прокурора

-доказать присяжным, что человек очевидно виновен и привести доказательства.

Задача обвиняемого

- излить душу и достучаться до присяжных.

Задача судьи

- понять, в чем виновен подсудимый (по словам присяжных), учесть или не учесть комментарий присяжных и дать формальное наказание.

Тюрьмы как наказания не предусмотрено, будет только следственный изолятор.

Судья получает зарплату за количество решений.

Следователь и прокурор получают зарплату за количество дел с решением виновен.

Адвокат получает деньги за количество дел с решением невиновен, либо по договоренности с клиентом.

Давление на присяжных формально оказывать нельзя.

Если присяжных набралось меньше 3, то либо экстренно ищется новый (это может быть даже чиновник), если обе стороны согласны на нового; либо суд переносится.

Антураж

Культурно-исторический проект «1905» не является в полном смысле исторической реконструкцией, поэтому мы не будем требовать от наших игроков скрупулезного и максимально подробного воспроизведения эпохи. Однако мы надеемся, что, решив принять участие в нашем проекте, в процессе подготовки вы, несмотря на некоторые условности и допущения, которые неизбежны на любой ролевой игре, все же внимательно, с интересом и уважением подойдете к данному историческому периоду, а так же к друг другу. И нам вместе с вами удастся воссоздать атмосферу, облик и дух Санкт-Петербурга начала 20 века!

В понятие “антураж и эстетика” мы вкладываем некую совокупность деталей игрового мира, задающих определенный характер, визуальный ряд, тон времени и места. Мы считаем, что качественно продуманное, гармоничное сочетание всех элементов даст возможность как можно глубже погрузиться в игру и острее почувствовать этот исторический период.

На нашей игре действует «правило 5 метров». Это означает, что костюм, элементы, аксессуары и предметы, которые вы используете, должны быть похожи на исторические аналоги и распознаваться с пяти метров. Костюм с расстояния 5 метров должен выглядеть как соответствующий персонажу. На том же расстоянии в костюме должны быть не видны современные элементы, современный крой, молнии и т.д. Ваш костюм должен соответствовать происхождению персонажа, его социальному статусу и роду деятельности.

В составе костюмов на игре запрещены:

- камуфляж любого вида
- ткани, аксессуары ярких кислотных цветов, с современными принтами, джинсовые и т.д.
- современная обувь: кеды, кроссовки, берцы и т.п.

Чаепития

Чаепитие — русская культурная традиция. Для подкрепления ее социальных функций мы вводим специальные правила.

Чай в Санкт-Петербург завозит Торговое Товарищество «Братья Штольцъ». Товарищество импортирует в Россию чай из Китая и Англии; оптовые цены зависят в первую очередь от отношений с Великобританией, загруженности железной дороги и ситуации на фронте. Это исторически сложившаяся монополия, ситуация может измениться на игре; так же возможна контрабанда.

Так же от этих факторов зависит ассортимент продаваемых сортов чая и их качество.

На игре действуют следующие рекомендации по чаю:

- При совместном распитии чая рекомендуется, чтобы по крайней мере один из участников чаепития в процессе поделился с другими своими Мечтой, Мукой или Методом или животрепещущей проблемой, которая сильнее всего волнует персонажа на настоящий момент. После этого остальные участники чаепития вольны либо поделиться своими Мечтой, Мукой или Методом или проблемой, либо содержательно отнестись к высказанной (в случае согласия — дополнить суждение, в случае несогласия — сформулировать почему). В рамках вышеописанного обмена мнениями, запрещается говорить прямую ложь, однако допустимо недоговаривать. Обратите внимание, запрещается использовать настоящую рекомендацию против воли персонажа (в т.ч. и на допросах).
- Распитие чая в одиночку (без компании) является отклонением от общественной нормы, поэтому к лицам, замеченным в этом, рекомендуется относиться как к асоциальным. Отказ от чаепития в уместной ситуации предполагает обоснование.
- Рекомендуется использование заварочных чайников с заваркой, самоваров, чайных чашек с блюдцами и прочих элементов, характерных для русской чайной культуры.

А так же жесткие запреты:

- Общественным заведениям Санкт-Петербурга, предлагающим сотрудникам или посетителям чай (рестораны, кабаки, салоны, Присутствие, железная дорога, официальные приемы и т.п.), запрещается подавать чай, привезенный с собой на игру — только купленный по игре. При подаче чая необходимо указывать сорт. Допустимо использование привезенного чая первые 15 часов игры. Всем остальным игрокам использование привезенного с собой чая допускается, но рекомендуется все же покупать чай на самой игре. В Маньчжурии нет модельного ограничения для общественных заведений и есть свои поставщики чая.
- Запрещается публичное использование чайных пакетиков. Допустимо вне игровой территории (в своей палатке) заварить чайный пакетик и внести такой заваренный чай в игровую территорию, но сам по себе пакетик должен остаться вне игровой зоны.

Религия

Вера и — шире — пространство религиозных представлений на игре-поэме во многом формирует представление персонажа о том, как устроен мир. Религия не имеет решающего значения, впервые за многие века на поле общественной мысли она выходит не как доминанта, а как равный противник. Традиционные христианские

ценности, присутствовавшие в жизни русского человека без особенных изменений многие годы, к концу 19-го века по многим причинам, среди которых мы назовем и индустриализацию, и прогресс научного скептицизма, и усталость от огосударствления мысли, подвергаются сомнению и переосмыслению.

Рабочие, оторванные от уклада своей деревни, вместо требника начинают читать Энгельса, декадентствующие разночинцы и люди свободных профессий увлекаются модными антропософией и теософией, в узких кругах распространяются буддизм и сатанизм, все сильнее в больших городах становятся общины старообрядцев, которые часто выбиваются в лидеры как среди рабочих, так и среди капиталистов. Не чувствуют себя чужими в Петербурге католики и протестанты. Иудеи потихоньку перестают быть изгоями. Одиозные идеологи социалистических партий пропагандируют атеизм и презрение к попам.

Россия начала XX в. это страна, в которой множество новых идей об истине и справедливости начинают соперничать с многовековыми устоями религиозного сознания.

Играть в веру на игре-поэме можно множеством способов. В общественной жизни мы для себя выделяем следующие основные аспекты:

1. Личная вера. На игре будут церкви и священники. Будут службы и исповеди. Церковная благотворительность, общение со старцами, ритуалы, связанные с церковью (например, свадьба), и колокольный звон над Санкт-Петербургом. Это важно и будет моделироваться. Походы в церковь, обсуждение в семейном кругу религиозных вопросов (например, сын-атеист в семье старообрядцев), исповеди — важная часть жизни множества персонажей и существенная часть контекста эпохи. Если вам интересно играть в это — поговорите с вашим региональным мастером.
1. Церковь и общество. Каково место церкви в обществе и в государстве в России? Этот вопрос обсуждается политиками и общественными деятелями. В частности: допустима ли религиозная пропаганда, как связаны религия и образование (церковно-приходские школы), должна ли быть связь религии и государства, должна ли РПЦ управляться синодом или патриархом, является ли религия орудием угнетения масс трудящихся. Наконец, если царская власть дарована богом, а бога нет, то почему нами должен править царь?
1. Веротерпимость. Вопрос положения религиозных меньшинств (в первую очередь евреев и старообрядцев) волнует сами религиозные меньшинства и ряд политиков. Черта оседлости для евреев, еврейские погромы, ограничения для старообрядцев - значимые вопросы.

В рамках подготовки персонажей, мы рекомендуем игрокам ответить от лица их персонажей на следующие вопросы:

1. Существует ли бог или какая-либо сверхъестественная сила, управляющая нами? А так же кто предопределяет судьбу человека: сам человек или бог, и есть ли вообще судьба? Существуют ли объективно установленные критерии добра и зла? Каков идеальный мир (на основании веры, философского/общественно-политического учения, иного)? Ответы на эти вопросы могут помочь вашему персонажу выработать Мечту и Муку.
2. За кем мне следовать? Чьи взгляды и убеждения я разделяю: православной (или иной) церкви, политической партии, тайного общества,

научно-философского кружка? Если бог существует, кто верно излагает нам его волю и заветы? Если я атеист, то под влиянием каких источников сформировалось мое убеждение? Как я отношусь к тем, кто не разделяет моих взглядов, и насколько для меня важно, чтобы мои соотечественники были со мной одной веры? Ответы на эти вопросы могут помочь вашему персонажу выработать Мечту и Метод.

3. Спасусь ли я? Что ждет человека после смерти? Можно ли целью оправдать средства? Приведут ли меня мои поступки к счастью в этой жизни и в потусторонней? И правда ли, что если Бога нет, то всё дозволено? Ответы на эти вопросы могут помочь вашему персонажу выработать Метод и Муку.

Если для вашего персонажа не важна определенность в религиозном мировоззрении, то он по умолчанию считается православным; у большинства игроков (кроме евреев, старообрдцев и некоторых других групп) в паспорте будет присутствовать отметка о православном вероисповедании.