**Тексты и жизнь.** Для большинства важных свершений нужно написать текст: в газету, манифест, прочесть стихи со сцены. У каждого человека есть Мечта, Мука и Метод. Каждый сам определяет, какие они у него, мастерам об этом можно не сообщать. Их можно потерять, если убить кого-нибудь или провести важный закон. Человек без Мечты не может никем руководить, Человек без Метода может только мучиться и страдать, Человек без Муки может разве что повеситься. Их можно восстановить, если покаяться в поступке и получить прощение или другим способом кардинально изменить свою жизнь.

**Смерть.** Убить можно бомбой или добить тяжелораненого. Тот, кто добивает, должен серьезно подготовиться и взять у рега сертификат улики (в обмен на карточку Мечты, Муки, Метода). Если вам показали сертификат, персонажа убили мгновенно. Иначе жертва может минуту кричать, звать на помощь. После неподготовленного убийства убийца оставляет жертве карточку Мечты, Муки, Метода. Обычные убийства (не бомбой) можно совершать только в районах: Знаменская площадь, Петербургская сторона, Васильевский остров, Арсенальная набережная, Манчжурия.

Во время фронтовой миссии и при рев. ситуации в Петербурге добивают ударом в корпус или выстрелом в землю.

Взрывы. Если рядом с вами взрыв, эффект сообщает мастер. Для взрыва нужна бомба (с мастерским чипом); выполнить требования правил по подготовленным убийствам; прикрепить к бомбе свой сертификат-улику; уведомить мастера по взрывам (через региональщика или по телефону **7-926-349-98-66**).

Если вашего персонажа убили, идите в мертвятник.

**Важные события.** Движение масс моделируются шествиями. Шествие должно быть подготовлено, участники шествия должны носить знаки, ярко отличающие их от остальных людей. Перед шествием разведенные мосты опускаются, в боевке участникам шествия могут причинить вред только участники другого шествия. Например, демонстрацию рабочих могут разогнать только организованно выступившие казаки.

**Революционная ситуация.** В районе города может установиться революционная ситуация: все дома в листовках, Манифест революции на демонстрации. Она означает, что в этом районе государство не имеет власти. В ходе революционной ситуации могут совершаться любые убийства (без улик и в любых районах), потеря Мечты, Муки или Метода никак не сказывается на человеке.

**Перемещения.** В Питере есть разводные мосты, которые в разведенном состоянии может пересечь только шествие. Мосты разводятся по расписанию или указу властей.

Поезд Питер-Маньчжурия идет 30 минут 3 раза в сутки. При взрыве ж/д путей поезд задерживается, а часть снабжения теряется.

**Боевка**. Поражаемая зона: нелетальным оружием полная; холодным оружием: кроме кистей, стоп, головы, шеи, паха; огнестрелом: в Петербурге и Маньчжурии (не на Войне) — кроме паха и области выше подмышек, на Войне — полная. На Войне обязательно ношение очков.

Ранения: в корпус — нельзя двигаться самому и использовать оружие. В конечность — дисфункция.

Оглушение: 30 сек. Второе подряд = тяж.ран. в голову, оглушения нет, без перевязки приводит к смерти через 15 мин.

Артиллерия в Петербурге только в случае рев. ситуации.

С 22.00 до 06.00 твердое клинковое оружие строго < 30см.

**Медицина**. Чахотка: причины — отсутствие жилья, голод, плохие условия работы и жизни (карточку выдадут мастера). Лечение у терапевта. Симптомы болезни на карточке от терапевта.

Ранения: без первой помощи (могут оказать все) смерть через 15 минут. После первой помощи живешь по крайней мере до больницы. На фронте — только первая помощь. Перевязочные пакеты повышают шанс выжить. Все операции в Петербурге.

**Экономика.** Три цикла в день: 10:00, 15:00, 20:00. Все расчеты только игровыми деньгами. Виртуальный доход раз в цикл в Банке. Биржа — небоевая зона.

Заводы 1 смена в цикл по часу; рабочему надо отработать все 3 смены за день для проживания и еды. Плата за работу — штамп в паспорте и жалование. После смены — приемка и чиповка товаров. До приемки и чиповки продукция непобираема.

Все персонажи должны иметь прописку: постоянную (не платит), доходный дом (деньги), рабочее общежитие (смены на заводе и деньги). Сменить прописку можно по игре. Отметка о жилье в паспорте = нет проблем с полицией, низкая вероятность чахотки.

**Преступления, замки и обыск.** Навесной замок на веревочке открывается ключом или 5 выстрелами из пистолета или бомбой. В случае революционной ситуации группой из 3 человек за 1 минуту выламывания двери. Обыск помещений проходит по игре, не сопротивляющийся человек при обыске обязан отдать все игровые предметы.

Преступление — это убийство или взлом замка бомбой/пистолетом. На месте преступления необходимо оставить свою карточку Мечты, Муки или Метода; фирменную метку (если есть) или сертификат-улику. Сертификат-улику спросите у рег. мастера.

**Побираемые предметы**: игровые документы (кроме паспорта), игровые деньги, готовые боеприпасы, мастерские ружья, игровые лекарства, зачипованные бомбы.

Непобираемые: макроресурсы (железо, дерево, зерно, ткань, гособлигации), заготовки для заводов (включая незачипованное еще оружие и боеприпасы), неигровые предметы.

Игровые документы нельзя уничтожать, прятать можно только в костюме персонажа или игровых объектах (мебель, антураж).