

Все правила

Что такое "Табель о рангах"?

Табель о рангах — это система, описывающая положение человека в обществе, в том случае, если он идет по гражданской, военной службе или торговому делу. Положение в табели определяет его ранг, как к этому человеку обращаться, имеет ли он право занять ту или иную должность.

Ваши действия на игре определяют, что будет с вашим рангом - вырастет ли он или (не дай бог!) не вырастет. Пройти аттестацию на ранг на игре - можно!

Для того, чтобы аттестоваться на более высокий ранг вы убеждаетесь, что ваш капитал для сего достаточен и ваш соц.капитал достаточен и сумма их достаточна и ранг тоже достаточен. После этого вы пишете от руки прошение в аттестационную комиссию примерного содержания: Прошу аттестовать меня на такой-то ранг, имею капитал такой-то, соц.капитал такой-то, женат/не женат, состою в таком-то ранге. И отдаете сие прошение мастерам. Мастера проверяют ваши данные и либо аттестуют вас, о чем сообщают радостную новость (или нет).

Подать прошение в аттестационную комиссию можно один раз за игру. Однако, есть и способ это обойти. Если ваше прошение завизирует губернатор или великий князь, то его можно подать второй раз. При этом если будет виза губернатора, то вы получаете шанс в 1/2 на повышение ранга, а если его завизировал великий князь, то повышение ранга точно будет, если вы проходите по остальным критериям. Третий раз прошение подавать НЕЛЬЗЯ!

Гражданские ранги								
Ранг	Требования к сумме капиталов	Ограничение по капиталу	Ограничение по соц.капиталу	Ограничение по рангу	Дает доход в год	Дает соц. капитала	Обращение	Название
1				2	18000		Ваше высокопревосходительство	Канцлер (Штатс-секретарь), Действительный тайный советник 1-го класса
2				3	15000		Ваше высокопревосходительство	Действительный тайный советник, Вице-Канцлер
3				4	12000		Ваше превосходительство	Тайный советник
4				5	9000		Ваше превосходительство	Действительный статский советник
5	65000	10000	12000	6	7000	14000	Ваше высокородие	Статский советник
6	30000	7000	8000	7	5000	5000	Ваше высокоблагородие	Коллежский советник, Военный советник
7	14000	3000	3500	8	4000	2200	Ваше высокоблагородие	Надворный советник
8	6000	1000	1500	9	3000	1000	Ваше высокоблагородие	Коллежский ассессор
9	2750	500	450	10	2000	500	Ваше благородие	Титулярный советник
10	1300		200	12	1500	250	Ваше благородие	Коллежский секретарь
11	600						Ваше благородие	Корабельный секретарь (до 1834)
12	350			14	900	0	Ваше благородие	Губернский секретарь
13	225				480	-100	Ваше благородие	Кабинетский регистратор, Провинциальный секретарь
14	150				240	-300	Ваше благородие	Коллежский регистратор

Купеческие ранги								
Ранг	Требования к сумме капиталов	Ограничение по капиталу	Ограничение по соц.капиталу	Ограничение по рангу	Дает доход в год	Дает соц. капитала	Обращение	Название
1				2			Ваше степенство	Поставщик его императорского величества
2				3			Ваше степенство	Поставщик двора его императорского величества
3				4			Ваше степенство	
4				5			Ваше степенство	Государственный поставщик
5	800000	400000	200000	7		60000	Ваше степенство	Купец 1 гильдии
6	200000	100000	40000	9		12000	Достопочтенный	Торговый деятель (владелец торговли с количеством наемных работников до 150 человек)
7	60000	30000	12000	10		3750	Достопочтенный	Купец 2 гильдии
8	18000	9000	3000	11		1250	Достопочтенный	Губернский поставщик
9	6000	3000	1000			500	Достопочтенный	Владелец магазина (владелец торговли с количеством наемных работников до 25 человек)
10	2300	1150	500			250	Почтенный	Провинциальный поставщик
11	700						Почтенный	Купец 3 гильдии
12	250	125				0	Почтенный	Лавочник (владелец торговли с количеством наемных работников до 10 человек)
13	100	50				-250	Почтенный	Лоточник (мелкая торговля в разнос)
14	50	25				-500	Почтенный	Приказчик (торговля чужим товаром по найму)

Военные ранги								
Ранг	Требования к сумме капиталов	Ограничение по капиталу	Ограничение по соц.капиталу	Ограничение по рангу	Дает доход в год	Дает соц. капитала	Обращение	Название
1					25000		Ваше высокопревосходительство	Генерал-фельдмаршал Генерал-адмирал во флоте
2					12000		Ваше высокопревосходительство	Генерал от инфантерии Инженер-генерал Адмирал
3					9600		Ваше превосходительство	Генерал-лейтенант Вице-адмирал
4					7000		Ваше превосходительство	Генерал-майор Контр-адмирал
5	120000	15000	100000	6	6000	80000	Ваше высочество	
6	40000	12000	25000	7	3840	20000	Ваше высокоблагородие	Полковник в пехоте полковник гвардии
7	17500	9000	8000	8	3600	5000	Ваше высокоблагородие	Полуполковник в пехоте капитан гвардии ротмистр гвардии
8	7000	4000	3000	9	2940	1500	Ваше высокоблагородие	Капитан в пехоте Ротмистр в кавалерии штабс-капитан гвардии
9	3200	2000	1000	10	1476	300	Ваше благородие	Штабс-капитан в пехоте Поручик гвардии
10	1500		500	12	1080	150	Ваше благородие	Поручик Подпоручик гвардии
11	700						Ваше благородие	
12	250			14	960	0	Ваше благородие	Подпоручик в пехоте Корнет в кавалерии
13	100				480	-150	Ваше благородие	Прапорщик в пехоте
14	50				240	-300	Ваше благородие	Подпрапорщик

Как читаются таблицы:

1) Определяем, по каким рангам мы растем. Если вы штатский чиновник – гражданские ранги. Если вы в армии/флоте/жандармах, то военные ранги. Если у вас торговля/собственное предприятие, то купеческие. Случаи миграции из одних рангов в другие можно пересчитать по пальцам.

2) 1-й столбец — это номер ранга в табели (справочная информация).

3) 2-й столбец отображает требования к персонажу для аттестации на ранг. Здесь указана сумма капитала персонажа и социального капитала персонажа (смотри правила по этикету). В общем случае до 12 ранга системе все равно, в какой пропорции они у вас смешаны – соответствуете требованиям? Вы аттестованы на соответствующий ранг.

4) 3-й и 4-й столбцы отображают ограничения на капитал и социальный капитал для рангов от 10 и выше. Если вы хотите быть аттестованы на заметный ранг, то вы не можете быть абсолютным бирюком (иметь 0 социальный капитал) или абсолютным нищевродом (иметь капитал 0).

5) 5-й столбец отображает ограничение по рангу персонажа. Нельзя появиться в системе сразу 6 рангом, сначала придется послужить. Таким образом, чтобы быть аттестованным на 9 ранг ваш персонаж должен иметь капитала не менее 500 рублей, социального капитала не менее 450, обладать суммой капитала и социального капитала в 2750 и быть аттестованным на 10 ранг. В какой пропорции у вашего персонажа есть капитал и социальный капитал (1800 на 950 или 500 на 2250) – системе все равно, вы проходите по ограничениям.

6) Переходим к приятной части – столбцы 5 и 6 описывают, что дает вам аттестация на ранг. В столбце 5 записан годовой доход персонажа соответствующего ранга (получаемый только от службы, дополнительные источники здесь не учтены).

7) В столбце 6 указано, сколько социального капитала приносит с собой аттестация на ранг. В отличие от дохода получение социального капитала случается один раз при аттестации и отображает всплеск интереса к новому положению человека в обществе. В отличие от дохода этот показатель отрицательный на низких ступенях табели. Ну а что же вы хотели, чтобы общество каждого коллежского регистратора знало и помнило? По чину и интерес -))))

8) Столбцы 7 и 8 описывают обращение к человеку, занимающему соответствующий ранг и название этого ранга в иерархии.

9) Для рангов 1-4 не указаны требования, кроме ранга, как так? Производство в эти ранги производится исключительно Е.И.В. высочайшим рескриптом, поэтому формальные требования указать невозможно.

10) Все эти прелести имеются только у персонажей мужского пола. Женщины по рангам двигаться не могут. Даже вдовы купцов могут только сохранить ранг мужа, но вырасти может только мужчина.

11) Женщины, теперь о приятном. Ваш ранг соответствует рангу вашего супруга. То есть вы можете легко и приятно путешествовать по рангам вверх, не делая для этого ничего.

12) И еще один приятный для дам момент: именно дамы будут иметь сильное влияние на социальный капитал человека (см. правила по этикету). И не только на социальный капитал собственного мужа!

13) И снова о приятном для женщин. Дорогие мужчины, все требования к продвижению по рангам для не женатых мужчин увеличиваются ВДВОЕ для рангов 5-8. И в полтора раза для рангов 9-12. Традиционное общество ценит традиционные ценности, например, семью.

14) А у купцов ограничений по рангам почти нет? Как так? Требования к сумме капиталов у них намного выше. А еще никакого гарантированного дохода. Жизнь купца не так легка, как кажется!

15) Неужели нет никакого шанса перескочить через ранги, требования и все такое? Есть. Но для этого нужен высочайший Е.И.В. рескрипт! Такие просто так не появляются, поэтому нужно иметь выдающиеся заслуги и прошение на высочайшее имя за подписью губернатора, а лучше сразу Великого князя Константина Константиновича!

Экономика

На игре нет заведений общепита и нет слуг, посему мелкие деньги не имеют смысла. Все деньги в ассигнациях или в разнообразных банковских бумагах.

Для чего персонажам могут быть нужны деньги?

1. Причины могут быть заложены непосредственно во вводных: в долгах, как в шелках, нужны деньги на лечение родственника, нужно приданое и т.д.

2. Деньги – один из путей повышения ранга, особенно торгового.

3. Некоторые сюжетные линии будут завершены за пределами игры. На конец игры каждая из противоборствующих сторон представит мастерам ряд свершенных действий, игровых ценностей, кусков информации и т.д. По алгоритмам для каждой линии, включающим при необходимости броски кубиков, мастера определяют финал за пределами игры. В некоторых линиях одним из необходимых ресурсов будут деньги.

Пример: анархисты задумали покушение на государя-императора. К финалу игры они предъявляют запчасти для бомбы, упакованные для перевозки по железной дороге, двух бомбистов-добровольцев, информацию о намерении императора посетить некую выставку в Москве и 1000 руб. денег на расходы. Полиция не предъявляет ничего. Бросается Д20 и если не выпадает 1, то покушение состоялось. А вот если полиция предъявляет имена бомбистов, мероприятие, на котором планируется покушение, а так же опишет, как выглядят части бомбы, упакованные для перевозки, то вероятность покушения сильно уменьшается, а вероятность превентивной каторги для бомбистов, наоборот, увеличивается.

4. Помним, что у нас не ХИ, а игра с глубоким погружением в сложного персонажа, поэтому тут как в жизни: очень немногие люди не любят деньги и легко от них отказываются. Если у вашего персонажа изначально не заложено наплевательское или враждебное отношение к деньгам, то вполне естественно стремиться к увеличению своего благосостояния. Понятно дело, способы и иные факторы имеют значение в соответствии с системой ценностей персонажа.

Где деньги берутся

1. Перераспределение денег между персонажами. Для кого-то 1000 руб. – способ решить все свои проблемы, а для кого-то – мелочь. Явно повод для взаимодействия. Для решения твоих проблем нужны деньги и только они, а вот проблемы вон той вдовы можно решить и без денег, которые, кстати, у нее есть. Разве не повод для взаимодействия? Ну и изъятие капиталов различными преступными способами тоже никто не отрицает.

2. Игра на бирже, способ доступный не для всех, в основном для мужчин-гражданских и женщин, выступающих самостоятельными экономическими субъектами (вдовы, девицы с состоянием, уже не находящимся под опекой в силу возраста и т.д. Дамы-эмансипе, не относящиеся к вышеуказанным категориям, решают вопрос своего участия (при желании это делать) игровыми методами) Игра на бирже требует некоего финансового входа. Ну и надо понимать, что проиграть тоже можно. Механизм игры будет описан отдельно.

3. Обращение в деньги неденежных ценностей, как виртуальных (свечной заводик), так и присутствующих в мире игры физически (цацки).

У кого сколько денег на начало игры

Определяют мастера и только они. Я понимаю, что во вводной можно прописать себе муляжи в банках, а так же владение заводами, газетами и пароходами. Но ваше реальное состояние определяют мастера. У них есть общая картина и распределение состояний по денежно-имущественным категориям. Да, точные цифры вашего состояния вы узнаете сильно ближе к

игре, когда у мастеров будет цельная картина по персонажам. Но не надо ходить за мастером и выклянчивать увеличение состояния в 10 раз. Тем самым вы нарушаете баланс. Если у вас нет на что-то денег, значит, подразумевается, что вы решаете свои проблемы не деньгами или вы сначала добываете эти самые деньги.

Если вдруг ваш представления о своем состоянии и представления мастеров слишком уж расходятся, заготовьте какой-нибудь вариант, куда внезапно делись деньги: от проиграл в карты, до сгнило на складах.

Кстати, вполне естественно вводить окружающих в заблуждение относительно собственного состояния. И делают это не только мошенники. Можно жить скромно, скрывая свои миллионы, а с другой стороны, у владельца заводов-газет-пароходов может оказаться, что заводы в залоге, газеты на самом деле принадлежат его тетушке, а пароход один, да и тот ржавый. Но общество-то думает, что....

Игровые ценности

- Любая игровая документация
- Наличные игровые деньги, чеки
- Игровые артефакты, в том числе, мастерские цацки.

Мастерские цацки будут иметь соответствующий маркеры. Кто умеет их читать, тот умеет.

Личное оружие, холодное и огнестрельное игровой ценностью не является. Драгоценности без маркеров игровой ценностью не являются. Если вы хотите ввести ваши драгоценности в игру - обратитесь к мастерам, промаркируем.

Все игровые ценности будут промаркированы.

Игровые ценности можно украсть, изъять при обыске и ограблении, продать, купить и так далее. Единственная просьба, если вы хотите уничтожить игровой предмет, не надо уничтожать его по жизни. Просто отыграйте процесс уничтожения и передайте как можно скорее предмет/документ мастерам.

Предметы, не являющиеся игровыми ценностями, являются частной собственностью владельцев, и все действия относительно этой собственности вторых лиц регулируются УК РФ. Т.е., например, кража ножа в игровом пласте является таковой и в реальности, а, соответственно, подпадает под УК РФ, со всеми вытекающими последствиями. Правила изъятия оружия оговорены в соответствующем разделе.

Структура личного состояния

- Наличные деньги в ассигнациях. Количество оных определяется вводной и не обязательно коррелирует с реальным состоянием персонажа.

- Счета в банке. Размер определяется индивидуально. В рабочее время банка/биржи можно снять деньги целиком или частично. К счету прилагаются чеки. Каждому обладателю суммы на счете, большей определенной, будут выданы чековые книжки. Далее все по канону: выписывается чек, который можно предъявить в банк и либо получить по нему деньги, либо зачислить их на свой счет.

- Ценные бумаги. Имеют цену и доходность в год. По умолчанию цена и доходность не меняются в течении игры. Если изменения случатся, мастера озвучат это дополнительно. Ценные бумаги бывают именные и неименные. В первом случае все сделки с оными совершаются строго через нотариуса. Во втором – без.

- Движимое имущество (цацки, имеющие цену артефакты и т.д.). Имеет только цену.

- Недвижимое и деловое имущество. Деловое имущество – движимое имущество, могущее при желании приносить регулярный официальный доход, к примеру, любой транспорт. Имеет цену, затраты на содержание в год и доходность (в случае, если используется для получения денег). На данный вид собственности существует бумага о владении, где в открытой части указана собственность и ее владелец. В закрытой – рыночная цена, затраты, доходность, заклад, если есть. В эту часть могут смотреть только владелец, мастер и нотариус.

Пара слов о продаже/дарении своего имущества. Надо понимать, что ваш персонаж, если не оговорено иного, планирует прожить еще долгую и щасливую жизнь, поэтому, как любой нормальный человек, он не стремится расстаться со своей собственностью или накопленными деньгами без особо важных причин. Прежде чем что-то дарить-продавать за бесценок, задумайтесь, а подарили бы вы аналогичное имущество в такой же ситуации в наши дни.

Уточнения в правила по экономике

Нижеизложенное – это упрощенные моменты экономических взаимодействий для создания общего понятийного поля.

1. Наличные деньги на начало игры и состояние вашего счета не имеют прямой корреляции с вашим состоянием в принципе. Это именно нал и счет доступные вам мгновенно на момент начала игры.

2. В среднем, для жизни человеку, что бы оставаться в рамках общества, требуется 50 рублей в месяц или 600 в год. При совместном проживании – еще +25 рублей на следующего человека, так как примерно 25 рублей – это постоянные расходы. Если совместно проживает больше 4 человек, то постоянные расходы тоже будут увеличиваться. В эту сумму входит примерно следующее:

- съем достойного жилья, или содержание небольшого достойного домика,
- элементарная прислуга (кухарка + поденщицы + приходящие мастера),
- питание несколько более обильное, чем на картине Федотова «Завтрак аристократа», но без излишеств.
- прочие бытовые мелочи
- гардероб, позволяющий наносить визиты и выезжать на большие праздничные мероприятия типа бал пару раз в год.
- визиты и выезды осуществляются в приличных, но наемных экипажах. Свой выезд в эту сумму, конечно же не входит.

3. Поместья и свечные заводики имеют цену и приносят доход, если у вас не сказано, что предприятие убыточное. Цены и доходы весьма различны, без лишней необходимости мы не углублялись в подробности, но если не указано иного, на ваш обычный образ жизни вам хватает. В рамках игры свечные заводики можно передать другому персонажу, или срочно реализовать через банк с огромной потерей в цене. Поместья передать можно далеко не всегда, если вдруг понадобится – уточняйте у мастеров.

4. Дом в городе дохода не приносит, но требует затрат на содержание, опять же, если не указано иного, вам на это денег хватает. Исключение – т.н. дом с торговлей: внизу лавка, наверху – жилые помещения. В этом случае лавка по умолчанию приносит доход, как и любое иное предприятие. В рамках игры дом можно передать другому персонажу, или срочно реализовать через банк с огромной потерей в цене.

5. Деньги в банке лежат под 3% годовых. Т.е. если у вас в банке лежит 20 000 руб., значит вы имеете 600 руб. в год процентов или 50 руб. в месяц. Т.е. сумма, позволяющая вести скромную жизнь рантье 1 человеку – это 20 000 руб. в банке.

6. Надежные акции приносят 5% годовых, рискованные – 8%. Акции могут быть именные и не именные. Первые меняют хозяев только с помощью нотариуса, вторые можно передавать так просто. В нашем случае рыночная цена акций будет совпадать с номиналом. В рамках игры можно передать их другому игроку или реализовать через банк с некоторой потерей в цене.

7. Деньги в долг дают обычно под 10-30% годовых в зависимости от договоренности с заимодавцем. Передача права истребования долга осуществляется только через нотариуса.

8. У незамужних девиц указана сумма на счете, но нет чековой книжки и нет доступа к счету. Это не счет как таковой, это объявленное приданое. То есть та сумма, которая будет дана вместе с девицей, если жених более-менее устроит ее родню. Но надо понимать, что кроме приданного девица может еще быть и наследницей состояния родителей – тут есть заковыка, взяв приданое девица теряет права на наследование родителям по закону и может наследовать только по завещанию. Кроме того, в каких-то случаях, если родня имеет возможность, могут дать и больше, поэтому иногда торг вполне уместен.

Функции банка, нотариуса, биржи

Передача наличных, неименных ценных бумаг и движимого имущества происходит свободно между персонажами.

Банк выполняет следующие функции (мастер/тех):

- принятие денег на счет (после этого их нельзя ограбить, но при желании полиция/варвары/суд узнает об этих деньгах)
- выдача денег со счета
- перевод денег на счет иного лица
- обналичивание чека или перевод денег на счет по чеку

Банк работает в те же часы, что и биржа - 10:30 – 14:00 и 15:30 – 19:00 в пятницу и субботу. В четверг банк не работает.

Нотариус выполняет следующие функции (игрок):

- фиксирует сделки с именными ценными бумагами, недвижимостью и деловым имуществом, а так же иные деловые договоренности.
- фиксирует завещания.
- фиксирует акты гражданского состояния (возможные акты в рамках игры – брак и усыновление)

Обязательной фиксации подлежат акты гражданского состояния, завещания, если они отклоняются от распределения наследства по умолчанию, смена владельца имущества, имеющего сопроводительный документ, организация деловых сообществ/товариществ и т.д. для того, чтобы эти сообщества могли заключать другие сделки. Остальное – по желанию, на усмотрение персонажей, но подтверждать в суде нотариально заверенную сделку проще.

Оплата услуг нотариуса

Поскольку любые акты смены гражданского состояния в рамках игры могут быть только внезапными, то такса велика – 100 руб.

Создание завещания и каждая его смена – 10 руб.

Фиксация смены владельца недвижимости/делового имущества – 10-100 руб. в зависимости от стоимости имущества.

Фиксация иных коммерческих договоров, включая долговые расписки – 10-50 руб. в зависимости от.

Кредитов и ломбарда от мастеров на игре **нет**. Если вдруг сильно захочется обратить игровую цацку в деньги – ищите среди игроков, варианты есть.

Биржа выполняет следующие функции (мастер/тех):

- изменяет финансовое состояние персонажа посредством т.н. биржевой игры. Биржевая игра моделируется игрой с мастером в настольную игру (описана ниже) по определенным правилам и с определенным алгоритмом определения результата.

- через биржу можно срочно превратить недвижимое и деловое имущество в деньги. Внимание! Срочная (в течении игры) продажа через биржу – это огромная потеря в деньгах (до 95 %).

Кто может играть на бирже?

Теоретически – любой персонаж, которые выполнит необходимые для игры условия. То есть игротех будет играть с любым в порядке очереди. Но на практике могут быть нюансы. Игра на бирже влияет на социальный капитал, причем по-разному у разных персонажей. Конкретные алгоритмы будут у тех, кто будет заниматься социальным капиталом, но общие принципы подчинены интуитивной логике. Однозначно повышает социальный капитал игра на бирже любым торговым людям, в том числе женщинам, являющимся самостоятельными в финансовом отношении и ведущим торговые дела. Однозначно роняет социальный капитал игра на бирже у высокопоставленных чиновников и военных и у незамужних юных девиц. У остальных персонажей – по обстоятельствам, в том числе по факту выигрыша-проигрыша.

Как происходит игра на бирже?

Вы платите сумму за вход. Сумма должна быть кратна тысяче. После этого вы играете против теха в Биржевой поединок.

Биржевой поединок происходит в виде карточной игры на специфичной колоде. В колоде три масти: Игра на повышение, Игра на понижение, Боковой тренд. Они соотносятся между собой по принципу «камень-ножницы-бумага»:

Игра на повышение имеет преимущество над Боковым трендом

Боковой тренд имеет преимущество над Игрой на понижение

Игра на понижение имеет преимущество над Игрой на повышение

Кроме масти у каждой карты есть базовый номинал. Он бывает от 2 и до 20. Номинал определяет два параметра: силу удара и здоровье. На начало игры эти цифры совпадают и равны номиналу.

У Биржи и у Игрока разные колоды.

Для игры Биржа (тех) и вы перетасовываете свою колоду, предлагаете сопернику сдвинуть колоду и случайным образом каждый из своей колоды тянете по 7 карт.

Партию начинает Биржа. Карты выкладываются по очереди. Карты можно класть в открытом месте или напротив другой карты. Если положил напротив другой карты, то карты дерутся между собой.

При столкновении двух карт, сила той, которая имеет преимущество по масти, увеличивается на 2. Сила второй и здоровье обеих остаются равными номиналу. В результате столкновения из здоровья одной вычитается действующая (с модификатором) сила другой. Если получился 0 или отрицательное число – карта выбывает из игры. Если какое-то здоровье после столкновения осталось, то карта остается на столе с новым значением здоровья. Ее сила при этом остается

номинальной и модифицируется (или не модифицируется) в зависимости от условий следующего поединка.

Примеры:

8ИнПовыш vs 7ИнПониж → с8, з8 vs с9, з7 → уходят обе;

8ИнПовыш vs 9ИнПониж → с8, з8 vs с11, з9 → карта Игры на Понижение остается со здоровьем 1, сила 9.

8ИнПовыш vs 5ИнПониж → с8, з8 vs с7, з5 → карта Игры на Повышение остается со здоровьем 1, сила 8.

Для фиксации промежуточного здоровья на карте будет место, куда можно записать новое здоровье. Теоретически здоровье потом с карт надо стирать, но не думаем, что будет столько поединков, что место кончится, поэтому просто отыгравшие значения здоровья зачеркивайте.

Карта, против которой ничего не положили, так и остается на столе. Когда оба выложили все карты, то считаются номиналы оставшихся на столе карт. У кого сила больше, тот и победил. Если вдруг получилось равенство, каждый достает из своей колоды еще по одной случайной карте, и по их столкновению решается результат поединка, если выбыли обе, то процесс продолжается до результата.

Если вы победили в Биржевой игре, то считайте на сколько.

Если на пять или меньше и ваша ставка больше или равна 10 000 рублей, то вы увеличили свою ставку в полтора раза. Если от 6 до 10, и ваша ставка больше или равна 10 000 рублей, то вы удвоили свою ставку. Если же вы сумели наколотить себе больше 10 и ваша ставка больше или равна 10 000 рублей, то вы увеличили свою ставку в 2,5 раза.

Если на пять или меньше и ваша ставка меньше 10 000 рублей, то вы увеличили свою ставку в 1,25 раза. Если от 6 до 10, и ваша ставка меньше 10 000 рублей, то вы увеличили свою ставку в 1.5 раза. Если же вы сумели наколотить себе больше 10 и ваша ставка меньше 10 000 рублей, то вы удвоили свою ставку. Да, играть по маленьким ставкам рискованно.

Первый участник биржи в биржевом цикле получает от биржи бонус и его выигрыш увеличивается в полтора раза.

Если вы проиграли в биржевой игре – ваш капитал ушел на биржевые игры, простите.

Играть на бирже можно, сколько угодно, но помните три правила:

- 1) В кредит – не играем.
- 2) Если за вами стоит очередь (даже из одного человека), то окончив партию вы уходите в конец этой очереди.
- 3) Если вы примелькались (хотите сыграть за день 4 или более партию или ставили за день 50000 рублей или более) – биржа берет другую свою колоду. Выиграть все ещё можно, просто очень сложно.

Тендер

Великий князь прибыл в Нижний Новгород с целью заключения контрактов для флота на поставку ряда товаров. Флотские имеют список потребного им с указанием сроков, количества, желаемой цены и прочих условий. На начало игры вся эта информация есть только и исключительно у флотских.

Так же губернскому аппарату (читай - губернатору) необходим ряд товаров. У них также на начало игры есть список потребного.

Каждый владелец товаров имеет перечень того, что он может поставить и в какие сроки, вилку цен (очень выгодная цена – цена себе в убыток), и еще, возможно, какую-то информацию по теме.

К концу игры всем сторонам нужны подписанные контракты. Купцам нужнее. Великий князь и губернатор, конечно, получают некоторые неприятности, если контракты не будут заключены, но незаключение контракта для купцов – потеря репутации как личной, так и для губернии. Не обязательно каждый купец должен участвовать в контракте, но в идеале все позиции должны быть закрыты. Участие в госконтракте не всегда выгодно по деньгам, но весьма выгодно для репутации, а также может повысить ранг торгового человека.

Во избежание схлопывания ситуации задача должна быть решена в замкнутой системе. Пример: флоту потребно миллион сажень пеньки, значит, этот миллион должен быть собран в рамках того, что есть у всех купцов на игре. Варианты класса «у меня есть 500 тысяч, я подпишу контракт, а потом добуду недостающее в соседней губернии – не работает. Надо найти эти недостающие 500 тысяч в рамках игры. Точнее, контракт без реального обеспечения подписать, конечно, можно. Но постфактум мастерским произволом гарантируется невозможность исполнить контракт, что повлечет изрядные неприятности для персонажа в будущем.

Ниже – перечень наименований потребного. Озвучен сейчас для того, чтобы при создании вводных купцы писали себе владение иными ценностями и производствами.

1. Пенька
2. Парусина
3. Сукно
4. Полотно
5. Древесина дуба
6. Древесина сосны
7. Медь листовая
8. Сталь листовая
9. Порох
10. Мука
11. Кожа
12. Солонина

О товарах

Любой товар имеет:

1. Среднерыночную стоимость.
2. Себестоимость – то, во сколько встало купцу производство единицы товара или то, почем купил, плюс налоги, транспортировка, склады и т.д. То есть все расходы на этот товар. Себестоимость единицы товара для каждого из участников разная, более того, у одного купца может быть часть товара по одной себестоимости, часть – по другой. Кроме того, не исключены ситуации, когда себестоимость будет выше среднерыночной цены.
3. Процент качества: 90-100% - товар годный, отличный, 80-90% товар хороший, 70-80% - товар удовлетворительный, 60-70% - паршивый товар, ниже 60% - негодный товар. Подразумевается по умолчанию, что тендер закрывается только товаром отличного или хорошего качества, т.е. не ниже 80%.
4. Срок возможной поставки.

Купцам

Тендеров будет два - флотский и губернаторский.

Если вы участвуете в тендере, значит, у вас уже есть мотивация это делать. В первую очередь – репутационная. Для кого-то это способ спасти репутацию, для кого-то – ступенька вверх.

Задача: максимизировать свои доходы в деньгах и в соцкапитале наиболее потребным для себя образом. Кому-то важнее деньги и чисто формальное участие, кому-то важнее громкое имя, социальный капитал, и потерять в деньгах немного для этого не страшно.

Вообще, госконтракты чисто по деньгам бывают выгодными, только если закупщик в доле. Но про Палицина ходят слухи, что он кристально честен и взятки не берет. Про губернатора пока не очень ясно, но если проколоться в любую сторону, то губернатор все-таки местное начальство, а значит сильно ближе, и последствия будут аукаться дольше.

Если госконтракт чистый, то закупочные цены часто ниже среднерыночных. Это нормально.

У каждого купца есть таблица товаров, где указан имеющийся у купца список товаров, его количество, возможные сроки поставки и качество товара. Каждая партия имеет уникальный номер. Достоверной информацией по каждой партии обладает мастер и изначальный владелец. Проверить информацию по партии в рамках игры никак нельзя. Дробить партии можно. Передавать друг другу – тоже. Новый владелец принимает информацию о партии в том виде, в котором ее передает изначальный хозяин. То есть врать и мошенничать можно. Но нужно понимать, что в этом случае с высокой вероятностью будут постигровые последствия, и если ваш персонаж не собирается кончать жизнь самоубийством, ему следует хорошо подумать, прежде чем начинать мухлевать. Кстати, некоторая информация о состоянии ваших дел может быть и у других людей. Иногда вы об этом знаете, а иногда – нет.

Заметка на полях: именно в таких ситуациях некоторые купцы предпочитают пользоваться услугами магов, специализирующихся на сопровождении сделок, потому что в силах мага сделать так, чтобы никто из присутствующих не мог соврать, к примеру. Однако, несмотря на всю пользу для коммерции такие операции весьма рискованны с точки зрения закона, ибо незаконна магия как таковая.

Еще одна заметка. Палить любым другим игрокам свою таблицу товаров не просто не желательно, но прямо запрещено. Вообще, в идеале, получив эту таблицу, необходимо переписать ее для себя своей рукой и в игре пользоваться именно переписанной таблицей, в которую вполне можно вносить искажения, или пользоваться двумя таблицами – правильной и неправильной. И не в коем разе нельзя показывать переписанную таблицу другому игроку со словами типа «я тебе по жизни говорю, что у меня вот столько пеньки такого качества»

Каждая позиция в тендере имеет срок поставки (или несколько) и объем(ы).

В финальном договоре по тендеру запись выглядит примерно так:

Наименование товара

(кто отвечает за поставку, можно поставлять не только свой изначальный товар, риски несет именно **Имя купца** этот купец, но и плюшки ловит он же)

Количество, номер партии, срок поставки, цена

Количество, номер партии, срок поставки, цена

И т.д.

Можно закрывать контракт мелкими партиями, можно объединяться под одним именем, можно создавать товарищества и т.д. (через нотариуса). Чем меньше контрагентов, тем лучшую цену можно получить. Товарищество и иже с ним – 1 контрагент, вне зависимости от количества участников

Когда договор подписан, он сдается мастерам на проверку и на финальном параде или как-то еще максимально быстро после игры будет объявлено о постигровой судьбе деловой репутации и финансовых результатах всех участников.

Контракт проверяется на возможность выдержать заявленные объемы и сроки, а так же на соответствие качества.

В принципе расклад на начало игры вполне позволяет идеально закрыть оба контракта в рамках игры. Но совершенно не факт, что это получится сделать.

Если не будет закрыт флотский контракт до финального бала, то всем купцам-участникам -1000 в соцапитал

Если не будет закрыт губернский контракт, то -500

Если оба контракта будут закрыты на приемлемых для государства условиях (за пределами игры окажется, что сроки будут действительно не так сильно просрочены, качество окажется не сильно низким, ну и как там бывает у нас в России обычно), то все участники (имя есть в контракте) получают в течение ближайшего года солидные плюсы в соцапитал, перспективу дальнейших госконтрактов и иные выгоды в зависимости от индивидуальной истории. Если непорядочности окажется больше, чем может вытерпеть государство, все купцы, как минимум, не получают плюсы, а также возможны репрессивные моменты. Но при этом возможна и индивидуальная коррекция результата. Оценивать заключенные контракты будут мастера, опираясь на ряд параметров, из которых стоимость контракта – не единственный.

О качестве

Любой товар можно разбавить худшим для достижения нужного объема. Возможно ли это – указано у каждой конкретной партии товара.

Качество смешанного товара высчитывается по формуле:

Новое качество = $\sum \text{объем} * \text{качество в виде десятичной дроби} / \sum \text{объемов}$

Если смешать 40 единиц качества 90% и 20 единиц качества 60%, то:

Новое качество = $(40 * 0.9 + 20 * 0.6) / (40 + 20) = 0.8 = 80\%$

Срок поставки новой партии будет равен максимальному сроку из сроков поставки слагаемых.

Список цен

Этот пункт введен для единого понимания игроками экономических реалий.

Примерный список цен и зарплат в России рубежа 19-20 веков:

Спиртное:

Водка 0.61л 40-60 коп в лавке

Пиво 1 л. 6-20 коп в лавке

Вино 0.75 л от 5 к и до 10 руб в лавке

Коньяк 1 л. 3-100 руб. в лавке

Общепит:

Дешевый кабак пообедать – 10 коп.

Хороший трактир – 30-50 коп

Ресторан – от 1.5 руб.

Проезд:

Извозчик – 20 коп

Привокзальный извозчик – 50 коп

Трамвай – 5 коп

Поезд Москва-Петербург 1 класс – 16 руб, сидячий 3 класс – 6 руб 40 коп

Поезд Москва-Тверь 1 класс – 7 руб 25 коп, сидячий 3 класс – 3 руб 10 коп

Носильщик 5 коп

Жилье

Роскошная гостиница – 5-8 руб/сутки

Приличная гостиница – 1-2 руб/сутки

Меблированные комнаты 15-60 коп/сутки

Шикарная квартира в центре Москвы – 100-150 руб/мес.

Средняя квартира – 15 руб/мес.

Плохонькая квартирка – 5-7 руб/мес.

Столичный театр:

Место в ложе – до 30 руб.

Первые ряды партера 3-5 руб.

Галерка 30-60 коп

Еда:

Фунт хлеба 3-7 коп,

Мука ржаная 1 кг — 6 коп.

Мука пшеничная высшего сорта 1 кг — 24 коп.

Макароны простые 1 кг — 20 коп.,

Кусковой сахар рафинад отборный 1 кг — 60 коп.

Пряники тульские с вареньем 1 кг — 80 коп.,

Конфеты шоколадные 1 кг – 3 руб.,

Кофе в зернах 1 кг – 2 руб,

Чай листовой 1 кг – 3 руб,

Соль поваренная 1 кг — 3 коп.,

Молоко свежее 1 литр – 14 коп.,

Сметана 1 литр – 80 коп.,

Сыр «Российский» 1 кг — 70 коп.,

Сыр по иностранной технологии «Швейцарский» 1 кг — 1 рубль 40 коп.

Масло сливочное 1 кг – 1 рубль 20 коп.,

Курица парная 1 кг – 80 коп.,

Яйцо отборное десяток- 25 коп.,

Мясо телятина парная вырезка 1 кг – 70 коп.,

Мясо говядина лопатка 1 кг – 45 коп.,

Мясо свинина шейка 1 кг – 30 коп.,

Рыба свежая окунь речной 1 кг – 28 коп.,

Рыба свежая судак речной 1 кг – 50 коп.,

Рыба свежая сом 1 кг – 20 коп.,

Рыба мороженая осетр 1 кг – 90 коп.,

Икра черная зернистая 1 кг – 3 руб 20 коп.,

Икра красная соленая 1 кг – 2 руб 50 коп.,

Капуста свежая 1 кг – 10 коп.,

Капуста квашенная 1 кг – 20 коп.,

Лук репчатый 1 кг – 5 коп.,

Светская жизнь и социальный капитал

Светская жизнь

Информация в этом разделе – общая информация о светской жизни и социальном капитале. Есть информация, доступная только определенному кругу лиц, она будет выдана лично.

Лирическое отступление

Под словом «свет» подразумевается интеллигентное, привилегированное и благовоспитанное общество. Если бы мы могли знать всю подноготную «света», все домашние тайны людей; если бы мы могли проникнуть сквозь эту блестящую, полированную скорлупу показного веселья и блеска, какая разница была бы между тем, что он есть на самом деле, и тем, чем он кажется.

Отец в разладе с детьми, муж враждует с женой, но эти семейные тайны от глаз света тщательно скрываются: и антипатия, и зависть, и вечный разлад. Загляните в любой светский дом и вы увидите людей различных состояний и разнообразнейших положений в свете. В их числе находятся и военные, и медики, и юристы, и богословы. И хотя внутренне они не сходятся во мнениях, но всегда кажется, что между ними господствует полное единомыслие. Этого требует этикет. Он не допускает ни споров, ни нетерпимости к чужому мнению. И разговор идёт мирно, без споров и волнений. Здесь никто не забывается, каждый знает своё место и положение в свете. Свет не без основания составляет своё мнение о вашем достоинстве соответственно тому мнению, которое он имеет о ваших друзьях.

Каждый человек XIX века является человеком общественным, т.е. он живёт на открытой витрине и решает самые интимные вопросы в центре бального зала. Он должен держать лицо в любой ситуации, помнить о своём статусе и выполнять тысячи обязанностей, чтобы иметь право быть принятым в общество так, как он этого заслуживает. Кроме того, и на балном паркете может начаться чья-то головокружительная карьера. Нужные знакомства, светский лоск, галантность – это необходимые качества любого карьериста.

Мы считаем, что все местные уже давно представлены друг другу. Сюда же относятся те, кто проживают в Нижнем Новгороде лишь часть года, или же проживает в поместье, но регулярно бывает с семейством в городе. Все приезжие по умолчанию знакомы со всеми обитателями тех домов, в которых они проживают. Остальное будет указано в индивидуальных вводных.

Семья и ее роль в светской жизни

Семья — это в первую очередь экономический союз. Дети и жена/муж были лишь инвестициями в будущее эдакой семейной компании. Никто не отменял любовь к детям и любовь супружескую, но не это было главным. Важно было способствовать процветанию семьи в целом, а уж какими путями, зависело от случая и возможностей.

Муж традиционно обеспечивал материальное состояние семьи и ее формальный статус в обществе. Функции жены, как мы часто думаем, сводились лишь к деторождению и руководству домашним хозяйством. Но на практике это было несколько не так. Еще одной наиважнейшей обязанностью жены было обеспечение светского статуса семьи в соответствии с занимаемым мужем положением в обществе.

Причем надо понимать, что это было именно женским делом. Если по какой-то причине у мужчины не было жены, то все равно была какая-то женщина, которая брала на себя функции хозяйки дома.

Это могла быть мать, дочь, сестра или иная родственница. Одинокие холостяки/вдовцы обычно не держали дом в контексте приема гостей. Друзья-товарищи могли забежать к одинокому холостяку/вдовцу на рюмочку кофе, но никаких балов и светских визитов в его дом не было. Он сам, безусловно, ездил по гостям.

Именно женщины определяли, кто будет принят или не принят в доме, и если будет принят, то как, кому наносить визиты, а кому нет, с кем общаться и как часто. Понятно, что были семьи, в которых муж указывал жене, кого принимать, а кого нет. Но не чаще, чем семьи, где жена указывала мужу, как надо распоряжаться семейным капиталом.

Исходя из всего вышесказанного мы создали «Правила светской жизни», которые учитывают вышеизложенные особенности быта XIX века и дают формальную систему. Она целиком и полностью находится в ведомстве женщин, что весьма актуально на игре по эпохе, ограничивающей возможности женщины.

Светская жизнь на нашей игре имеет два параллельных формальных маркера: банты и социальный капитал.

СОЦИАЛЬНЫЙ КАПИТАЛ

Состояние любой семьи измеряется по двум шкалам: капитал экономический и капитал социальный. К семье относятся: семьеобразующая пара + их незамужние дочери + сыновья, не имеющие кого-либо ранга, т.е. не состоящие на службе и не занимающиеся самостоятельной коммерцией + любые родственники, компаньоны, иждивенцы, проживающие с этой парой и зависящие от нее материально. То есть муж+жена+5 детей+престарелая тетушка на иждивении+кузина, которую прислали искать жениха+младший брат хозяйки-лоботряс = один социальный капитал. Состоятельная вдова и холостой сын на службе – это два социальных капитала. Старая тетушка-приживалка входит в общесемейный соцкапитал, а старая тетушка-вдова, чье состояние лишь немногим меньше состояния главы семьи – это отдельный соцкапитал. В общем, мастера на основе вводных пропишут ситуацию в каждом случае.

Где нужен социальный капитал?

1. Он необходим для повышения ранга главы семьи (см. табель о рангах).

Поясним на примере: как следует из таблицы, для квалификации на ранг статского советника необходима сумма в 65000. Из них обязательно деньгами – 10000 и соцкапиталом 12000. То есть, если у вас много денег и вы без проблемы найдете у себя по карманам 53000 руб., то всего лишь 12000 соцкапитала вам будет достаточно. Но, не исключено, что вам и 10000 руб. удастся наскрести с большим трудом. В этом случае не стоит расстраиваться, наберите 55000 соцкапиталом и ранг ваш.

2. Контракт по тендеру может быть заключен только с купцом с соцкапиталом не ниже определенного значения

3. На соцкапитал смотрят при заключении брака обе стороны так же, как и на капитал денежный. Ибо соцкапиталы семей из которых происходят супруги влияют на соцкапитал молодой семьи.

4. Полицейским и варварам с высоким соцкапиталом проще работать. Ощутите на практике.

5. При столкновении с законом в любом качестве (свидетель, обвиняемый, жертва) лучше иметь соцкапитал повыше.

В общем, нельзя сказать, что социальный и экономический капитал полностью заменяют друг друга, скорее они нужны оба. Ситуацию можно сравнить с едой и сном: в небольших пределах еда заменяет сон, а сон еду, а если есть острая нехватка того или другого, то у человека явно проблемы.

В социальный капитал, в отличие от капитала экономического, вкладываются все члены семьи. Да, большая семья – это потенциально БОЛЬШОЙ социальный капитал, но и БОЛЬШИЕ риски потерь в случае неправильного поведения отдельных членов. Кстати, это вполне соответствует реальности

– некоторые должности просто закрыты для холостяков. Безусловно, вес вклада каждого из членов семьи различен: визит хозяйки дома и визит старушки-приживалки – вещи разные.

Социальные капиталы родственных семейств связаны, но не жестко. Например, распутное поведение жены ломает репутацию ее мужа, но на семью свекрови ее проступки окажут не такое сильное воздействие. Но окажут.

Хотя социальный капитал оказывает огромное влияние на карьеру главы семьи, руководит им в семье женщина. И здравомыслящий муж с пониманием и уважением относится к этой работе жены. Да, его может раздражать необходимость нанести визит в дом губернатора, да, он может пытаться ускользнуть от таковой обязанности, но вряд ли он скажет что-то типа: «отстань от меня с этой ерундой», потому как он прекрасно понимает, что его карьера зависит от вот таких вроде бы бессмысленных действий. Разумный глава семьи обычно не спорит со своей хозяйкой и следует ее рекомендациям в вопросах светского долга.

Обязанность хозяйки дома – организовать правильную светскую жизнь своей семьи, проследить, чтобы все шло по плану, и чтобы никто не натворил лишнего. Также в ее обязанности входит составить список всех совершенных правильных действий представителей своего семейства и подать его.

Если мужчина имеет ранг, но не имеет жены по какой-то причине, его социальным капиталом может заниматься любая родственница. В отсутствии оных ему придется заботиться о себе самому. Причем делать это вслепую. Никаких дополнительных разъяснений для одиноких мужчин не будет. Только этот текст и адаптированный этикет. Проблему можно решать разными методами – от "просить покровительства в этом вопросе у кого-то из матрон" и до обручения с девушкой из хорошей семьи. В этом случае ее мать может взять на себя заботу о соцкапитале жениха своей дочери. А можно никак не решать проблему, а просто вести себя как положено воспитанному светскому человеку и понадеяться, что с соцкапиталом все будет хорошо.

Текущее состояние социального капитала известно хозяйке дома, точнее она знает, как его узнать. Дальнейшее движение этой информации – вопрос игровой.

Если вам необходимо будет где-то предъявить соцкапитал (полиция, варвары, нотариус, осуществляющие тендер и т.д.), то вам необходимо взять справку у околоточного с указанием, для кого справка. Просто так она не дается, идите и спрашивайте свою жену/мать и т.д. Технически – подходите к любому мастеру-сюжетнику, в крайнем случае – к любому мастеру, вам выпишут.

БАНТЫ

Кроме социального капитала мы вводим знаки, которые помогут вам определить, как именно стоит относиться к человеку, с которым вы пересеклись тем или иным образом.

У среднестатистического человека нет никаких особых отметок на костюме. Когда же человек творит что-то выдающееся в плане этикета в плюс или в минус, он получает бант.

Белый, если действия человека положительны с т.з. этикета, или черный, если отрицательны. Белый бант может быть только один и заслужить его весьма непросто. Но и значит он очень много. Для такого человека открыты все двери, общение и дружба с ним поможет повысить свой социальный капитал, его слово стоит много и в коммерции и, не дай боже, в суде и т.д.

Черных бантов может быть два. Первый черный бант – человек подозрителен в своем поведении, например, он сильно пренебрегает светскими обязанностями, но не совершил ничего уж совсем предосудительного, или же, наоборот, разово совершил какой-то проступок, а возможно, демонстрирует экстравагантные взгляды (дева-эмансипе). В этом случае подразумевается, что окружающие будут осмотрительны в своих контактах с такими людьми, в

том числе в серьезных вопросах типа коммерции, брака и т.д. Настоятельно рекомендуется обходиться с таким человеком холодно, без панибратства.

Если человек сумел заработать два черных банта – его перестают принимать в обществе, дела, а тем более дружба с ним негативно сказывается на социальном капитале окружающих и т.д. По сути человек с двумя черными бантами выкидывается из системы социальных взаимодействий, не может посещать общие мероприятия и т.д. Безусловно, игру при этом он не покидает, он может пытаться решать свои проблемы в каких-то скрытых контактах или же получить все пренебрежение общества, заявившись в публичное место. Наиболее желательной реакцией на человека с двумя черными бантами, будет полный игнор со стороны окружающих, не связанных с этим персонажем близкими отношениями.

На самом деле, два черных банта по нашим представлениям могут появиться в двух случаях. Во-первых, логическое движение роли, сознательный конфликт персонажа и общества и принятие последствий этого конфликта, как развитие роли. Второй случай – если, не дай бог, на игре случайно окажется такой некорректный игрок, который невменяемо будет игнорировать этикет в любом виде. Второй черный бант человек получает строго с ведома главмастера.

Есть и третья разновидность – красные банты. Это знак человека из богемы. Но это тема отдельного раздела.

Банты – вещь непостоянная, можно в первый день получить черный бант, на второй – его снимут, а на третий – заслужить белый. Обратный путь так же возможен.

Каждый бант – вещь индивидуальная. То есть, у одной сестры может быть белый бант, у другой – черный и это никак не связано, а зависит только от поведения каждой из сестер.

Банты должны носиться на видном месте, если вдруг вы по каким-то причинам не сразу увидели бант человека, увидев, вы вполне можете отыграть изменение отношения, например, вы не сразу вспомнили, что ваш собеседник склонен к экстравагантному поведению, поэтому беседу начали, но потом постарались побыстрее ее свернуть.

Как связаны банты и социальный капитал?

Связь есть, но она скорее из категории интуитивных. Одни и те же действия могут быть отражены и в соцкапитале и в бантах, но в разной степени и по разным алгоритмам.

А судьи кто?

Все решения по светской жизни находятся в руках трех групп людей: собрание матрон, богема и мастера.

Все матроны – почтенные дамы старше 30 лет. Но не все дамы старше 30 лет – матроны. Вопрос о статусе дамы решается исходя из ее вводной, особенностей характера и понимания сути миссии. Дамы младше 30 лет в принципе не могут входить в этот круг, но могут принимать участие в совещательном режиме. Заправляет сим кружком супруга губернатора. Она же в основном принимает решение о вхождении в кружок новых членов и о недоверии кому-то из действующих членов.

Что матроны делают?

1. Собирают информацию о поступках и светских деяниях всех персонажей и устанавливают количественный эквивалент сих поступков в виде изменения социального капитала.

2. Принимают решения о назначении кому-нибудь банта или о снятии одного (назначение второго черного банта строго с ведома ГМ)

3. Способствуют распространению информации о социальном поведении всех персонажей, в том числе о назначении/снятии банта

Внимание, собрание матрон — полностью игровое. Т.е. дамы могут быть субъективны, протаскивать своих протеже. Из него могут выгнать, а могут и принять. У них есть своя определенная внутренняя логика и алгоритмы. И не стоит думать, что они будут работать исключительно в своих интересах или в интересах своих мужчин вместо того, чтобы стоять на страже интересов общественных. Потому как в таком случае они сильно рискуют покинуть почтенное собрание. А вот если вы умудритесь настроить против себя всех матрон разом... Ну, в таком случае, вы явно заслужили все те проблемы, которые воспоследуют за сим фактом. Матроны на начало игры будут представлены на параде.

Про влияние богемы на социальный капитал в отдельном разделе. Ну а мастера стоят над всем этим, и при необходимости, корректируют ситуацию. Обещаем не злоупотреблять ;)).

Богема и светская жизнь

Богема

Принадлежность к богеме определяется двумя критериями.

Первый критерий — служение КЛАССИЧЕСКОМУ искусству (театр, включая оперу и балет, литература, живопись, скульптура, музыка и т.д.) Народные промыслы и дамские рукоделия к искусству в данном случае не относятся. Если вы сомневаетесь, относится ли выбранное вам искусство к классическому — узнайте у мастеров заранее.

Человек искусства должен показательно служить оному. Продумайте этот момент заранее. Если вы — художник, то можно носить с собой этюдник и регулярно раскладывать его с целью сделать набросок. Если вы — оперная певица — то регулярно распеваетесь, говорите о том, как вы бережете голос, жалуйтесь на аккомпаниатора, рассказывайте байки про си-бемоль. Если актер — учите новую роль, читайте отрывки великих монологов случайным зрителям и рассказывайте, как вы играли в Петербурге перед государем императором. Если драматург, то читайте всем отрывки из своей новой трагедии, ну и т.д. Навязывание обществу своего искусства до определенного предела не является нарушением этикета.

Второй критерий — экстравагантное поведение. Люди искусства должны наполнять банальность бытия своими яркими эмоциями и вдохновением. Они добавляют перчик и изюминку. Им прощаются экстравагантные и одиозные поступки, фразирование общества. Но они должны это делать, иначе превращаются в обывателей и не могут вдохновлять людей. Надо понимать, что экстравагантность должна быть красивой и в разумных рамках.

Плохо: рассказывать пошлые истории дамам, танцевать на столе, т.е. действия не должны быть вульгарны. Хорошо: остановить прохожего и заставить позировать, прочитать внезапно стихотворение.

Оценкой «правильности» экстравагантного поведения заведуют все те же самые матроны под контролем мастеров. Кстати, фразировать публику можно не только нарушением этикета, но и формально положительными или безобидными действиями — неразумной щедростью, несдержанностью в проявлении восторгов и т.д. В отличие от сдержанного общества, богема может себе позволить красивые и эффектные чувства напоказ. Т.е. бурно переживать и показывать чувства можно (плач, обмороки, громкий смех), а затеять драку - уже нет.

Каждый представитель богемы носит красный бант. Часть из них будет на начало игры, это те, кто уже достигли известности. В процессе игры так же можно обрести бант или же потерять его.

Для того что бы обрести красный бант, необходимо найти себе искусство, начать ему служить и начать красиво фраппировать публику. Вполне вероятно, путь к красному банту лежит через черный.

Потерять красный бант можно двумя путями. Если ваше поведение перейдет определенные границы, то вы сначала получите черный бант в дополнение к красному, а далее потеряете красный. Другой путь – через недеяние. Вы или перестаете служить своему искусству публично, или же перестаете фраппировать публику. Через некоторое время кто-нибудь из матрон поинтересуются у вас вашим здоровьем. Если это произошло – это намек на то, что надо усилить накал страстей. Правда, если у вашего персонажа действительно проблемы со здоровьем, то вполне достаточно красочно расписать оные.

Теперь о том, как влияют представители богемы на социальный капитал своих поклонников. Бескорыстно поклоняться и восхищаться людьми искусства и их творчеством полезно для репутации в глазах общества. Это может быть, как красивое восхищение (серенада, цветы, подарки), так и покупка картин, томика стихов, приглашение в гости, способствование его карьере, организация творческого вечера со звездой сердца или покупка здания для галереи, возможно, оплата долгов. В общем, на что хватит широты вашей души и кошелька.

Люди искусства раз в день могут в благодарность подарить красную розу, которую человек носит на видном месте. Поскольку искусство принадлежит всем, человек искусства должен дарить розу каждый раз разному человеку. Но вот принять розу от разных представителей богемы – можно. В случае порчи отношений, представитель богемы может забрать свою розу обратно. Второй раз она не передаривается. Если человек искусства никому за сегодня розу не подарил, она сгорает. Роза дает увеличение социального капитала каждый день, при условии, что она активно носится. То есть, роза, подаренная в четверг вечером, даст увеличение соцкапитала три раза: в четверг, в пятницу и в субботу, при условии, что игрок все время носит ее на костюме.

Криминалистика

Если вы планируете нарушать закон, или в силу роли заниматься расследованием, вам необходимо хорошо знать весь пункт «Криминалистика», если же вы можете затронуть эту часть жизни только в качестве жертвы, вы можете просто ознакомиться с этим пунктом правил, а более тщательно изучить только подпункт «Обнаружение улик».

Преступления, подлежащие криминалистическому расследованию:

- Против личности: против жизни, здоровья, половой неприкосновенности и физической свободы. Примечание: если папаша запирает непутевую девицу под замок, это не является преступлением против свободы, а вот похищение с целью выкупа – вполне себе является.

- Против собственности: кража, грабеж, подлог и подделка документов.

Иные преступления расследуются без привлечения криминалистики.

О расследовании магических преступления будут знать варвары. Ну и маги.

Все преступления на нашей игре делятся на две категории: давние и свежие. Давние преступления – это преступления, СОВЕРШЕННЫЕ до игры. То есть прописанные во вводной, как минимум, у преступника. Обнаружены они могут быть после парада, но все равно они будут давними. Свежие преступления – это преступления, совершенные на игре. Давние и свежие преступления расследуются разными способами.

Давние преступления

Расследуются традиционными для ролевых игр способами: беседы, допросы, сопоставление фактов, поиск артефактов и т.д.

У каждого дела будет ряд ключевых моментов, которые необходимо исполнить (найден артефакт, установлено фактов и т.д.) для формирования полной доказательной базы по делу. Когда полиция считает, что расследование завершено, она передает дело в суд и предоставляет отчет. Если ключевые моменты указаны все, и указаны правильно, то преступник получает приговор, если не все, не полно или не правильно – по решению судьи дело может быть отправлено на доследование или закрыто, а представленный суду преступник оправдан или обвинения сняты.

Свежие преступления

Лирическое вступление

Проблема полиции и расследования преступлений, совершенных на играх, заключается в том, что если нет четкого свидетельства или преступника не взяли с поличным, то расследовать такое дело в рамках игры весьма непросто и практически бесполезно и в результате преступник имеет очень большие преимущества перед законом. Данный пункт правил ставит своей целью несколько изменить ситуацию в пользу закона. Да, совершать преступления на нашей игре можно и в каких-то случаях даже нужно. Но надо быть готовым, что преступление с высокой вероятностью будет раскрыто, а преступник получит по заслугам. Причем вероятность раскрытия в большей степени будет зависеть от правильности действий полиции, а не от ловкости преступника. Хотя совсем беспомощным преступник не будет.

Улики

Каждому персонажу на начало игры выдается кусочек самоклеющейся пленки, т.н. улика. Людям с определенной репутацией будет выдано несколько таких кусочков. И вообще, если не хватило – можно попросить у мастера дополнительно. На каждой улике стоит уникальный код.

При совершении преступления преступник должен наклеить данный кусочек куда угодно, но не далее, чем одна рука на месте преступления, вторая на улике. Улику можно наклеить на

жертву, но рекомендуется соблюдать правеси игрока-жертвы и не лапать жертву за откровенно интимные части тела. То есть, убив деву, лучше наклеить улику куда-нибудь на стописят метров оборки на нижней юбке, нежели на трусы.

Если что-то помешало свершению преступления или у преступления были явные свидетели, улику все равно надо скинуть. Хотя бы просто на пол. Так что, идя на дело, держите улики под рукой.

Если жертва переносится после смерти, оглушения, ранения, то клеится две улики: на месте убийства и на месте нахождения трупа. Если перенос трупа осуществляет не убийца, то вторую улику клеит тот, кто переносил. Если преступление совершали двое и более, то улики клеит каждый. Если кто-то присутствовал при убийстве (свидетель), и не бежит прямо в полицию докладывать об этом, то он так же клеит свою улику в том же радиусе от своего местонахождения на момент убийства. Если бежит в полицию – улику можно не клеить.

Преступник, а так же его сообщники не имеют права в дальнейшем пытаться забрать улики. Так же нельзя подговаривать кого-то искать улики и т.д. Подразумевается, что преступник не знает и не подозревает о том, что он оставил какой-то след. На честность игрока. А вот после того, как улика найдена, и преступник узнал об этом, ее можно попытаться забрать у нашедшего. В случае недобровольного изъятия необходимо оставить новую улику.

После совершения преступления и наклейки улики преступник, сообщник и свидетель должны в максимально короткое время найти мастера и сказать ему, что они сделали и где улика. Мастер по криминалистике, которому надо будет доложиться, будет указан на параде. В случае недоступности этого мастера – сообщить ближайшему.

Если преступник (сообщник, свидетель) «забыл» наклеить улику, то мастер оставляет за собой право сообщить полиции имя забывчивого и его статус относительно преступления без дополнительных усилий со стороны полиции.

Не возбраняется в случае спешки или по желанию клеить улики на видном месте. Прятать улики – в интересах преступника, но он не обязан это делать.

Обнаружение улик

Все персонажи делятся на две категории: профессионалы сыска и все остальные. К профессионалам относятся все полицейские, все варвары, а так же допущенные мастерами частные сыщики а-ля Фандорин, Холмс, мисс Марпл и иже с ними. Все остальные, даже, если они во вводной прописали себе интерес к криминалистике, профессионалами не являются.

В случае, если преступление не имеет жертвы-человека (например, воровство), то улика ищется в радиусе от того места, где вещь видели последний раз.

Если жертва преступления человек, и он остался жив, то он, при желании, может перемещаться в соответствии со своим физическим состоянием. В случае легкой раны, он может рассказывать о том, что с ним было с той достоверностью, с которой он это запомнил. Ну и с той честностью, с которой желает. В случае оглушения и тяжелой раны – спутанное сознание и амнезия на 5 минут, предшествующих оглушению/тяжелой ране. То есть, в этом случае его свидетельство для судий не является абсолютно достоверным. Ясно дело, что на вопрос, какие повреждения мы видим, игрок отвечает прямо, честно и достоверно: большая шишка на затылке, кинжал в спине и т.д.

Если человек мертв, то он находится на месте преступления до факта обнаружения. Поскольку преступник обязан в кратчайшие сроки уведомить мастера о факте своего преступления, долго вы без внимания не пролежите, не обнаружат игроки, мастер скажет что делать, или наведет на тело кого-нибудь. В этом случае игрок только сообщает любому интересующемуся о видимых

повреждениях. В случае наличия невидимых на первый взгляд повреждений, о них сообщается врачу в процессе осмотра. Профессионалу сыска по его вопросу жертва сообщает, совпадает ли место убийства и место нахождения трупа.

Вне зависимости от того, жива жертва или нет, она не может никому (кроме мастера) показывать, где улика, даже если ее клеили у жертвы под носом. Ибо улика – это не обязательно предмет, это может быть любой след преступника, понятный профессионалу. И вообще, это не дело жертвы искать улики.

Улики без потери достоверности могут находить только профессионалы. Поэтому в интересах полиции и сыщиков следить, чтобы на месте преступления не тусили посторонние. Но, в целом, никому не запрещено найти и взять улику. Нашедший улику обязан в кратчайшие сроки уведомить мастера по криминалистике (Матильда). Если улику находит не профессионал, то у него есть 2 часа на работу с оной, после этого, по запросу ЛЮБОГО профессионала, мастер указывает, у кого улика. Если нашедший улику сразу передает ее полиции, это не отменяет того факта, что нашел ее не профессионал, а посему ее достоверность не высока. А вот если непрофессионал покажет, не трогая улику профессионалу, достоверность оной не пострадает.

Работа с уликой

Расшифровка улики состоит из двух этапов.

1. Решение задачи на логику.
2. Художественное обоснование.

Задачу расшифровывающий получает от мастера, предъявив улику и рассказав, где он ее нашел (или кто нашел), когда и т.д. (это не экзамен, это что бы мастеру было проще ориентироваться в происходящем). После правильного решения задачи, расшифровывающий получает информацию примерно такого содержания: «убийца – молодая женщина, вы нашли платок», и переходит ко второму этапу.

На основании имеющейся общей информации о преступлении (типа убийство произведено выстрелом в упор из дамского сверчка) и дополнительной информации от мастера, необходимо создать художественное обоснование в стиле «это же элементарно, Ватсон» о преступнике и преступлении:

«Мои глаза уведомляют меня, что с внутренней стороны вашего левого башмака, как раз там, куда падает свет, на коже видны шесть почти параллельных царапин. Очевидно, царапины были сделаны кем-то, кто очень небрежно обтирал края подошвы, чтобы удалить засохшую грязь. Отсюда я, как видите, делаю двойной вывод, что вы выходили в дурную погоду и что у вас очень скверный образчик лондонской прислуги. А что касается вашей практики, – если в мою комнату входит джентльмен, пропахший йодоформом, если у него на указательном пальце правой руки черное пятно от азотной кислоты, а на цилиндре – шишка, указывающая, куда он запрятал свой стетоскоп, я должен быть совершенным глупцом, чтобы не признать в нем деятельного представителя врачебного мира.»

Вы предъявляете свое обоснование мастеру, и он его оценивает. ВНИМАНИЕ: оценивается художественная составляющая, витиеватость и т.д. Ясно дело, вы не можете воссоздать картину достоверно, вы просто должны написать красивую дедуктивную цепочку в стиле классических детективов.

На обоих этапах над уликой может работать любое количество людей. Кстати, все это время улика (кусочек самоклейки) должен находиться у изучающих. Если он вдруг пропал – значит,

улика утеряна с вытекающими обстоятельствами (вероятность раскрытия преступления стремится к нулю).

По результатам обоих этапов, а также с учетом иных факторов вы получаете от мастера список имен потенциальных преступников. В списке будут указаны имена лиц одного пола. Также их могут объединять и другие признаки. Имя преступника обязательно в списке будет. Количество имен в списке – от одного, в зависимости от достоверности улики.

Снижение и повышение достоверности улики

Факторы, снижающие достоверность улики:

1. Нашел непрофессионал: +1 (имя).
2. Изучение улики без участия профессионалов: по +1 за каждый этап без профессионала. Профессионалы в процессе могут меняться без потери достоверности
3. Нахождение улики позже, чем через 2 часа после совершения преступления +1, через 5 часов +2.
4. Задача решена коряво или не полно: до +2 на усмотрение мастера
5. Корявое обоснование до +2 на усмотрение мастера

Если в команде, работающей над уликой, есть профессионал, то именно он предъявляет мастеру наработки, и он же получает список имен в итоге. Если профессионалов больше одного, то мастера не касается, кто из них придет за информацией.

Итого, количество имен в финальном списке от 1 до 10. Хотя, получить список на 10 имен – это надо постараться ;))

Если имен в полученном списке больше 1, то далее у вас есть два пути:

1. Повышайте достоверность улики или уменьшайте количество подозреваемых игровыми методами, например, проверяйте алиби, устраивайте очные ставки, проводите допросы и т.д.
2. Решаете дополнительные задачи на логику. 1 дополнительная задача – минус одно имя. Профессионал может получать дополнительную задачу каждые полчаса, непрофессионал – каждый час. Одновременно по одному делу может быть выдана только одна дополнительная задача.

В принципе, для уменьшения списка имен можно использовать оба способа в параллель.

Что значит, что вы получили в итоге 1 имя? Это значит, что вы точно знаете, кто совершил преступление, и, если вы не потеряли улику после всего этого, то можете это доказать.

Что делать с полностью достоверной уликой (1 имя в списке)?

Если вы не полицейский, то вообще, в идеале, ваш долг – передать расшифрованную улику и имя преступника в руки полиции как можно скорее. Но в рамках игры возможны нюансы в соответствии с характером и интересами вашего персонажа. Главное, помнить, что в случае, если вас уличат в сокрытии улики, у вас могут быть проблемы с законом. А уличить вас вполне могут (помним, к примеру, что если вы непрофессионал, и забрали улику, то через пару часов по запросу полиция получит информацию о вас)

Если вы честный полицейский, то ваш алгоритм действий примерно следующий: вы ловите и арестовываете преступника и допрашиваете его. Допрос состоит из двух частей. Первая часть – игровая, где вы пытаетесь получить признание, понять мотивы, узнать смягчающие/отягчающие обстоятельства и т.д. Здесь преступник ведет себя как хочет. Вторая часть – уточнение

обстоятельств дела. Вот здесь игрок-преступник помогает полицейскому написать уже достоверное обоснование улики (рассказывает, как это было на самом деле). Если вдруг преступник отказывается сотрудничать на этом этапе, то можно показать ему это место в правилах, но если он продолжает упорствовать в своем нежелании, а ваш изначальный список содержал более одного имени и вы исключали имена не только логическими задачами, то стоит задуматься, того ли вы арестовали, хотя, в принципе, это не обязывает вас отпускать человека, вы вполне можете передать дело в суд и в этой ситуации, судебные ошибки в этой жизни вполне возможны.

По завершению допроса – суд, процедура во многом игротехническая. По результату суда определяется дальнейшая судьба персонажа. Варианты: штрафы, компенсации, заключения в рамках игры (в часах), лишения должностей и т.д., и как самое суровое - полноценное заключение или каторга, что равносильно выходу из игры.

Если вы – не совсем честный полицейский или в деле появляются особые нюансы, то развитие действия идет в соответствии с игровыми обстоятельствами.

Наследное право, Патентное право. Уголовное право

Наследное право

Требования к завещанию.

Завещание бывает двух видов:

- 1) «Нотариальное» - зарегистрированное в особой книге у нотариуса;
- 2) «Домашнее» - составленное в иных местах.

В любом случае завещание должно быть

- 1) Письменным, составленным на целом листе бумаги.
- 2) Обозначать наследников четко и без двусмысленных толкований (моей дочери, без указания имени отчества – не работает, надо указать).
- 3) Все подчистки, помарки, исправления должны быть отдельно заверены подписью завещателя.
- 4) Содержать подписи минимум трех свидетелей для нотариального и двух для домашнего.
- 5) Содержать собственную подпись завещателя. В случае, когда сам завещатель не мог (не умел или не был в силах) подписать завещание – завещание должно быть подписано иным человеком и указана причина, почему так. Этот человек не может быть одним из свидетелей, но может быть нотариусом.
- 6) В завещании должен быть указан душеприказчик – человек, который обязан отработать исполнение завещания – вернуть долги, распродать указанное к продаже, обеспечить передачу собственности наследникам. Душеприказчиков можно указать нескольких, но в формате – поручаю такому-то, если не сможет – такому-то, если не сможет – такому-то.

Признаются недействительными завещания, сделанные безумными, умалишенными и самоубийцами, несовершеннолетними, монахами и лицами, по суду лишенными всех прав состояния.

У завещаний принцип действия простой – более позднее, независимо от вида дополняет более раннее. Если есть разночтения – смотрим в более позднее завещание всегда. Важный момент: если какая-то собственность не упомянута в более позднем завещании, но упомянута в более раннем, то она наследуется согласно более раннему завещанию.

Если у вас не указано иного, то все ваше имущество выражено в сумме вашего капитала и распоряжаетесь вы этой суммой, не указывая отдельных объектов движимости или недвижимости.

Тем, у кого есть особое имущество (например, родовое имение) это будет указано отдельно и правила наследования для него тоже будут указаны отдельно.

Как срабатывают завещания на игре

Нотариальное завещание после смерти завещателя вскрывает и запускает к исполнению нотариус. Это не требует усилий от других игроков и сработает само собой. Больше свидетелей нужно, чтобы надежнее подтвердить правильность завещания при возможном оспаривании.

Домашнее завещание храниться может где угодно. Чтобы оно сработало его необходимо передать нотариусу и указать свидетелей, готовых подтвердить факт завещания и содержание завещания.

В любом случае запускает процедуру наследования – нотариус.

Завещание обрабатывается (как правило) до 12 часов игрового времени с момента запуска, после этого оно вступает в действие в полном объеме. Если в течение этого времени выяснились обстоятельства, препятствующие реализации завещания – о них следует сообщить опять-таки нотариусу.

Что может помешать реализации завещания на игре?

1) Отсутствие завещания – работает, если завещание не хранилось у нотариуса и не было найдено в установленный срок. В этом случае решение примет суд и произойдет это за пределами игры.

2) Завещание хранилось не у нотариуса И нет свидетелей, подтверждающих текст завещания. В смысле, внутри игры их нет. В этом случае вызов свидетелей затянет реализацию завещания. Возможно, выведет за поле игры.

3) Самоубийство покойного. Завещания самоубийц не имеют силы.

4) Убийство покойного – убийца не может быть наследником, а значит придется ждать окончания расследования. Хорошо, если полиция все быстро расследует. А если нет?

5) Неточность указания завещаемого имущества или получателя имущества. Например, если текст завещания написан так: «Всё – жене», то завещание пойдет долгими путями. Основной проблемой будет определить, что именно входит в это всё и кто именно - жена. Таким образом, завещание отработает только за рамками игры. Это относится как ко всем объектам завещания, так и к их части. Например, если завещать дома такие-то и такие-то жене (Авдотье Павловне Толстосумовой) - точное указание имущества и наследника, лавку такую-то сыну - точное указание имущества, но не точное - наследника, а все прочее передать обществу призрения за сиротами города Нижний Новгород – не точное указание имущества, точное указание наследника, то при реализации завещания жена получит дома в управление на игре (нарастит свой капитал), а все прочее будет определяться вне игры.

6) Нет душеприказчика. Душеприказчик не назначен в завещании или отсутствует в игре, а против кандидатуры нотариуса есть возражения у одного из наследников. В этом случае душеприказчика должен указать суд и произойдет это вне рамок игры.

Так что делать, чтобы завещание на игре сработало надежно?

1) Храните составленное завещание у нотариуса.

2) Обязательно укажите душеприказчика, лучше двух-трех.

3) Точно указывайте передаваемое имущество и наследников.

Патентное право

Чтобы зарегистрировать изобретение изобретатель должен представить нотариусу следующие документы:

- 1) Заявку на изобретение, зарегистрированную в канцелярии губернатора
- 2) Свидетельство о показе изобретения, произведенного в присутствии минимум двух человек из Великого князя, Начальника канцелярии совета СГО, Губернатора, Полицмейстера. Свидетельство должно быть заверено их подписями.
- 4) Свидетельство о благонадежности изобретателя, подписанное полицмейстером
- 5) Свидетельство об отсутствии касательства до изобретения эфирных воздействий, подписанное цензором или представителем Е.И.В. особого облавного корпуса «Варвар».
- 6) Доказательство достаточности средств – для внедрения изобретения необходимо быть готовым понести расходы на сумму в 10000 рублей. Изобретатель должен предоставить покрытие на эту сумму – либо справку о собственном капитале (выдают мастера), либо расписки/векселя третьих лиц, готовых участвовать во внедрении изобретения.

Через два часа после предоставления этих документов вы получаете патент на изобретение и можете его внедрять, получая от него все последствия, как положительные, так и отрицательные.

УГОЛОВНОЕ ПРАВО

За что Вас могут арестовать и осудить:

1. Кража/грабеж
2. Нанесение телесных повреждений (изнасилование – это здесь)
3. Убийство
4. Похищение человека или иное ограничение свободы
5. Мошенничество
6. Преступления против государства (призывы к свержению существующей власти и попытки это сделать, действия препятствующие работе государственных органов: полиции, варваров, суда)
7. ЛЮБЫЕ эфирные воздействия.
8. Организация, подстрекательство или пособничество к вышеперечисленным проступкам.

Пособником в преступлениях является:

- Лицо, содействовавшее совершению преступления советами, указаниями, предоставлением информации (интеллектуальное пособничество), средств или орудий совершения преступления либо устранением препятствий (это и далее — физическое пособничество).
- Лицо, заранее обещавшее скрыть преступника, средства или орудия совершения преступления, следы преступления либо предметы, добытые преступным путём.
- Лицо, заранее обещавшее приобрести или сбыть такие предметы

АРЕСТ

Помните, в оказанный период честные люди склонны помогать служителям закона в их работе. Вам необходимо иметь очень вескую причину для того, чтобы не помогать полицейским или Варварам.

В отношении ареста права Варваров и полицейских по отношению к обычным гражданам - одинаковые.

Формулировка ареста:

До выяснения: «четкий маркер человека», вы арестованы до выяснения»

По обвинению: «четкий маркер человека», вы арестованы по обвинению в совершении *того-то*.

Четкий маркер – это любое из имен персонажа или описательное определение, класса «мадам в зеленой шляпке». Того-то – должно звучать как совершение проступка, попытка проступка или пособничество/подстрекательство/организация проступка.

Арест до выяснения действует полчаса, после чего, если не предъявлено обвинение, человек автоматически свободен (если вас заперли в камере и забыли выпустить по окончании получаса – вы можете жаловаться на полицейских губернатору)

Арест по обвинению – действует до 3х часов, после чего следует судебное разбирательство.

Обязанности арестованного (при любом виде ареста)

Время ареста вы должны проводить либо с одним из полицейских/варваров, либо в камере (это обязанность арестовавшего). Если вас оставили одного и не в камере дольше, чем на 3 минуты – арест закончился, можете идти по своим делам.

Также вы должны выполнять указания арестовавших в части контактов с третьими лицами и передвижения в разумных пределах.

«Стой там», «Иди сюда», «С этим не говори» - нормально

«Прыгай на одной ноге», «взлетай», «поговори с тем-то» - ненормально.

В обязанности арестованного также входит участие в допросе. В смысле, если вас допрашивают – допрашивайтесь! Даже если вы собираетесь хранить молчание – скажите: «Я не буду вам ничего говорить» (а не «в правилах этого не написано, идите лесом»), в этом случае вы обязаны подписать бумагу, что от допроса отказались. В случае суда это является отягчающим обстоятельством.

СУД

Процедура суда – процесс игротехнический. По совместному решению судьи и мастеров это может быть открытый либо закрытый процесс. Вам все объяснят на месте.

Исходы судебных решений:

1. Тюремный срок (каторга, ссылка, тюрьма, арест). Будьте готовы к тому, что этот исход наиболее вероятен. Даже если Вас посадили за кражу на три месяца, это равно выходу из игры.

2. В случае незначительного ущерба пострадавшему (незначительные телесные повреждения, мелкая кража etc) штраф + возмещение ущерба пострадавшему

3. Отсрочка наказания, совмещенная с полицейским надзором. (по сути – условный срок)

4. Поражение в правах. Запреты на совершение определенного вида действий (вступать в брак, выдавать долговые расписки, распоряжаться имуществом, наследовать определенным людям, заключать определенного вида торговые сделки).

Агрессивные действия

Мы исходим из нескольких фактов о нашем мире:

1. Все общество на игре – приличное, поэтому никаких драк и рукопашных здесь нет и быть не может.

2. Мы играем в мирное время в ту эпоху, когда уже не было нормой постоянное ношение оружия любым мужчиной и уж тем более, любой женщиной.

Оружие в игровой реальности

Холодное, короткий клинок:

общая длина до 40 см, может владеть любой персонаж. Моделируется:

1. традиционными для РИ ножами из дерева и стеклотекстолита.
2. тренировочными резиновыми ножами с соответствующей покраской. Без покраски ножи не пропускаются!!!
3. Сувенирными и детскими ножами/кинжалами из паршивого пластика, коим, возможно, потребуется дополнительная обработка для безопасности.

Поскольку игра – не боевая полигонка, жестких формальных критериев не указываем. Но на предмет безопасности оружие просмотрим. Если у вас есть сомнения в том, что ваш любимый кортик пропустят – свяжитесь с мастерами до проекта (мастер по боевке Матильда).

В последнее время участились случаи ношения пожизневого оружия в качестве антуражного. Мы настоятельно рекомендуем не делать так. Пожизненные ножи необходимо использовать исключительно как посуду и не носить их на виду.

Холодное, длинный клинок:

только шашки-селедки и только у полиции и варваров. Остальные военные на игре – не при исполнении или с мирной миссией (заключение контрактов для флота), поэтому шашки никто с собой не привез. Кому надо – заводите кортики. Никакого оружия типа «шпага дедовская, висящая на ковре» нет. Моделирование и допуск будет обсуждаться с варварами и полицией исходя из имеющихся у них возможностей по моделированию.

Непоражаемая зона – голова, шея, пах, кисти и стопы; Поражения засчитывает только тот, кто их получает.

Поражения считаются неквалифицированными, если:

- а) нанесены плашмя, либо не боевой частью оружия.
- б) удар холодным оружием не был остановлен телом (прошло вскользь, задело только одежду)

Неквалифицированные поражения считаются несерьезными, и их может быть сколько угодно.

Система поражения холодным оружием

Поражения по системе «чемодан»: конечность – легкая, корпус – тяжелая, две легких переходят в тяжелую, тяжелая + 1 (любая другая рана) – потеря сознания до медицинской помощи.

Огнестрельное: только пистолеты/револьверы

Моделируется: пистонные пистолеты или газовый страйкбол БЕЗ ШАРОВ.

Внешний вид должен соответствовать эпохе: револьверы, маузеры, кольты и прочие браунинги. Хотя наибольшее распространение на тот момент имели все-таки револьверы.

Если произошла осечка, то значит, произошла осечка. Советы по снижению оных в пистонных пистолетах:

1. Подкрутить пружины или заменить их на более мощные. В общем, испытать оружие до игры и доработать напильником.
2. Часто осечки дают отсыревшие пистоны – стоит поменять пистоны перед важным делом. Или менять их регулярно, раз в несколько часов.
3. Заряжать пистолет строго горизонтально.

Система поражения огнестрелом:

Выстрел производится примерно в сторону жертвы (отклонение ствола до сорока пяти градусов относительно линии стрелок-жертва). После этого жертва окликается с четким маркером (имя или внятное описание.) и ей указывается, что именно ей прострелили. Простреленная часть тела должна быть видна стрелку. Если человек сидит за столом, то ему нельзя прострелить ногу.

Примеры:

«Мария Федоровна, попадание в руку»

«Мужчина в зеленой шляпе попадание в корпус»

Далее – вышеописанный чемодан.

Умение стрелять

Все люди делятся на умеющих стрелять и не умеющих. По умолчанию:

Умеют стрелять: любые полицейские, варвары, военные.

Не умеют стрелять: женщины, мужчины мирного образа жизни.

Безусловно, возможны исключения (решение принимают мастера-сюжетники). Если какой-то мирный персонаж после выстрела кричит, что он умеет стрелять, рекомендуется ему верить.

Вне зависимости от умения, если стрелок во время выстрела перемещается в пространстве (идет, бежит, ползет, перекачивается и т.д.), его стрельба не результативна.

Если человек умеет стрелять – то попадает с 10 метров и в любом игровом помещении. Если не умеет – то только с 3 метров и во всех жилых комнатах. Про большие общие помещения будет указано на месте (зависит от базы)

Если на одной линии в момент выстрела оказалось внезапно два человека, то попадание происходит в ближайшего, вне зависимости от желания стрелка. То есть можно прикрыть собой жертву, или жертва сама может спрятаться за кого-то.

Не рекомендуется устраивать споры перфекционистов на тему, было ли между стрелком и жертвой 10 метров или 10.5, или куда именно был направлен пистолет в момент выстрела с точностью до градуса. Мастера, конечно, разрулят, но могут наложить штрафы на того спорщика, который им покажется неадекватным (или на обоих).

Взрывотехника

Из всего взрывающегося на игре могут присутствовать только бомбы, собранные игроками на игре.

Бомба отыгрывается игрушечной гранатой-хлопушкой (с петардой внутри).

В теории собрать бомбу и взорвать ее может любой. Для этого необходимо:

1. Найти инструкцию (у кого-то они будут на начало игры)
2. Собрать все требуемые ингредиенты.
3. Найти мастера или теха, при нем совершить процесс сборки в соответствии с инструкцией.
4. В случае удачности процесса обменять полученное на гранату-хлопушку с пояснениями, как ею пользоваться.
5. Взорвать бомбу. В идеале – предупредив мастеров, чтобы кто-то мог присутствовать при взрыве.

Взрыв бомбы

Взрывать бомбу можно на улице и в общественных помещениях – бальные залы, бар, коридор с каменным полом. Внимание! В помещениях с ковровым покрытием/деревянным полом/номерах – не взрывать! На параде уточним дополнительно на местности.

Взрыв производится выдергиванием чеки и киданием на пол под ноги. Ни в коем разе нельзя кидать навесом или в человека, или в стол-стул-дерево-мебель и т.д.

По звуку бомба – это примерно петарда Корсар-4, только не с таким широким полетом искр. Если произошел взрыв, то все, кто в метре или меньше – убиты, до трех метров – тяжелые раны, до пяти – легкие. В случае сомнения в расстоянии до точки взрыва используется монетка. Орел – лучший вариант, решка – худший. Угол или стена спасают от взрыва.

Запрещено проявлять героизм и пытаться закрыть бомбу собой. Если вы увидели, что брошена бомба – просто бегите и выдергивайте стоящих рядом от взрыва, не кидайтесь на гранату. Нам не нужны лишние травмы.

Если бомба брошена, но не взорвалась, то бомбисту не повезло, бывает. В этом случае запрещено трогать бомбу, позовите мастеров, если их вдруг нет. Они решат проблему.

Кинув бомбу, не забудьте кинуть и улику. Можно прямо себе под ноги в месте броска. Можно в направлении броска бомбы. Так же надо кинуть улику в помещении, где собирали бомбу.

Мастерская инструкция по сборке кроме собственно самой инструкции содержит указания, что с вами случается в случае ошибок в сборке. Поэтому не стоит удивляться, если вдруг наблюдающий мастер отправляет вас в тяжеляк с характерными повреждениями.

Инструкция является игровой ценностью, ее можно изъять, уничтожить, украсть, передать и т.д.

Смерть:

Добить можно только тяжелораненого (человека с одной легкой раной добить нельзя).

Холодным оружием: внятный удар со словом «Добиваю»

Огнестрельным оружием: еще один выстрел в упор (расстояние между дулом и жертвой меньше 1 метра) со словом «Добиваю»

Также умереть можно в результате взрыва.

Кулуарных убийств нет

Оглушение

Обозначить удар по спине в небоевой ситуации предметом, пригодным для оглушения словом «оглушен». Если предмет слишком громоздкий и им можно реально крепко задеть, например, стул, то его можно просто держать в другой руке, а обозначать удар по спине рукой. Оглушенный закрывает глаза и падает. Без сознания – 5 минут (медленно считать до 300). Если вы боитесь, что вас узнают по голосу – меняйте его.

Для перфекционистов: не советуем рулиться по поводу предмета, которым происходит оглушение. Мы предполагаем, что оглушающие будут исходить из здравого смысла, выбирая предмет. Если вам кажется, что вас оглушили слишком легким – оглушитесь, но выскажите потом мастерам – они сделают внушение игроку или примут иные меры. Не надо останавливать сюжет на рулежку.

Пытки

Для того, чтобы подвергнуть жертву пытке, первоначально необходимо ее обездвигнуть. До обездвигивания жертва может кричать, уворачиваться, хвататься за оружие и иными способами сопротивляться недоброжелателям.

Обездвигивание происходит, когда двое персонажей двумя руками удерживают жертву за две руки. После этого жертва не может кричать, сопротивляться и предпринимать попыток к бегству. Третий недоброжелатель завязывает жертве глаза.

Если до того, как глаза завязаны недоброжелатели выпустили хотя бы одну руку жертвы - она может снова бежать, кричать и так далее. После того как глаза завязаны, до окончания пытки жертва кричать, бежать и иными способами активно сопротивляться не может. Только терпеть.

Пытка осуществляется тремя персонажами. Одни из них бьет жертву длинным куском ткани, каждый раз повторяя один и тот же вопрос или приказ. За время звучания вопроса жертва делает полный оборот вокруг своей оси (чем короче вопрос – тем быстрее повороты, то есть тем сложнее сопротивляться жертве, но больше возможности найти лазейку в вопросе). Двое других палачей, продолжая удерживать жертву, помогают ей сохранять темп. Жертва вертится сама, удерживающие всего лишь следят, что бы она не упала, а не крутят ее.

Когда жертва теряет равновесие и падает (палачи, следящие за поворотами жертвы, по возможности предотвращают травму), она побеждена. Теряет равновесие значит - упала на колено/упала/схватилась за что-то/кого-то/отклонилась от вертикали более, чем на 30 градусов. После этого жертва честно отвечает на задаваемый палачами вопрос или выполняет четко сформулированный приказ мучителей, осуществимый в настоящий момент. Например, «Где спрятаны бумаги, касающиеся тайны твоей семьи», «Подпиши это признание/письмо» и т.д. На нечетко сформулированный вопрос жертва может отвечать так же неточно (например, на вопрос «где бумаги?» – указать ближайшее место любых известных ей бумаг). Приказы касающиеся будущего могут выполняться жертвой только добровольно, так как указания вроде «Когда тебя вызовут в суд, ты скажешь...», «иди и найди/принеси...» и тд. могут быть осуществлены только когда жертва оправилась от пыток и находится в относительной безопасности. Поэтом прибегать к пыткам для их выполнения малость бессмысленно.

Жертва в любой момент пытки может прервать ее, добровольно встав на колено, так же честно выполняя приказ мучителей, как если бы потеряла равновесие.

Если вас пытаются, и палачи говорят, что вы сломались - верьте. Вам с завязанными глазами все представляется по-другому.

Если жертва сдалась до потери равновесия, итогом пытки для нее после выполнения требований мучителей станет легкая рана, если потеряла равновесие – тяжелая рана. Если пытка

прервана раньше пытающими или посторонними лицами, то никаких последствий не последует (ни выполнения приказов, ни ран). Для повторной пытки необходимо вылечить жертву.

Если жертва продержалась 5 минут и не потеряла равновесие – она потеряла сознание, не расколовшись. Состояние: тяжелая рана + 1. Для продолжения пыток однозначно необходимо лечение. При желании жертвы, в этом состоянии она может умереть. В этом случае палачам надо не забыть наклеить улику, ибо они совершили убийство.

Обыск

По желанию жертвы по одной из двух схем: по жизни или «что у тебя в карманце». Мгновенного тотального обыска быть не может. Еще раз: способ выбирает жертва.

Изъятие оружия: по жизни, изымающий несет ответственность за возврат изъятого хозяину после игры.

Ограничение свободы

Связывание производится веревкой «по жизни», не туго, так, чтобы в случае чего человек мог освободиться самостоятельно. Развязаться самостоятельно можно только с помощью игрового холодного оружия.

Полиция и варвары могут использовать пластиковые наручники. Внимание! Допустимо использование только пластиковых наручников, даже алюминиевые из секшопа недопустимы, про настоящие – и не говорим. Снимаются или ключом, или разбитием оных (да, это повреждаемый антураж), что может сделать только другой человек, сам скованный – не может. Нельзя перерезать пожизненным ножом, перекусывать ножницами и тому подобное. Разбивайте ударами, главное не пораньте скованного.

Воровство

Карманные кражи осуществляются по жизни. Заболтали, смогли вытащить – ваше счастье, поймали вас за руку – вам не повезло. Если вы случайно видите оставленный рассеянной дамой ридикюль – его можно обыскать, игровые ценности – изъять. Невыразимое и неигровое – оставить в нем, а его – на месте, где вы его нашли. Так же с оставленными без присмотра коробками, папками с документами и т.д. В случаях кражи с какого-либо места не забываем наклеивать улики.

Яды

Ядов на игре нет. Остальное – см. медицину.

Поведение при различных повреждениях

Легкая рана

Человек может кричать, говорить, перемещаться неровным шагом. Необходимо всячески отыгрывать повреждение конечностей и прочие последствия. Пользоваться оружием можно, только не забывайте делать поправку на неточность движений.

Тяжелая рана.

Можно лежать, стонать, ползти, вяло и отрывочно говорить. Пользоваться оружием нельзя.

Тяжелая рана+1

Лежите без сознания до лечения.

Смерть

Человек лежит на месте до обнаружения и окончания следственных действий. Если труп бросили в не самом проходном месте есть смысл позвонить мастерам. Они что-нибудь предпримут в связи с этим. Далее – к мастерам, они решат вашу дальнейшую судьбу.

Оглушение

Час после прихода в себя ощущаются последствия: болит голова, нарушена координация и т.д.

Помещения

В жилые комнаты можно попасть, только если открыта дверь. В жилых комнатах нельзя никого запирают. Если дверь закрыта, то ищите хозяев. Если хозяева внутри и выходить не желают – караульте. На требование полиции и варваров хозяева обязаны открыть дверь. Обманывать таким образом нельзя, в случае вскрытия обмана хозяева имеют право закрыть дверь и не пускать ломившихся.

Обыск жилой комнаты может происходить только в присутствии хозяев. Схему обыска так же выбирают хозяева: по жизни или по принципу «что у вас на верхней полке вон той тумбочки?»

В полицейском участке будет определенная территория, именуемая камерой. Полицейскому будут выданы ключи от оной. Проникнуть в камеру или покинуть ее можно или при наличии ключей или если в участке взорвали бомбу, в этом случае дверь в камеру разбивается. Восстановление – через полчаса от взрыва кто-то из полиции должен не забыть заявить восстановление мастеру по криминалистике. Еще через полчаса дверь восстанавливается – позвали плотника, он пришел и починил. Забыли заявить – забыли позвать плотника.

Пожизненный ключ выбрасывать, прятать и тому подобными способами терять над ним контроль НЕЛЬЗЯ! Так что, если кто-то заперся вместе с вами в комнате – у этого человека есть ключ. Дальше ищите способ отобрать ключ – воруйте, соблазняйте, усыпайте, кричите, визжите, бейте, оглушайте – короче, задействуйте свой мозг, главное двери не ломать.

Замки и закрытые помещения

Сейфов на игре нет. Следите за своими ценностями сами, деньги сдавайте в банк. Какие-то особые общественно-полезные случаи проговаривайте с мастерами лично.

Общественные помещения типа салонов, картинной галереи открыты только в период своего функционирования. В остальное время – они закрыты по жизни, это условие базы.

Таким образом, единственное общественное место, в которое возможен игровой незаконный проникновение – это полицейский участок и камеры в нем. Собственно, сам полицейский участок открыт всегда. Документацию при необходимости полицейские могут забирать с собой.

Камера моделируется красной лентой, моделирующей дверь. Между чем и чем она натянута – разберемся по месту. От камер(ы) есть ключи. Как выглядит игровой ключ – покажем на параде. Сколько экземпляров и у кого – внутреннее дело полицейских, кому интересно – спрашивайте у них.

Камера открывается ключом. Ну то есть, держите ключ в руке и снимаете ленту. И так же закрывается. Ключ – игровая ценность и, соответственно, он может быть украден, передан, куплен и т.д. Ключом может воспользоваться любой. Не забывайте оставлять улику, если ключ украли. А вот если нерадивая полиция оставила ключи без присмотра в общественном месте, улику клеить нет необходимости. Так же улика оставляется, если вы незаконно вскрыли камеру. Даже ключом. Кстати, если полиция потеряла ключи от камеры, в процессе игры нельзя сделать новые.

Второй способ открыть камеру – это взрыв бомбы. Бомба взрывается перед дверью в участок, потому что сам участок будет находиться в жилой комнате, а в жилых комнатах взрывать нельзя. Те, кто находятся перед участком и в дверях – поражения по обычной системе, те, кто внутри – считаются контуженными на 5 минут, т.е. дезориентированными, но в сознании и на ногах. Поэтому, что бы покинуть помещение им требуется помощь посторонних. То есть алгоритм такой:

кинул бомбу, убежал за угол, потом забегаешь в участок и выводешь товарища из камеры. Ну а далее, наиболее логичное действие – в закат. Но это уже на ваше усмотрение.

Внимание полицейским. Если вдруг арестант встает и выходит из камеры, вы намекаете, что камера закрыта, а он в ответ – показывает на часы и разводит руками, вы возвращаетесь к своим делам, как будто ничего не видели. Если есть сомнения в правомочности такого поведения арестанта – обратитесь к тому, кто арестовывал или к мастеру.

Подделка бумаг

Поскольку в нашей игре достаточно много деловых бумаг и от них много чего зависит, а мы не хотим, чтобы игроки тратили свое время на регулярную проверку подлинности, мы считаем, что подделать деловые бумаги нельзя. Никаким образом. И магически нельзя. Специалистов по подделке на игре нет и быть не может. Поэтому подделка деловых бумаг, включая расписки и завещания, является нарушением правил со всем вытекающим.

Личные же записки класса «муж ушел, жду на сеновале» подделываются по жизни. Если вы считаете, что должны знать чей-то почерк, позаботьтесь об этом сами до игры.

Медицина

Медики

Медики бывают:

1. Врачи. (персонаж, имеющий по вводной диплом о высшем медицинском, по умолчанию – только мужчины. Женщины-врачи исторически уже были, но как исключение, поэтому только по договоренности с главмастером, как остальные персонажи будут воспринимать женщин-врачей – вопрос игровой)

2. Медсестры/медбратья (персонаж, имеющий по вводной соответствующий опыт, а возможно, и образование. Дамы, смело заявляйтесь, это очень достойное занятие для любой женщины, не исключая семью императора)

Медицинские случаи

Медицинские случаи можно поделить на следующие категории:

1. Хронические болезни или увечья, изначально имеющиеся у персонажа в наличии.
2. Нервно-психические расстройства
3. Ранения и ситуации к ним приравненные (например, последствия пыток)

Хронические болезни и увечья

Вытекают из вводной персонажа. Работают на антуражность и придают колорит. Обострения и всякие иные проявления – на усмотрение персонажа. Врачи могут снимать обострения хронических заболеваний, но полное излечение обычными способами вряд ли возможно.

Нервно-психические расстройства

Проистекают из природы и логики развития персонажа. Главное, однажды начав отыгрывать какое-то нервно-психическое расстройство, нельзя прекращать отыгрыш просто так, потому что надоело. Приступы и иные проявления должны повторяться по какой-то логике. Безусловно, можно реагировать на лечение, но вот как – вопрос второй.

Ранения

Если врач занялся пациентом в течение 30 минут с момента ранения – то он оказывает помощь, которая должна выглядеть антуражно: имитация операции, перевязки и т.д. В случае тяжелой

раны (ранения в корпус) врач откидывает на кубике Д6 исход операции по ему известному алгоритму.

Далее персонажу (если он остался жив) требуется еще час (при тяжелом ранении) или полчаса (при легком) на восстановление. Если ран больше одной, то на каждую добавляется по 5 минут к лечению. Это время он проводит в лежачем неактивном положении, за ним должен осуществляться уход любым другим персонажем. Время начинает отсчитываться не от ранения, а от окончания операции, этот вопрос решает доктор. Если уход не осуществляется, персонаж продолжает пребывать в лежачем состоянии до набора нужного времени ухода.

Следующие 12 часов можно вести умеренно активный образ жизни – можно ходить (хромая, если ранение было в ногу), но нельзя бегать. Можно разговаривать, но не кричать, конечно же, невозможно драться и т.д. В случае постороннего воздействия на раненое место – отыгрывается сильная боль. Если воздействие не прекращается – через минуту – шоковое состояние, потеря сознания.

При повторном и последующих ранениях время восстановления до умеренной активности – два часа и час соответственно. На каждую дополнительную рану - +10 минут.

Медсестра/брат может законсервировать рану, тогда пациент может дожидаться врача сколько угодно долго.

Ухудшение состояния

Если человек ранен, и ему не оказали консервирующую (медбрат/сестра) или полную (врач) помощь, то:

при тяжелой ране - нагноение через 30 минут.

при легкой ране - переход в тяжелую через 30 минут, через следующие 30 минут - нагноение.

Последствия нагноения вам опишут медики. 1 час нагноения без медпомощи и можете смело изображать агонию и топать на кладбище, ну то есть, в закат. Но это надо сильно постараться...

Яды и наркотики

Яды на игре не распространены. Теоретически кому-то «повезет» с ними столкнуться, но только по мастерской воле, в этом случае выдадут сертификат. Достать на игре и отравить кого-то по своему желанию невозможно.

Наркотики – только кокаин. Продается свободно в аптеках, как средство от кашля, серьезных ломок нет, передозов – тоже, после принятия дозы – 10 минут эйфория, потом 20 минут депрессия. Отыгрывается ванильным сахаром. Везите сами, кому вдруг надо, например, богеме для колориту.

Вскрытие

Может быть произведено любым врачом, труп честно сообщает причину смерти, и выдает улики, если они на теле, а также какие-то еще интересные находки, типа клейм, синяков и т.д. Вскрытие кем-то другим – неквалифицированное, поэтому труп может врать, скрывать и т.д., кроме уж самого очевидного.

Магия для всех

Часть теоретическая

Если для кого-то это до сих пор секрет, то сообщаем, что на нашей игре есть магия. Магия нашего мира идеологически опирается на книгу Г.Л.Олди «Маг в законе». Поэтому мы хотим, чтобы все игроки (и маги, и варвары, и ветошники, т.е. все остальные) воспринимали магию строго определенным образом, не сильно характерным для других игр с магией.

Мы НЕ играем в противостояние добра и зла, света и тьмы. Нет злого Мелькора и доброго Гэндальфа, а остальные должны сделать выбор между ними. Это не Профессор.

Мы НЕ играем в магов как в крутых перцев любого пола, которые стоят над обществом, которым завидуют и которыми восхищаются, а Йеннифэр и Вильгефорц делают политику, выигрывают войны и решают судьбы мира. Это не пан Анджей.

Мы НЕ играем в магическое сообщество, сокровенное от всех остальных, в рамках которого лорд Волан-де-морт пытается раз за разом поработить мир, а мальчик Гарри Поттер в каждой книге спасает этот самый мир, то есть тетенька Роулинг к нам не имеет никакого отношения.

У нас маги – это преступные элементы, воры в законе и криминальные авторитеты, обладающие уникальными сверхспособностями и поэтому еще более опасные. Но не вершители судеб мира. И очень хочется, чтобы все игроки понимали это и исходили именно из этого.

Отдельный персонаж боится магов, как любой человек боится воров, грабителей, бандитов и Сергея Мавроди: если у человека есть что-то ценное, то преступные элементы вполне могут хотеть это изъять в свою пользу. Некоторые особо уверенные в себе воротилы могут иметь связи с магами, как чиновники и бизнесмены нашего мира имеют связи с криминальными авторитетами. Только любой вменяемый воротила будет всячески скрывать такие связи. Более того, как криминальные авторитеты в нашем мире могут иметь и цивильное лицо, многие маги делают вид, что они добропорядочные члены общества...

Но при этом ни у кого не возникает никаких мыслей, что маги могут захватить власть, изменить суть мира и т.д. мы же не подозреваем в этом карманников, да и ночных грабителей. Даже воров в законе не подозреваем. И не на пустом месте.

Основной защитой населения от магов на территории Российской империи являются жандармы Е.И.В. корпуса «Варвар». Этих людей обыватели боятся и уважают. Но боятся не как магов, а как людей, обладающих властью.

Мы хотим предупредить наших игроков: не нужно романтизировать криминальный мир. Возможно, через столетие это и будет нормой, но в нашем мире (мире собственности, капитала и строгих сословных формальностей) преступник – это преступник. Даже если он очень симпатичный и обаятельный. Не пытайтесь придать нашей истории колорит шансона: защищать магов, покрывать их – ненормально, неестественно для тех обитателей нашего мира, коими вы являетесь.

Часть практическая

На параде будет показан некий предмет, именуемый «знак странного». Если вы встречаете его в игре, то, во-первых, он неотторжим (например, при обыске) и невидим (то есть, если случайно увидели у кого-то в вещах – постарались сразу забыть, никому не говорите и уж точно не изменяете свою игру в соответствии с этим вне-игровым знанием). Хозяевам этих знаков рекомендуется лучше их прятать и не палиться.

Если вам кто-то сознательно демонстрирует этот знак, то вы принимаете все, что он говорит в текущий момент. Это может быть весьма разное.

Приведем примеры:

- ты не видишь здесь никого и идешь мимо, как шел – вы идете мимо и не помните эпизод

- посмотри, как она прекрасна, какие глаза! Как великолепен водопад ее волос!... (ну и далее еще на минуту восхвалений) – вы начинаете проникаться соответствующими эмоциями в адрес описываемого объекта, вне зависимости от того, к кому и какие эмоции испытываете еще.

Ну и далее по ситуации. Владельцы этих знаков адекватные и честные игроки, поэтому не будет лишнего. При необходимости они сообщат вам дополнительные параметры, например, что нежные чувства к описываемому во втором примере объекту вы испытываете в течение часа, или до сна.

Кстати, параметр «до сна» обозначает полноценный пожизненный сон длительностью не менее нескольких часов, а не изображение сна под неигровой треп с соседями по комнате в течение получаса.

Теперь пару слов о том, подозреваете Вы или не подозреваете о совершенном на вас эфирном воздействии. Тут все зависит от адекватности воздействия. Например, вы – мужчина традиционной ориентации и вас привораживают к юной особе, не являющейся вашей дочерью/сестрой. Не имеет значения, влюблены вы в кого-то еще или нет, или что вы предпочитаете блондинок, а тут объект - брюнетка. Эфирное воздействие – адекватно. Поэтому не стоит демонстрировать странность ситуации, бежать к варварам или делиться с окружающими информацией в стиле «че-то странно, с утра любил жену, теперь вдруг – какую-то девицу...». Естественное поведение: принять наведенную эмоцию за свою и действовать исходя из этого.

А вот если объект ваших чувств явно годится вам в матери, а то и вообще одного с вами пола – вот здесь простор для привлечения окружающих к наведению порядка в вашей душе. Только делайте это корректно: не надо поднимать панику в обществе и кричать об этом на каждом углу, лучше поделитесь своими изменившимися вкусами с лучшим другом.

При восстановлении событий вы не помните, с кем последним общались. Если вам напоминают, что видели, как вы уходили с дамой в красном, корректный ответ будет в стиле «а, нет, там была пара вопросов по бирже, ну я пояснил и все» или «да мы так, о природе – о погоде...».

Иное

На нашей игре, кроме традиционной магии из мира Г.Л.Олди, присутствует и иное странное. Мы как мастера гарантируем, что это странное – интровертивно и ненавязчиво. Если вы не хотите в это играть, вы вполне можете это игнорировать без ущерба для своих возможностей, своей и чужой игры. Если вы изначально завязаны в такую историю, то с вами это проговорят до игры. Отказаться всегда можно и нужно, если вы не хотите в это играть.

Объясним эту ситуацию на примере:

Предположим, на игре есть Дориан Грей и его портрет, которым хорошо вместе, его недоброжелатель, стремящийся уничтожить портрет и юная влюбленная, пытающаяся Дориана спасти, о чем он ее не просил. Есть строго описанный способ уничтожения и не менее строго описанный способ спасения.

Портрет продляет молодость, что в условиях трехдневной игры риал-тайм не несет никакого смысла. От смерти он не спасает.

С тремя упомянутыми персонажами игра в странное проговорена до игры.

На игре, если кто-то вам начинает рассказывать за этот портрет и призывать к действиям, вы можете по своему желанию принять участие в этой сказке, а можете целиком и полностью игнорировать историю, считая ее бабушкиными сказками и вообще бредом. А если вдруг собеседник был ну очень убедителен и навязчив – сдать его варварам (что с таким делать - варвары знают) и продолжать играть во все остальное, во что вы играли и от чего вас отвлекли.

Мы гарантируем, что среди иных странных объектов нет колец всевластия, граалей и прочих атомных бомб. А люди, причастные к странному, не обладают сверхспособностями, полезными в игре для решения игровых задач, не связанных со странным.

Кроме того, никто из играющих в странные истории не может пренебрегать социальной жизнью и прочими своими функциями. В случае, если девица, спасая Дориана, регулярно будет игнорировать маменьку, коя настаивает на визите к губернаторше или других исполнениях светских обязанностей, мастера дополнительно, помимо совета матрон, позаботятся о том, чтобы вернуть блудную овечку в стадо. Все странное в свободное от остальной игры время и тайно от окружающих.

This is the end или Правила по уходу в закат

Покинуть игровую реальность игрок может тремя способами:

1. Смерть
2. Отправиться на каторгу
3. Уехать

Смерть

Ну, тут все просто и классически. Как другие могут отправить вас на тот свет – описано в правилах по агрессивным действиям. Если же вы сами решили убиться об стену – смоделируйте это тем или иным способом на ваше усмотрение, так же вы можете воспользоваться любым нефатальным членовредительством, например, истечь кровью от ранения в руку, потому что перебита артерия.

После смерти дождитесь, когда вас найдут и исследуют, доставайте традиционную белую тряпочку или кусочек бинтика, и отправляйтесь к мастерам, они с вами разберутся. Как всегда, по дороге рекомендует сохранять молчание и все такое в полном соответствии с традициями.

Каторга

Если вы совершили преступление, а, возможно, и если вы его не совершали, но вас в нем обвинили, и полиция в это поверила, в итоге вас предадут суду. Суд – явление во многом игротехническое и символическое, поэтому рекомендуется довериться процессу. Суд может быть закрытым, а может – публичным по решению мастеров.

Если суд приговаривает вас к каторге, то далее последует еще ряд символических действий, в результате чего вы уйдете в закат. Далее - белая тряпочка и движение в сторону мастеров.

Отъезд

Персонаж может добровольно покинуть пространство игры, то есть уйти-уехать. Но обратно он по своей воле попасть не может. Если вы добровольно уехали, а официальные лица не попытались вас вернуть, то ваш персонаж больше в игре не появляется.

Отбытие осуществляется следующим образом. На улице, на некотором отдалении от корпусов будет обозначено две контрольные точки. Если вы хотите покинуть игру, вы подходите/подбегаете/подлетаете к контрольной точке, бьете ладонью по ней три раза, внятно и громко считая вслух до трех. Если вы это проделали, а вас никто не поймал (физически не коснулся оружием или рукой), то вы успешно свалили, далее белая тряпочка - мастера.

За человеком, безусловно, можно гнаться. Если догоняющий успеет до счета три коснуться убегающего, то человек остается в пространстве игры и вынужден взаимодействовать с догнавшим. Стрелять в убегающего, конечно, можно, но это будет нерезультативно, ибо стрельба на бегу в бегущего человека из пистолетов 19 века явно не может быть точной.

Отбыв, и надев хайратник, быстро ищите ближайшего мастера, который фиксирует время отъезда. Чтобы чтеры не гуляли долго до мастера, если мастер не видел отъезда, то он может зафиксировать только минус 10 минут от момента встречи с уехавшим.

Пример: Иван Степанович подошел к столбу и ударил его три раза в 14-42, потом надел белый хайратник, покурил, попил чаю, затянул девушке корсет и нашел мастера в 15-25. Так вот, время отъезда мастер фиксирует как 15-15.

Далее игрок отправляется на поиски мастера по дэнджам (Сэш), коему излагает свои действия. Мастер по сказанному + дайсы примерно прорисовывает дальнейшую картину.

Полиция и варвары имеют право заявить отбившего человека в розыск, подав соответствующую бумагу ближайшему мастеру (чья задача – зафиксировать время), потом ищется тот же мастер по дэндзам и ему заявляются действия по розыску.

Заявки отбившего + заявки полиции (варваров) + дайсы (кубики) + здравый смысл и фантазия мастера—> поймали/не поймали. Конечное решение принимает мастер по дэндзам.

Если заявка на розыск подана не позднее, чем через 2 часа после отбытия, то, если поимка удалась, отбивший возвращается в игру под конвоем. Если заявка подана позже, то персонаж пойман, но его доставят уже после игры.

Да, кстати, у контрольных столбов можно караулить, можно собирать толпу и уходить, когда вокруг толпа и т.д.

Дальнейшая судьба ушедших в закат

Находится в руках мастера и решается индивидуально, с учетом потребностей игры, вашего поведения и желания. Это может быть выход в другой роли, игротехнические задачи, выход потусить в маске на бал и т.д.

Примечание: на самом деле, есть и четвертый способ ухода в закат, но о нем вам скажут, когда и если вы до него дойдете.

Этикет: общие рекомендации

Общие правила, которых рекомендуется придерживаться в обществе

Одним из основных принципов жизни в светском обществе является поддержание нормальных отношений между людьми и стремление избежать конфликтов. В свою очередь уважение и внимание можно заслужить лишь при соблюдении вежливости и сдержанности. В связи с этим одной из самых необходимых норм и оснований этикета выступает вежливость, проявляющаяся во многих конкретных правилах поведения: в приветствии, в обращении к человеку, в умении помнить его имя и отчество, важнейшие даты его жизни. Истинная вежливость непременно доброжелательна, так как она – одно из проявлений искренней, бескорыстной благожелательности по отношению к людям, с которыми приходится общаться.

Другими важнейшими человеческими качествами, на которых основываются правила этикета, выступают тактичность и чуткость. Они подразумевают собой внимание, глубокое уважение к тем, с кем общаемся, желание и умение их понять, почувствовать, что может доставить им удовольствие, радость или, наоборот, вызвать раздражение, досаду, обиду. Тактичность, чуткость проявляются в чувстве меры, которую следует соблюдать в разговоре, в личных и служебных отношениях, в умении чувствовать границу, за которой слова и поступки могут вызвать у человека незапланированную обиду, огорчение, боль.

Тактичный человек всегда учитывает конкретные обстоятельства: разницу возраста, пола, общественного положения, место разговора, наличие или отсутствие посторонних. Тактичный и воспитанный человек ведет себя в соответствии с нормами этикета не только на официальных церемониях, но и дома. Такт и чувство меры подсказывают ему, что можно, а чего нельзя делать при тех или иных обстоятельствах. Такой человек никогда не нарушит общественный порядок, ни словом, ни поступком не обидит другого, не оскорбит его достоинства.

Правильно вести себя в различных ситуациях может помочь не только такт, но и деликатность, которая подскажет, как подойти к человеку, чтобы не оскорбить, не обидеть его, не коснуться больного места, а напротив, постараться помочь ему, вывести из затруднительного положения.

Обязательное условие тактичности – это уважение к другому, проявляющееся, в частности, в умении выслушать его, в способности быстро и безошибочно определить реакцию собеседника на ваше высказывание, поступки и при необходимости самокритично, без ложного стыда извиниться за допущенную ошибку. Это не только не уронит вашего достоинства, а наоборот, укрепит его в глазах людей, выявив такую вашу ценную черту, как скромность. Ведь скромный человек никогда не стремится показать себя лучше, способнее, умнее других, не подчеркивает своего превосходства, не требует для себя никаких привилегий, особых удобств, услуг.

Вместе с тем скромность не должна проявляться в робости и застенчивости. Напротив, скромные люди вполне могут оказаться достаточно твердыми и активными в критических обстоятельствах, при отстаивании собственного мнения.

Кроме основных принципов этикета: вежливости, тактичности, скромности – существуют еще и общие правила светского поведения. К ним относится, например, «неравенство» людей в области этикета, выражающееся, в частности, в форме преимуществ, которые имеют:

- женщины перед мужчинами,
- старшие перед младшими,
- больные перед здоровыми,
- начальник перед подчиненными.

Нормы этикета – в отличие от норм морали – являются условными, они носят характер как бы неписаного соглашения о том, что в поведении людей является общепринятым, а что нет.

Условность этикета в каждом конкретном случае можно объяснить. Направленный на объединение людей, он предлагает общепринятые формы, стереотипы поведения, символы проявления мыслей и чувств, облегчающие людям взаимопонимание.

Итак, хорошими манерами обладает только тот, кто наименьшее количество людей ставит в неловкое положение. В связи с этим такому человеку необходимо каждый раз производить самооценку, не причинят ли зла, не вызовет ли неудобств или неприятностей те или иные его высказывания или поступки. Всякий раз он должен поступать так, чтобы окружающим людям было хорошо.

Обращения и титулования

В таблицах написано, как необходимо обращаться к другим персонажам.

Группы	Формально, строго		Неформально, нестрого
	Если известен статус или титул	Если человек незнаком	
МУЖЧИНЫ			
Великий князь	Ваше императорское высочество	ГОСПОДИН, СУДАРЬ	Милостивейший государь
Дворяне	Если служит... ...и ранг общающихся людей не равен , то используется общий титул согласно табели (см. вторую таблицу). ... и ранг равен , то ГОСПОДИН + ДОЛЖНОСТЬ + (ИО) Если не служит... ... и есть титул , то ВАШЕ СИЯТЕЛЬСТВО ... и нет титула , то ВАШЕ БЛАГОРОДИЕ		Внимание! В межгендерном общении желательно придерживаться более строгих форм общения, не нужно фамильярничать без необходимости. Межгендерное: СТАНДАРТ: ВЫ + ИО Если не знаете, как величать, и не хотите вдаваться в детали, то этот формат — ваш выбор. ВЫ + ИМЯ Если собеседники — молодые люди и исключительно в компании молодых. Разрешено даже в межгендерном общении Только среди мужчин ТЫ + ИО Если собеседники — выпускники или однополчане вне служебного положения, давние знакомые одного возраста и пола ТЫ + ИМЯ Если собеседники — одного пола, между которыми стёрты социальные границы. Например, пили на брудершафт, друзья детства и т.д.
Купцы	Если есть ранг... ...и ранг общающихся людей не равен , то используется общий титул согласно табели (см. вторую таблицу). ... и ранг равен , то ГОСПОДИН + ДОЛЖНОСТЬ + (ИО)		
Полиция и жандармы	Если ранг общающихся людей не равен , то используется общий титул согласно табели (см. вторую таблицу). Если ранг равен , то ГОСПОДИН + ДОЛЖНОСТЬ + (ИО)		
Люди «профессии» и люди искусства	Если человек выше вас по положению , то ГОСПОДИН + ДОЛЖНОСТЬ Если ниже вас , то ФАМИЛИЯ (это же обращение при большой разнице в статусе можно использовать как демонстрацию власти)		

ЖЕНЩИНЫ			
Группы	Формально, строго		Неформально, нестрого
	Если известен статус или титул	Если человек	

		незнаком	
Дворяне	Если муж служит или служил... ...и ранг общающихся людей не равен, то используется общий титул согласно табели (см. вторую таблицу). ... и ранг равен, то госпожа + ИО Если муж не служит или дама не замужем... ... и есть титул, то ВАШЕ СИЯТЕЛЬСТВО ... и нет титула, то ВАШЕ БЛАГОРОДИЕ	К даме — СУДАРЫНЯ К девице — БАРЫШНЯ	Внимание! В межгендерном общении желательно придерживаться более строгих форм общения, не нужно фамильярничать без необходимости. Межгендерное: СТАНДАРТ: ВЫ + ИО Если не знаете, как величать, и не хотите вдаваться в детали, то этот формат — ваш выбор. ВЫ + ИМЯ Если собеседники — молодые люди и исключительно в компании молодых. Разрешено даже в межгендерном общении Только среди мужчин ТЫ + ИО Если собеседники — выпускники или однополчане вне служебного положения, давние знакомые одного возраста и пола ТЫ + ИМЯ Если собеседники — одного пола, между которыми стёрты социальные границы. Например, пили на брудершафт, друзья детства и т.д.
Купцы	Если муж имеет ранг или имел... ...и ранг общающихся людей не равен, то используется общий титул согласно табели (см. вторую таблицу). ... и ранг равен, то госпожа + ИО		
Люди «профессии» и люди искусства	Если человек выше вас по положению, то ГОСПОЖА + ДОЛЖНОСТЬ Если ниже вас, то ФАМИЛИЯ (это же обращение при большой разнице в статусе можно использовать как демонстрацию власти)		

Общие титулы, согласно табели о рангах

Ранг	Гражданские и военные	Купеческие
1	Ваше высокопревосходительство	Ваше степенство
2	Ваше высокопревосходительство	Ваше степенство
3	Ваше превосходительство	Ваше степенство
4	Ваше превосходительство	Ваше степенство
5	Ваше высокородие	Ваше степенство
6	Ваше высокоблагородие	Достопочтенный
7	Ваше высокоблагородие	Достопочтенный
8	Ваше высокоблагородие	Достопочтенный
9	Ваше благородие	Достопочтенный
10	Ваше благородие	Почтенный
11	Ваше благородие	Почтенный
12	Ваше благородие	Почтенный
13	Ваше благородие	Почтенный
14	Ваше благородие	Почтенный

Важные правила по рекомендациям и представлениям

1. Для 1900 характерно равенство выражений «он не был представлен мне» и «этот человек не существует для меня». С рекомендациями нужно быть осторожными, потому что тот, кто рекомендует, поручается своей репутацией за представляемого.
2. Во время части общественных увеселений с упрощённым этикетом («вечер») возможно знакомство без рекомендаций, но оно должно закончиться на том же увеселении.
3. Если вы представляете двух людей друг другу, то младшего нужно представлять старшему, а также мужчину женщине, даже если положение того выше.

4. Знакомого мужчину дама при встрече должна приветствовать первой, тем самым обозначая, что знакомство ей не в тягость и она желает его продолжить.

Визиты и аудиенции

Визиты

Визиты предписываются этикетом, и учтивость делает их обязательными для каждого порядочного человека.

Визиты — это посещение друзей и знакомых с целью поддержания или упрочения знакомства. Обычно они длятся недолго, от 15 минут до получаса, во время которого гости и хозяева развлекают друг друга светской беседой или решают один какой-то вопрос. По желанию хозяев гости могут задержаться.

Светский молодой человек за это время должен рассказать несколько новостей, упомянуть о модной опере, бросить пару остроумных колкостей и сказать каждому любезные слова или комплимент. Рассказывать длинные истории не нужно, только в сжатом виде.

Есть визиты церемонные и дружеские. Если первые предписываются этикетом, то вторые совершаются исключительно по желанию к близким друзьям и родственникам. Визиты к близким родственникам не учитываются в системе соцкапитала.

Для того, чтобы не было путаницы с визитами, мы вводим т.н. ПРИЕМНЫЕ ДНИ.

Приемный день семьи — это день, когда часть родственников в приемные часы (они будут указаны в сетке мероприятий) остается дома, для приема гостей. Обязательно хозяйка + хозяин + кто-то из детей (обычно, дочь), если есть дети. Приемный день семьи известен.

В пятницу принимают: Ростовцевы, Балакиревы, Кропоткины, Ремизовские, Мазурины.

В субботу принимают: Шаховские, Анненковы, Морозовы, Кауфманы, Торцовы.

Кроме того, остается дома та семья, в которой произошло радостное или грустное семейное событие: помолвка (семья невесты), похороны/траур. К ним тоже можно и нужно приходить с визитом, чтобы поздравить или принести соболезнования.

ОСТАЛЬНЫЕ ХОДЯТ В ГОСТИ!

Повод для визита:

1. Визиты поздравительные, если у друзей и знакомых произошло счастливое событие
2. Визиты соболезнования, если у друзей и знакомых произошло несчастье
3. Кроме того, можно нанести визит, чтобы познакомиться или попросить о личной (!) услуге. Но учитывайте, вас могут не принять.

ОБЩЕПРИНЯТЫЕ ПРАВИЛА ЭТИКЕТА

До визита

1. Подберите подходящую одежду. Днем — скромную, вечером нарядную. Если ваш визит поздравительный, уместно будет одеться чуть наряднее, если соболезнования — напротив уместна скромность.

2. Если есть возможность — договоритесь о визите заранее. При этом назначайте конкретное время и приходите точно в назначенное время.

3. Женщина не должна позволять себе делать визиты мужчине. Допускаются такие визиты только в том случае, если она делает их из чувства глубокой благодарности или между мужчиной и женщиной присутствует старинная дружба.

4. Молодая девушка не должна вовсе делать визитов без позволения родителей и только в сопровождении матери или заменяющей её какой-либо почтенной особы.

В начале визита:

1. Поприветствуйте хозяев вежливо и без навязчивости. Уместно будет негромко сообщить «Я к вам с визитом», этим вы обозначите цель своего прихода – поддержание отношений.

2. Если вы видите, что хозяевам неудобно в данный момент принимать гостей, то максимально сократите свой визит.

3. Трости нужно оставлять около входа, исключение делается только для людей, которые не могут без неё ходить.

4. Если хозяева не отвечают на стук или иным образом не хотят принимать визиты, нужно сделать вид, что вы поверили, что хозяев нет дома.

В ходе визита:

1. Для мужчин: никогда не садитесь около хозяйки, всегда только напротив, если только она не пригласила сама, тем самым оказав особое расположение.

2. Расскажите краткую занимательную историю, обсудите свежую новость, выразите любезность ко всем присутствующим.

3. Если во время визита появляется новый гость, то раскланяйтесь, потом попрощайтесь с хозяевами и уходите. Если хозяева попросят остаться, то после приглашения садитесь займите прежнее место и примите участие в разговоре. Нельзя продолжать начатый до прихода разговор без прямой просьбы хозяина.

4. Если хозяин начинает посматривать на часы, перебирать бумаги на столе, то это знак быстро откланяться и уйти.

По окончании визита:

1. Если продолжительность визита была больше установленного обычая срока (15-30 минут), то, уходя, поблагодарите хозяев за оказанную вам любезность.

2. Если присутствует много гостей, то уходите молча (не прощаясь и не привлекая всеобщего внимания).

3. Для мужчин: не уходите сразу вслед за удаляющейся дамой, дайте ей хотя бы минут пять на сборы, если только она сама не попросила вас её сопровождать.

Обязанности хозяев:

1. Если гость пришёл к завтраку или обеду, то нужно прерваться, если только гость не попросит обратного.

2. Если гости пришли к родителям, то молодые люди тоже выходят принимать гостей и внимательно слушают разговоры, не отвлекаясь на рукоделие и книги.

3. Рукоделием при приёме визитов заниматься нельзя никому, если оно лежит рядом, нужно сделать вид, что вы про него забыли

4. По окончании визита хозяева должны проводить гостя. Пренебречь этим можно, если гостей много и кто-то уходит не прощаясь.

5. Если у вас случилось радостное или грустное общеизвестное событие и кто-то не явился с визитом – вы можете подумать о том, чтобы разорвать с таким человеком всяческие отношения. Если разница в положении с вашими знакомыми очень велика, то вышестоящий может отдать визит позже принятого времени, но это показывает его нежелание с вами сближаться.

Права хозяев

1. Если что-то случилось и принять визиты невозможно – не открывайте дверь или вежливо, но твердо извинитесь перед посетителем и скажите «Мы сегодня не принимаем».

2. Если вы не хотите принимать посетителя, а он пришел с визитом поступите согласно пункту 1.

3. Если посетитель после вашего вежливого сообщения настаивает на визите по причине того, что до него или на его глазах кого-то приняли – он ведет себя не вежливо. Вы имеете право вежливо, но твердо сказать ему «Прошу прощения, но ВАС мы сегодня не принимаем». Используйте эту форму осторожно – если гость не был навязчив, то такой формой вы нанесете ему оскорбление.

4. Если посетитель пришел с неурочным визитом, то вы можете просто извиниться перед ним и оповестить, что к сожалению не можете его принять. Обижаться он не должен, ведь он и так пришел с визитом в неурочное время.

Неурочные визиты

Иногда в целях сохранения/увеличения соцкапитала нужно делать визиты, а вы пропустили время. Что делать?

Возможна и такая ситуация – вы хотите за что-то отблагодарить хозяев дома, а их приемный день не скоро или напротив того уже прошел. Что делать?

Вы можете нанести визиты в неурочное время.

1. Идеально – договоритесь об этом заранее с кем-то из хозяев дома и согласуйте время визита.

2. Когда придете, не скрывайте цели посещения и сообщите «Я к вам с визитом» - это даст понять, что вы пришли не с деловым, а с приятным посещением.

3. Если хозяева не пытаются вас удержать беседой или особым приглашением – сократите визит до вежливого минимума – помните, вам оказывают любезность.

Деловые посещения

Иногда мы приходим к людям в дом не с целью поддержания или упрочения знакомства, а по делам или по служебной необходимости. Если вы пришли по делу личному или имеющему касательство до семьи, куда вы пришли, то не скрывайте сей факт, а вежливо поздоровавшись с хозяевами, негромко обратитесь к тому, к кому пришли со словами «Я к вам по делу».

Если вас привело в дом служебное неотложное дело, то озвучьте это так «Я к вам по служебной надобности».

Деловые посещения визитами не считаются.

Подобные обращения сразу декларируют цель посещения и позволяют хозяевам настроиться на нужный лад. Помните, что такие заявления стоит использовать только если у вас действительно важное и долгое дело, требующее обсуждения с кем-то из членов семьи один на один. Простой и краткий вопрос можно обсудить в ходе визита в общей беседе.

АУДИЕНЦИИ

Аудиенция – это официальный приём у членов августейшей фамилии. То есть, если вдруг великий князь пригласил вас заглянуть к нему – это не аудиенция, а визит. А вот если вы хотите обратиться к нему с деловым или личным вопросом, но как к члену августейшей фамилии – это повод просить об аудиенции. Этим вы покажете важность вашего дела и настроите Его Императорское Высочество на нужный лад.

1. Посетитель делает почтительный поклон или реверанс при самом входе в комнату, потом второй, подвинувшись на несколько шагов вперёд, и третий за три шага до высочайшей особы.

2. Начинать говорить можно только с разрешения и на указанные темы. Тему разговора менять нельзя.

3. Ответы нужно давать чётко и внятно, стараясь не удлинять фраз.

4. Выходить из комнаты нужно, не поворачиваясь спиной и проделав три положенных поклона. Повернуться можно только в дверях.

5. Около покоев можно говорить вполголоса.

Общественные увеселения

Когда вы находитесь у кого-то в гостях, на многочисленном собрании или в тесной компании знакомых, вы на всё время вашего пребывания там принадлежите тому обществу, среди которого находитесь. И вы, и каждый другой гость должны сливаться с толпой. Кто не желает или не умеет исполнить этого, тот рискует прослыть дурно воспитанным человеком. Изящные и свободные манеры, полное самообладание и такт, лёгкий разговор, плавно скользящий с предмета на предмет — вот необходимые качества благовоспитанного посетителя и раутов, и всяких других собраний.

Условно мы поделили все увеселения на те, которые требуют строгого соблюдения этикета, и те, которые позволяют закрывать глаза на тонкости. Первые мы назвали раутами, вторые – вечерами. На игре они будут под разными названиями, но всегда будет указано, к какому типу увеселение относится.

Например, днём предполагается открытие картинной галереи, а вечером бал-маскарад. В расписании мероприятий указано:

Название	Тип увеселения	Дресс-код
Открытие галереи	Раут	Дневной
Бал-маскарад	1 часть – раут, 2 часть - вечер	Вечерний

Это означает, что на открытие галереи рекомендуется прийти в дневном костюме, но придерживаться строгого этикета.

На бал-маскарад приходим в вечернем костюме, но на первой части - строгий этикет. На второй же части бала-маскарада можно немного снизить планку этикета.

Раут

Раут — торжественное собрание, с танцами или без. На него собирается довольно многочисленное общество, и поэтому господствует строгий этикет и изысканность в костюмах. Большую часть вечера гости проводят в беседе. Гости группируются в отдельные кружки, слушают рассказы обладающих даром слова людей или сами рассказывают какой-нибудь интересный случай из своей жизни, современную новость или занимательный анекдот. Иногда гости прерывают беседу, чтобы потанцевать или послушать выступающего.

Вечер

Вечер — это собрание с танцами или без них, на который собирается тесный круг знакомых. Отношения между дамами и кавалерами не отличаются той церемонностью и строгим соблюдением этикета, которые неразлучны с раутом. На вечер дамы и девицы, например, могут быть приглашены на танец кавалером, который им не представлен. Потому что предполагается, что собрание состоит из лиц, более или менее коротко знакомых между собой.

Общепринятые правила этикета

В пунктах, где есть снисхождения для вечеров, мы это укажем.

До мероприятия:

1. Для женщин обязателен изящный наряд, для мужчин — фрак или мундир. Перчатки не снимаются во время всего мероприятия. Лучше иметь с собой запасные перчатки на случай, если основные порвались или сильно запахались. На вечера допустимо одеваться чуть менее изящно и торжественно.

2. Молодая девушка не может появляться на мероприятии без сопровождения, а значит нужно найти того, кто сопровождает вас туда. Идеально — мать или иная старшая родственница. Приемлемо — отец, старший брат или иной старший родственник.

При появлении на мероприятии

1. В первую очередь поприветствуйте хозяев. Для этого подойдите к хозяевам и коротко поклонитесь. Поклоны сопроводите словами «Считаю особенно лестным для меня ваше любезное приглашение...» или подобными. Все такого рода фразы произносятся скороговоркой и скорее угадываются.

2. После приветствия хозяев немного поговорите со всеми знакомыми дамами, девицами и кавалерами (внимание, именно в этом порядке).

Во время мероприятия

1. Благовоспитанные женщины не привлекают к себе всеобщего внимания повышением голоса, фразированными действиями или какими-то иными поступками (это не касается представителей богемы).

2. Не уединяйтесь от общества, принимайте участие в беседе.

3. Не показывайте свою скуку, даже если ее испытываете. Особенно это недопустимо, в моменты, когда кто-то выступает.

4. Всегда уступайте стул более нуждающемуся. Внимание, это касается и молодых девиц. Приоритеты: пожилые, дамы, девицы.

Беседа

1. Старайтесь говорить на те темы, которые интересны вашему собеседнику.

2. Ссоры недопустимы, дискуссии возможны.

3. Не сплетничайте.

4. Не хвастайтесь знакомством с высокопоставленными людьми.

5. Не подслушивайте и не шепчитесь, говорите негромко, но отчетливо.

6. Молодые особы должны больше слушать, нежели говорить. Когда их спрашивают, должны отвечать скромно и в знак уважения наклонять голову, особенно если отвечают лицу значительно старше их.

7. Мужчина не должен начинать разговор или кланяться даме, пока та не показала каким-то способом, что рада знакомству.

8. Мужчина не должен брать женщину за руку, притрагиваться к ней во время разговора

Этикет во время выступлений

1. Если вы хотите выступить на вечере, что приветствуется, то не выбирайте длинных и трудных вещей, не занимайте внимания публики надолго. Лучше понемногу и несколько раз. Заранее предупредите хозяев, чтобы они могли выбрать для вашего выступления удачный момент

2. Крайне неприлично громко разговаривать, если кто-то выступает.

3. По окончании выступления выступавшего следует отблагодарить аплодисментами

Этикет в играх

1. В карточные игры мы не играем!

2. Хозяева заготовят несколько игр, чтобы быстро предложить подходящую, если гости начнут скучать.

3. Не избегайте участия в предложенных играх, чтобы не огорчить хозяев.

4. При назначении фантов избегайте тех, которые ведут к фамильярности.

Этикет во время танцев

О танцах, их количестве и виде на раутах будет объявлено заранее, поэтому можно приглашать на танцы не только перед ними, но и заранее, во время визитов или иных встреч.

1. Хозяева дома приложат усилия, чтобы все дамы потанцевали. Хозяйка может представить кавалера даме, чтобы та могла потанцевать. Но дамы не обязаны считать знакомыми своих партнёров по танцам.

2. Дамы не отказывают танцевать, если только этот танец у неё не занят. Желательно предложить кавалеру другой танец.

3. Дамы, особенно те, которых приглашают часто, могут попросить своих кавалеров потанцевать с менее удачливыми особами. Желательно это делать тайком.

4. Если кавалеру отказала в танце дама, то пригласите соседнюю даму, иначе вы её глубоко оскорбите.

5. Прежде всего мужчина приглашает на танцы хозяйку дома, её сестёр и родственниц, своих родственниц, родственников друзей. Когда со всеми дамами из этого списка уже потанцевали – обратите свое внимание на других дам. На рауте – поищите способ представиться им, на вечере можете просто пригласить их на танец.

6. Если даму одновременно приглашают два кавалера, то дама сама сделает выбор, с кем танцевать.

7. Перед началом танцев не удаляйтесь из зала.

8. Даме и девице неприлично много танцевать с одним кавалером, даже если это родной брат.

9. Если кавалеров меньше чем дам, то кавалеры стараются танцевать все танцы.

10. По окончании танца кавалер провожает даму до её места, предварительно поинтересовавшись «Куда вас проводить?».

По окончании мероприятия

1. Не обязательно оставаться до самого конца мероприятия. Если вы решили уйти раньше – сделайте это, не прощаясь и не привлекая общего внимания.
2. Если вы остались до окончания мероприятия – обязательно попрощайтесь с хозяевами и поблагодарите их.

Семейные обряды: рождение, брак, развод

Исторически все семейные обряды и ритуалы были достаточно длительными, поэтому мы постарались, сохранив настрой, «ужать» их до нужд игры. Помолвки, похороны и несение траура на игре моделируются.

Поскольку МГ сознательно отходит от религиозной стороны вопроса, все подобные события моделируются исключительно светской составляющей! Не нужно спрашивать про венчания и отпевания – они остаются за пределами игры.

Дорогие игроки! Мы предоставляем только модели - необходимый минимум действий. В Ваших силах сделать момент помолвки и романтическим, и меркантильным, и печальным, и волшебным - с помощью отыгрыша и неравнодушия!

I. РОЖДЕНИЯ

В реальности игры рождение детей невозможно.

Дни рождения персонажей – заявляйте и отыгрывайте по своему усмотрению. Помните, что отмечаемые дни рождения на игре приравниваются к светским увеселениям. Поэтому не забудьте свериться с рекомендациями этикета на этот счет.

II. ПОМОЛВКА И БРАК

1. Сватовство.

- Сначала молодой человек должен познакомиться с родителями и самой понравившейся девушкой, если не сделал этого раньше.
- Потом через знакомых (универсальным вариантом является сваха) молодой человек обязательно выясняет, как отнесутся к его предложению родители девушки и она сама. Здесь надлежит разрешить возможные противоречия и убедиться, что препятствий к браку нет (смотри ниже).
- Убедившись, что ему ответят положительно, молодой человек делает предложение родителям, обычно молодая девушка при этом разговоре не присутствует и вообще, как правило, этот разговор происходит между родителями невесты и женихом без лишних глаз.
- Если разговор прошёл успешно, то предложение повторяют родители (отец, если нет его – мать, если нет – друг) жениха. Этот этап самый важный, здесь подтверждается согласие родителей на брак детей и проясняются экономические вопросы. После согласия сторон можно переходить к оформлению брачного союза.

Брачный союз в Российской империи не является равным союзом. Цитируем закон: «Жена обязана повиноваться мужу своему, как главе семейства, пребывать к нему в любви, и почтении и в неограниченном послушании, оказывать ему всякое угождение и привязанность, как хозяйка дома». Эта власть мужа над женой превосходит родительскую власть – жена должна слушаться мужа, и лишь затем исполнять свои обязанности в отношении своих родителей. Супруги должны жить совместно, уход жены из дома невозможен и может быть прекращен по решению суда. Паспорт жене выдается только с разрешения мужа, притом он может не давать ей отдельного паспорта.

К счастью, в экономических вопросах Российская империя в семейном праве выделяется в лучшую сторону. Жена и муж, в экономических отношениях с третьими лицами выступают как различные стороны, и могут совершать даже сделки друг с другом, с целью, например, продажи имущества жены – мужу. Единственное, что не может делать жена – брать векселя на себя без разрешения мужа.

Особняком стоит вопрос о «приданом». Само по себе приданое – это особая форма «выдела» части состояния родителей в пользу дочери по случаю замужества, оно находится в собственности невесты (потом жены) и под управление мужа по умолчанию не переходит. Размеры выдела законом не регламентируются и права требовать его у детей нет.

ВНИМАНИЕ! Дорогие игроки-мужчины, если вы намерены жениться на деньгах – заключайте с богатыми родителями договор (хотя бы и словесно) о передаче состояния непосредственно вам. Попадется жена с характером – дырку от бублика вы увидите, а не часть ее приданого -))))

Требования к вступлению в брак просты как три рубля:

1. Разнополость брачующихся. Никаких браков с лицами своего или неопределенного пола, имуществом, животными или растениями.

2. Желание вступить в брак. Отдавать замуж или женить против воли родители права все-таки не имеют.

3. Нахождение в законном возрасте – старше 18 лет для мужчины, 16 лет для женщины и младше 80 лет. Удостоверяется выпиской из официальных документов или свидетельством родителей/опекающих лиц в свидетельской книге.

4. Не состояние в браке. Также, ни у одного из брачующихся этот брак не должен быть четвертым или более. Удостоверяется паспортами брачующихся или свидетельством родителей/опекунов для невесты.

5. Умственное здоровье брачующихся. Удостоверяется справкой врача или свидетельством лиц, хорошо знающих брачующихся в свидетельской книге.

6. Согласие родителей, опекунов или попечителей брачующихся на брак. Удостоверяется росписью родителей в свидетельской книге. Это согласие требуется во всех случаях, кроме тех, когда оба родителя брачующегося мертвы или лишены всех прав состояния (опекуны/попечители отсутствуют).

7. Согласие начальства для людей на гражданской или военной службе на брак. Исключительно в письменной форме. Важный момент: начальство должно знать, на брак с кем именно и при каких условиях вы просите разрешение.

8. Экономическая состоятельность мужа. Желающий вступить в брак мужчина должен показать доход в размере не менее 1200 рублей в год, в противном случае он переходит в сословие крестьянина и лишается слишком многих прав. Этот путь не для наших игроков. Чиновникам гражданской службы до 10 ранга и офицерам до 9 ранга (до получения от казны дохода размеров 1200 рублей в год минимум) следует показать у себя наличие недвижимости, дающей не менее 300 рублей в год дохода или предоставить единовременное наличие 5000 рублей.

9. Отсутствие близкородственных отношений между невестой и женихом (второй степени или ближе по родству), также усыновители не могут вступать в браки с усыновляемыми.

10. Нет иных препятствий к совершению брака. Арестантам, осужденным (до момента прибытия к месту ссылки), лишенным прав состояния – жениться нельзя! Также нельзя жениться тем, у кого в паспорте прописан судебный запрет на вступление в брак.

2. Помолвка.

На самой игре свадеб не будет, но возможны помолвки. Требования к людям, желающим заключить помолвку – те же самые. После помолвки, в течение месяца помолвленные вступят в законный брак и будут жить долго и счастливо (или как повезет).

Помолвка оформляется у нотариуса.

Для этого нотариусу брачующимися сторонами предоставляется следующая информация и пакет документов:

- 1) Согласие брачующихся вступить в брак. Если родители заставляют – можно отказаться! Это можно спросить устно.
- 2) Паспорт жениха. Желателен, но не обязателен паспорт невесты.
- 3) Свидетельство о достижении возраста в виде выписки из книг (оформляется через сваху)/Свидетельство о достижении возраста, подписанное родителями/опекунами.
- 4) Справка о психическом здоровье брачующихся (оформляется через сваху) или письменное свидетельство знающих брачующихся лиц.
- 5) Согласие родителей/опекунов брачующихся на брак за подписью родителей.
- 6) Согласие начальства жениха (оформляется через сваху если начальство на игре не представлено)
- 7) Доказательство экономической состоятельности жениха (выписка из банка, свидетельство достаточного ранга, наличные деньги).
- 8) Наличие двух свидетелей, готовых подписями удостоверить помолвку.
- 9) Нет блокирующих брак обстоятельств.

Нотариус проверяет информацию, затем оформляет этот набор свидетельств в единый документ, который удостоверяют подписями брачующиеся и свидетели. Этот набор документов он отдает мастерам и с этого момента помолвка считается совершенной. Жених легче продвигается по табели о рангах, молодая семья обретает свой собственный капитал, социальный капитал и так далее. С игротехнической точки зрения – они женаты и брак этот практически не может быть разорван до смерти одной из сторон.

Во всей этой бумажной круговерти вам окажет неоценимую помощь сваха – она и за документами проследит и денежные вопросы поможет обсудить и некоторые шероховатости уладит.

«Но что же мне делать, если у меня нет разрешения на брак от родителей?» - спросит нас пыливый читатель. Отвечаем:

3. Тайный брак

Тайный брак отличается от явного, главным образом следующим: не соблюдено какое-то из ключевых условий, например, нет согласия родителей или начальства. Тайный брак заключается тайком, где-то в глуши и скорее всего за взятку.

Расценки на брак мы вводим в твердой валюте для упрощения процесса.

Сам по себе брак стоит 500 рублей. Это плата за нарушение норм семейного права.

1. Если у брачующихся нет согласия родителей, то +1000 рублей за сторону.
2. Если нет согласия начальства +500 рублей.
3. Если нет доказательств экономической состоятельности+200 рублей.
4. Если нет доказательств психического здоровья +200 рублей за сторону.
5. Брак прямо на игре+5000 рублей.
6. Если нет двух свидетелей и/или доказательств подходящего под брак возраста – вступление в брак невозможно.

Дорого? Что делать, быстрый тайный брак - это не развлечение для бедных!

Как это реализуется на игре:

- Находите двух свидетелей.
- Составляете у нотариуса список имеющихся свидетельств.
- Рассчитываете стоимость тайного брака.
- Если хотите заключить брак на игре – покидаете игру вместе с двумя свидетелями, выплачиваете мастерам стоимость брака, вы и свидетели возвращаетесь в игру (вы – женатыми) спустя несколько (будет определено позднее) часов.
- Если хотите заключить брак и бежать навсегда – покидаете игру без свидетелей и уходите в закат.

В любом из случаев достаточно расторопные родственники могут (при помощи полиции вас найти и вернуть еще неженатыми или уже женатыми – это кому как повезет).

Ответственность за такие шалости:

- За заключение брака без разрешения начальства – дисциплинарная.
- За заключение брака без разрешения родителей – уголовная (применяется к той стороне, у которой разрешения нет, то есть могут посадить только мужа/жену). Наказание в этом случае ограничивается несколькими месяцами ареста, на практике применяется крайне редко. Для судебного преследования должна быть инициатива родителей, просто полицейский не может преследовать новобрачных (в отличие, допустим, от случая кражи или убийства) но если родители будут жаждать мести и настаивать на применении наказания – посадим, куда деваться-то?
- За лжесвидетельствование в деле удостоверения психического здоровья – административная (штраф).
- Все участвующие стороны (если об этом узнали, конечно) скорее всего, получают черный бант (на усмотрение матрон).

III. РАЗВОД

Разводов в реальности нет, а процедура признания брака ничтожным такая сложная и запутанная, что РАЗВОДОВ НА ИГРЕ НЕТ.

Однако, если на игре вас поймали на неверности, то за скобками игры вас скорее всего ждет признание брака ничтожным и судебный запрет на последующие браки.

Безусловно, такие поступки повлекут за собой падение соцкапитала и черные банты (на усмотрение матрон).

Семейные обряды: похороны и траур

Исторически все семейные обряды и ритуалы были достаточно длительными, поэтому мы постарались, сохранив настрой, «ужать» их до нужд игры. Помолвки, похороны и несение траура на игре моделируются.

Поскольку МГ сознательно отходит от религиозной стороны вопроса, все подобные события моделируются исключительно светской составляющей! Не нужно спрашивать про венчания и отпевания – они остаются за пределами игры.

Дорогие игроки, мы указываем в обряде только обязательные действия (минимум того, что должно быть). Сделать так, чтобы вам (и покойному) было красиво и печально, чтобы этот момент животрепетал в ваших сердцах - в ваших силах и фантазии.

Если в Вашем доме случился покойник, семья в обязательном порядке организует похороны и облачается в траур.

ПОХОРОНЫ

Если человек умер насильственной смертью (убийство, самоубийство), Вы сначала ждете, пока полиция выполнит с телом усопшего все следственные процедуры!!! Чем меньше вы будете мешать следователям, тем быстрее вам разрешат приступить к обряду похорон.

Организация похорон:

- 1) Похороны проходят только в темное время суток (темное время суток для неводителей – это когда свет фонаря начинает быть заметен на земле и предметах)
- 2) Родственники и друзья числом не менее 3х человек (из них не менее 2х мужчин) выходят из дома усопшего, причем 2 мужчины несут тело, укрытое простыней (в случае чего мастера выделяют манекен, будет не тяжело), а один человек с фонарем в руках освещает путь.
- 3) Тело, уносят в мастерятник, там получают взамен надгробную плиту, с которой двигаются на кладбище.
- 4) Родственники произносят краткую надгробную речь.
- 5) Могильная плита устанавливается на месте захоронения, после чего кто-то из родственников забивает гвозди (будут приготовлены в плите).
- 6) Родственники возлагают венок или венки (один будет выдан мастерами, но кто знает, может, удастся заполучить больше).
- 7) Все перемещаются в дом усопшего, где происходит обряд поминок. Поминки в формате торжественных речей, приема соболезнований и т.п.

ТРАУР

Мы понимаем, что смерть может прийти в каждый дом незапланированно. Менять дресс-код в этом случае проблематично, а везти с собой еще одно черное платье про запас – дорого. Поэтому:

В день смерти дом, где находится усопший, в **ОБЯЗАТЕЛЬНОМ ПОРЯДКЕ** навещает одна или несколько матрон. Они вручают членам семьи траурные повязки.

Траурная повязка является маркером того, что человек находится в трауре.

Мы выделяем два вида траура: глубокий и полутраур (обычный).

В день смерти вся семья носит глубокий траур.

Визиты можно наносить только друзьям и принимать только друзей. Никаких новых знакомств в это время не заводят. На общественных мероприятиях появляются со сдержанной печалью на лице, женщины промакивают глаза и всячески демонстрируют эту сдержанную печаль. Стараются не участвовать в весёлых играх и затеях. Жена в танцах не участвует, если погиб муж! Декольте желательно дамам прикрыть. Повязки траурные носят обязательно все родственники и все, кто считает себя друзьями усопшего.

Во второй день полутраур носят только самые близкие родственники (например, жена и дети). Все остальные траур снимают.

Полутраур выглядит следующим образом: сдержанная печаль на лице и закрытые костюмы присутствуют. Участие в весёлых затеях не одобряется, но ездить с визитами могут к кому угодно. В полутраур повязки носятся.

Для простоты отсчета дни отсчитываются от момента, когда о гибели родственника стало известно.

День считается до момента пробуждения от ночного сна, но не менее 12 часов от момента гибели. То есть, если ваш родственник скончался (и это обнаружили) в двенадцать часов дня, то траур вы носите до следующего утра. А если это обнаружили в 3 часа ночи, то до 15.00 следующих суток.

Еще один важный момент: глубокий траур не может закончиться раньше похорон.

О любви и немного о сексе

О ЛЮБВИ

Любовь серебряного века – это прекрасное и острое чувство, воспеваемое поэтами.

Период, когда расстояние между сословиями меньше, чем пропасть между духовными ценностями.

Пора, когда великое счастье и великое страдание нераздельны.

Эпоха, когда любовь и смерть опасно близки.

Именно в это время вам выпало любить.

Может так случиться, что любовь обрушится на вас как рок, фатум и может быть, даже убьет.

Но следует помнить, что только она открывает двери, которые невозможно открыть.

И творит истинную магию.

Но для того, чтобы любовь показала вам свои чудеса, ОНА ДОЛЖНА БЫТЬ ЯВЛЕНА В МИРЕ.

Тайная любовь скорее всего ничего нового в вашу жизнь не принесет. А так и останется безответным, тайным душевным грузом.

Поэтому!

Не бойтесь проявлять свои чувства. Не бойтесь признаться объекту своей страсти, что вы не можете без него (нее) жить. Пишите письма, стихи. Не можете писать сами – просите тех, кто умеет, чтобы они помогли. Не отступайте перед препятствиями, воздвигнутыми обществом и преградами иного толка. Даже с предназначением можно вступить в бой, если любовь истинна!

Действуйте. Любовь вознаграждает смелых.

О СЕКСЕ

Персонажи должны взять друг друга за обе руки, переплестя пальцы. Это действие отображает тесный физический контакт, который, тем не менее, еще не является сексом, это петтинг, объятия и т.д. Любой из участников может пытаться противодействовать этому.

Далее инициатор секса должен, не размыкая пальцев, положить другого персонажа на спину. Это действие отображает переход непосредственно к сексу. Участники также могут противодействовать друг другу (если один из партнеров принуждается к данным действиям – это называется «изнасилование», не забудьте наклеить улику на жертву).

Дальше держите пальцы сплетенными, сколько хотите (помните: время игры ограничено)