

Оглавление

Корабль	2
Персонажи	3
Роли	3
Капитан	3
Квартирмейстер.....	4
Боцман.....	4
Канонир	4
Навигатор	5
Казначей.....	5
Кок.....	5
Корабельный врач.....	5
Капеллан	6
Корабельный плотник.....	6
Корабельный маг.....	6
Корабельный колдун	7
Ватаги.....	7
Ватаги и их обязанности	8
Матросы	8
Канониры	8
Правила по боевке и небоевому взаимодействию.....	8
Наука.....	9
Общие игровые процессы	9
Личные отношения и стресс	10
Отношения	10
Стресс.....	10
Рекомендации:	11

Новые приключения на Новой Клешне (пиратская романтика) правила

Игра моделирует быт и приключения пиратского корабля, который отправляется в рейды за сокровищами, переживает разнообразные приключения на море и на суше.

Персонажи игроков – офицерский и командный состав корабля (включая глав пиратских ватаг, составляющих экипаж корабля).

Игровые события разделены на рутинные процессы, свои для каждого персонажа в зависимости от профессии, где каждый персонаж решает свои задачи и кризисы – события и приключения, в

ходе которых команде приходится объединиться и продемонстрировать умение действовать слаженно.

Корабль

Корабль героев – шестипушечный двухмачтовый люггер водоизмещением 25 тонн. Пока безымянный.

У корабля есть ряд параметров, которые напрямую будут задействованы на игре.

Прочность корпуса (и такелажа с парусами, разделять не будем)

Базовое значение – 4/12 (означает, что корабль может вынести четыре критических залпа или 12 прямых попаданий из 16-фунтовых орудий).

Количество пушек – 6, 1 носовая, 1 кормовая, по 2 на правом и левом борту.

Качество пушек – 16 фунтов (считается базовым качеством пушек, наносит противнику 1 урон при удачном попадании по противнику).

Скорость корабля – 6 (значение прибавляется к проверкам навигации и судовождения)

Слоты ватаг – 3 (определяет, сколько отрядов моряков/канониров/абордажников может вместить корабль комфортно)

Грузоподъемность – 6 (определяет, сколько полезного груза может вместить трюм корабля).

Слоты улучшений – 2 (количество допустимых улучшений параметров судна, которые можно на него установить).

Ресурсы

Игровые предметы, которые позволяют успешно отправиться в плавание и успешно из него вернуться.

Деньги – 2000 на старте (ригельдукаты, золотые монеты малого размера в корабельной казне).

Провиант – запас съестного, воды и алкоголя для всего экипажа судна на одну неделю пути (занимает 1 единицу грузоподъемности). Базовая стоимость – 200 золотых.

Медкомплекты – медицинские принадлежности, бинты, травы, лекарства, позволяющие четыре раза восстановить до полных хитов одного персонажа или предотвратить смерть бойца ватаги (неигрового персонажа) (занимает 1 единицу грузоподъемности). Базовая стоимость – 500 золотых.

Ремонтные комплекты – принадлежности для ремонта корабля (доски, парусина, запасные мачты, крепеж, снасти, смола и т.д.) позволяющие восстановить 1 из 4 ед. урона корпусу (занимает 1 единицу грузоподъемности). Базовая стоимость – 250 золотых.

Боеприпасы – комплект боеприпасов для пушек, мушкетов, пистолей корабля и команды, которого хватает на одно боевое столкновение на суше и на море. (занимает 1 единицу грузоподъемности). Базовая стоимость – 300 золотых.

Фокусы/реагенты/мистические ресурсы – комплект расходников для корабельных мистиков, который позволяет произвести четыре дополнительных воздействия или провести один ритуал, мистики могут делить комплект для пополнения своего пула воздействий. (занимает 1 единицу грузоподъемности). Базовая стоимость – 500 золотых.

Научный очки – материальное воплощение результатов научных исследований офицеров корабля, позволяющие создать улучшения или улучшить возможности самих персонажей. (под наукой в широком смысле подразумевается занятие научной мистикой, колдовством, даже теологические изыскания).

Персонажи

Каждый персонаж обладает параметрами:

Профессиональные навыки – зависящие от роли и предыстории навыки персонажа, позволяющие ему выполнять все его должностные обязанности как в рамках рутинных процессов, так и в случае приключений/кризисов. Среднее значение – 10, используется вместе с броском д20.

Боевые навыки – способность персонажа сражаться мечом, мистикой, пистолем или голыми руками. У боевых персонажей среднее значение 10-15, у небоевых – 5-7, используется вместе с броском д20.

Хиты – определяют способность персонажа получать ранения до того момента, как он попадет в состояние тяжрана, персонаж может терять хиты как в ходе словесного отыгрыша и испытаний в данже, так и в ходе живых игровых боевых действий (дуэлей, взаимодействий с игротехами). Среднее значение – 2 хита.

Также персонажи обладают значением стресса, определяющим их ментальное состояние и специфику реакции на внешние раздражители. Важно обратить внимание, что стресс на персонажей действует достаточно активно и не забывать отыгрывать озвученные мастером эффекты.

Роли

Персонажи разделены на офицеров корабля и лидеров профессиональных корабельных артелей (ватаг), пока не сказано иного офицеры и главы ватаг равны в статусе, более того, даже капитан и квартирмейстер не превосходят в положении прочих пиратских старшин, то есть командная иерархия не является установленной по старшинству, за исключением ситуаций, когда офицер исполняет прямые обязанности (то есть наличествует зачаточная субординация в рамках компетенции того или иного офицера или лидера ватаги, которую остальные пока за ним не признают). То есть – на корабле анархия и решения коллег уважают только в пределах тех занятий, в которых от этих решений зависит жизнь и благополучие команды. Также стоит отметить, что корабль приобретен в равных долях всеми корабельными офицерами и главами ватаг вскладчину. Все это важно учитывать при отыгрыше.

Все важные решения о жизни корабля принимаются на сходке команды, все текущие вопросы решают офицеры в рамках своих компетенций.

Далее следует формальный круг обязанностей персонажей по профессиям

Капитан

Капитан, в отличие от военно-морского флота, не является командующим кораблем. В задачи капитана входит управление судном в плавании и в бою, он может также отвечать за вопросы навигации (прокладывания курса), если навигатор на корабле не числится.

В обязанности капитана входит:

Судовождение

Командование в морском бою

Формальными подчиненными капитана являются матросы (ватага), а его приказы передает боцман.

Квартирмейстер

Квартирмейстер – самое уважаемое лицо на корабле (обычно), он отвечает за вербовку, решение логистических задач, внутреннюю политику на судне и внешние связи, следит за тем, чтобы все работало как нужно и несет огромную ответственность. Для квартирмейстера важно поддерживать репутацию и образ непоколебимой уверенности.

Обязанности квартирмейстера:

Логистика

Набор команды

Поддержание боевого духа

Принятие текущих политических решений

Важная задача квартирмейстера – следить, чтобы все офицеры выполняли свои обязанности.

Боцман

Боцман – важная часть экипажа любого судна, он поддерживает дисциплину, обеспечивает взаимодействие офицеров и команды, может оказывать первую медицинскую помощь при необходимости.

В обязанности боцмана входит:

Поддержание боевого духа

Управление командой судна (он доносит приказы офицеров и следит за их исполнением)

Поддержание дисциплины (задача боцмана заставить всех вовремя и правильно выполнять приказы)

Формально боцману подчиняется вся команда корабля (ватаги), но в первую очередь матросы.

Канонир

Канонир – инженер, который отвечает за готовность пушек корабля к стрельбе и ведение огневого боя в морских схватках, он также может командовать артиллерией на суше.

В обязанности канонира входит:

Наводка орудий в бою

Проведение учебных стрельб артиллерийских расчетов в периоды затишья

Канонир также может заниматься наукой

Формально канонир командует артиллеристами (ватагой канониров) корабля и отвечает за их действия.

Навигатор

Профессиональный морской офицер, который умеет работать с картами, прокладывать курс и формировать маршрут судна, от его знаний зависит успешность достижения кораблем точки назначения не меньше, чем от капитана.

Навигатор должен прокладывать курс к цели корабля

Также навигатор может заниматься наукой

Формально навигатор никем не командует, но без его указаний капитан не сможет доставить корабль к месту назначения.

Первый помощник – офицер, который должен заменять на вахте капитана, когда тот отдыхает, а также может брать на себя некоторые обязанности квартирмейстера.

У первого помощника нет особых компетенций, но он может действовать вместе с капитаном и квартирмейстером для улучшения их результатов. А также он может заменить капитана, если тот тяжело ранен или погиб.

Казначей

Офицер, в руках которого находятся все финансы и запасы корабля, он может сбывать добычу, дешевле закупать ресурсы (торговаться), оценивать захваченный груз, должен подсчитывать запасы.

Обязанности казначея:

Реализация захваченной добычи

Закупка корабельных ресурсов

Обеспечение сохранности груза

Закупка улучшений для корабля

Команды под контролем казначея нет, но он может запрашивать людей в охрану и для доставки грузов.

Кок

Кок – истинное сердце любого корабля, от его готовности зависит боевой дух команды и настрой офицеров. На всех пиратских кораблях кока ценят не меньше капитана.

Обязанность одна – готовить вкусную и полезную пищу для экипажа.

Кок может запрашивать к себе в помощь людей из ватаг.

Корабельный врач

Корабельный врач следит за состоянием экипажа в ходе плавания и обеспечивает квалифицированный уход в случае травм, болезней, ранений.

Задачи врача

Проводить регулярные осмотры команды

Назначать лечение больным

Проводить операции после схваток

Также корабельный врач может заниматься наукой

Врач может брать себе помощников из ватаг, даже привлекать офицеров при необходимости.

Капеллан

Будь то священник Единого, проповедник Темного или даже мрачный мабонго барона Кешкашивира, корабельный капеллан должен заботиться о моральном состоянии паствы, отгонять хаос и иные темные силы, помогать нуждающимся в утешении.

Обязанности капеллана:

Проводить службы согласно конфессии

Оценивать духовное состояние команды и подкреплять его

Проводить исповеди или просто индивидуальные беседы с нуждающимися

Также капеллан может проводить теологические научные изыскания для усиления своей веры.

Корабельный плотник

Еще один инженер и даже конструктор в команде, он единственный способен организовать работы по восстановлению судна после боя или шторма, а также должен следить за текущим состоянием корабля. Плотник умеет работать не только с деревом, но и со снастями, металлом пушек, печью кока на камбузе и камнями противовесов в трюме – это опытный строитель на своем месте.

Обязанности плотника

Ремонтировать корабль после повреждений

Поддерживать текущее работоспособное состояние корабля

Контролировать установку улучшений

Также плотник может заниматься наукой

Себе в помощь плотник может запросить необходимое число рабочих рук из ватаг, офицеры работать руками обычно не умеют и не любят.

Корабельный маг

Корабельный маг – фигура инертная, но необходимая, его не зовут, когда все хорошо, маг может применять свой мистический потенциал в кризисных ситуациях, в бою или приключениях. Все остальное время он шатается без дела, путается под ногами команды и канючит о морской болезни.

Мистические воздействия мага полезны в бою, в лечении, могут даже пригложаться для ремонта судна.

Также маг всегда сосредоточен на развитии своего мистического потенциала и может заниматься наукой от скуки.

Корабельный колдун

Колдун часто может заменять капеллана, однако в первую очередь он полезен для наложения долгосрочных эффектов на корабль и команду, контроля и ухода за корабельными мистическими предметами и фетишами (включая проверку работоспособности антихаотического зачарования и отпугивателя монстров).

Колдун может

Проводить ритуалы

Заниматься развитием своего колдовства

Заниматься наукой

Особенности мистицизма зависят от специфики конкретного колдуна.

Начальник абордажной команды

Начальник абордажной команды – военный лидер корабля, он командует в абордаже, в высадках на сушу, следит за поддержанием боеспособности команды.

Начальник абордажной команды должен:

Командовать в ближнем бою и сражаться в первых рядах

Проводить занятия по муштре команды для поддержания боеспособности

Командовать войсками при высадке на сушу

В формальном ведении начальника абордажной команды находится ватага абордажников.

Ватаги

Ватаги – профессиональные пиратские объединения из тех, кто не умеет и не хочет командовать, не желает брать на себя ответственность и не стремится наверх, где можно словить черную метку. Волю ватаг среди офицеров объявляют главари и их заместители.

Численность ватаг на люггере невысока, если главари имеют параметры, аналогичные офицерским, то сами ватаги – это виртуальные единицы, со своими характеристиками.

Параметры ватаг складываются от каждого участника и могут падать, если ватажники умирают или теряют дееспособность.

Параметры ватаг:

Мораль/Боевой дух – определяет готовность людей сражаться или выполнять свои обязанности в кризисной ситуации. Среднее значение на ватагу – 15, среднее значение на ватажника – 2-3.

Шок – аналогично хитам у офицеров, определяет сколько раз отряд может проиграть соревнование в морали с противником, но продолжить сражаться или исполнять кризисную задачу. В среднем 2-3.

Боевые навыки – аналогично боевым навыкам офицеров. Среднее значение у абордажников – 20-25, у небоевых ватаг – 10-15, у ватажников – 4/2.

Профессиональные навыки – у абордажников они включают различные военные умения за пределами самого боя (в том числе умения скрытных операций и засад), а у матросов и канониров определяют их способность управлять кораблем и обращаться с орудиями. Среднее значение у абордажников – 10-15, у небоевых ватаг – 15-25, у ватажников – 4/2.

Численность – сколько человек в ватаге, среднее значение 7-12 чел.

Ватаги и их обязанности

Персонажи глав ватаг моделируют свои действия и действия ватаги в ходе плавания и приключений.

Матросы

От матросов зависит движение корабля и работоспособность всех его элементов.

Обязанности матросов:

Осуществлять управление кораблем под командованием капитана

Ухаживать за кораблем в ходе плавания (следить за чистотой и сохранностью судна)

Канониры

Канониры должны поддерживать в работоспособном состоянии пушки и свои собственные артиллерийские навыки.

Абордажники

Должны сражаться в первом ряду, а в свободное время патрулировать корабль, предупреждая опасности и нарушения дисциплины.

Правила по боевке и небоевому взаимодействию

Каждый игрок на начало игры имеет от 2 до 6 хитов (в зависимости от роли), оружие снимает 1 хит (может и больше, в зависимости от роли и специфики предмета). Непоражаемые зоны – голова, шея, область паха, кисти, ступни.

Раненный персонаж нуждается в медицинской помощи, перевязка позволяет стабилизировать персонажа, после чего медициной можно восстановить хиты, или хиты восстановятся со временем. Помощь можно получить от других медика или от персонажей с мистическими способностями.

В состоянии тяжелого ранения (0 хитов и ниже) игрок может перемещаться только с опорой на стену или другого игрока, негромко звать на помощь. Пользоваться магией с большими штрафами.

Магические воздействия индивидуальны в зависимости от игрока и обсуждаются в свободной манере с мастером перед игрой (для большинства персонажей мастер сам обозначит возможности) или в ходе их использования на игре. Активные магические воздействия боевого характера отыгрываются мягким (совсем мягким!) метательным снарядом.

Кулуарные убийства отыгрываются достаточно привычно – необходимо подойти к цели сзади и без помех провести клинком на уровне груди. Производиться могут согласованным кулуарным оружием.

Боевые взаимодействия не могут быть засадного характера – вся боевка отыгрывается одинарными и групповыми дуэлями на улице. Могут быть исключения, согласованные с мастером.

Оглушение отыгрывается двумя темповыми легкими ударами тупой частью оружия по спине цели. Оглушение длится 3 минуты или 200 счетов про себя.

Механика отравления на игре возможна, отравленному персонажу сообщит об этом мастер.

Добивание персонажа проводится по принципу сообщения оглушенному или тяжелораненному противнику в свободной форме о том, что он «убит», «добит», и т.д.

Секс отыгрывается по желанию и обоюдному согласию самыми разными вариантами – можно массировать, можно кормить сгущенкой, можно уединиться.

Игровой зоной является непосредственно сама дача, а также территория дачного участка. Игровые и неигровые участки на месте будут заявлены перед игрой.

Играем на честность, все друг-друга любим, не калечим и на игровые действия по жизни не обижаемся!

Наука

Наука на игре подразумевает широкий пласт активностей различных персонажей – от мистических ритуалов до решения головоломок и уравнений.

Каждый персонаж, играющий в науку получит свои квестовые задачи, ориентированные на его подход к обретению научного знания. Успехи в выполнении научных задач будут вознаграждены научными очками, которые можно будет реализовать через приобретение улучшений для корабля или развитие собственных способностей персонажа, получения необычных навыков или особенностей.

Еще один способ приобретения научных очков – исследование необычных объектов в ходе групповых событий, происходящих с кораблем, но, как правило необходимо будет убедить команду в необходимости отклониться с маршрута.

Общие игровые процессы

Игра происходит в двух основных форматах – часть событий и рутинных действий осуществляется в рамках словесного отыгрыша и использования характеристик персонажей вместе с броском d20 против определенной сложности или оппозиционного броска противника (аналогично настольным ролевым играм). Часть (большая) проходит в формате классического ролевого действия, включая прохождение испытаний, головоломки, сражения по правилам боевки, данжевые элементы, и прочие прелести, которые мы любим.

К словесным элементам относится отыгрыш морских сражений и абордажей, подготовка корабля к плаванию и продажа добычи после рейда, некоторые элементы сухопутных экспедиций.

К живым ролевым элементам, в том числе, относится корабельная рутина и действия команды в ходе кризисов. Выполнение офицерами своих обязанностей будет отыгрываться различными мини-играми и иницированными игроками активностями. Например, корабельный врач должен

будет, проводя осмотры пациентов собирать паззлы, а боцман, для укрепления дисциплины в натуре должен будет устраивать смотры, а для поднятия боевого духа попойки или игру в карты.

Личные отношения и стресс

Отношения

У каждого персонажа будет ряд Отношений, которые можно будет поделить на условно положительные и условно негативные. Отношения могут быть как непосредственно отношения, так и чем-то более вещественным, не связанным с отношением.

Отношения не обязательно трактовать как инструкцию по отыгрышу Вашего персонажа, а больше как некая иерархичность, зависимость друг от друга и связь.

Не рекомендуется, расценивать негативные отношения, как призыв бить лица и подставлять тех, кто не нравится персонажу. Негативные отношения - это лишь направленность взаимодействий, которые можно обратить себе в плюс, ровно также как положительные отношения могут вылиться во что-то плохое. И точно также друг может стать врагом и враг другом, в зависимости от ситуации и отыгрыша.

Отношения могут привести вас к обогащению теми или иными ресурсами, к влиянию на определенных членов экипажа, к разгадке квестов, снижению или повышению стресса.

Стресс

Шкала стресса:

+3=+2=+1=0=-1=-2=-3=-4=-5=-6=-7

+3 - (пункт ниже и +) отказ от выполнения обязанностей. Отсутствие желания хоть как-то менять ситуацию и действия будут направлены на тех, кто хотят что-то изменить.

+2 - изменения подвергаются сильной критике. попустительское отношение к работе. -1 к боевым и профессиональным навыкам. Нежелание проявлять инициативу к изменениям.

+1 - стремление к стабильности, сохранению того, что есть. Изменения подвергаются критике. +1 к профессиональным навыкам.

0 - всё нормально.

-1 - стремление обрести стабильность, изменить то, что не нравится. +1 к боевым навыкам

-2 - (пункт выше и +) Изменения воспринимаются с меньшей критикой.

-3 - (пункт выше и +) напряженность (спина, плечи, шея) -1 к профессиональным навыкам. +1 к боевым навыкам.

-4 - (пункт выше и +) желание в том или ином виде не подчиняться приказам (в том числе, как джины, сделать, но с нюансами) -1 к профессиональным навыкам

-5 - (пункт выше и +) тревожность. Хочется пить. Вряд ли хочется что-то ещё, разве что бить морды. -1 к боевым навыкам. -1 хит.

-6 - (пункт выше и +) раздражительность по любому поводу. -1 хит в бою. (Паника в бою)

-7 - (пункт выше и +) попытка саботажа (от суицида до подрыва всего корабля)

Шкала стресса представляет собой более-менее универсальное влияние на членов экипажа. При этом у каждого персонажа есть свои особенности на том или ином этапе стресса.

Предлагаю Вам рассмотреть упрощенный пример (две ситуации), показывающий взаимодействие личного квеста, системы отношений и стресса:

Боб очень надеялся найти красивую одежду и украшения в последнем рейде, чтобы отдать своей жене и ребенку. Он и так чувствует вину за то, что его нет рядом, но, если он не будет показывать своё намерение, так они и вовсе забудут про него или, того хуже, возненавидят. Но одежды и украшений не

оказалось. Боб начинает волноваться, а когда Боб волнуется, он начинает думать своей, казалось бы, пустой головой. (Личный квест+повышение стресса) Боб видит несколько решений ситуации:

- 1. Боб может сдать Джека, подлого воришку. Или же угрожать Джеку этим. А там посмотреть, кто даст Бобу больше пользы, Джек-воришка или квартирмейстер, который заботится о настроении на корабле. (способ решения через негативное отношение к Джеку (Боб-Джек))**
- 2. Боб может поговорить со штурманом Вилли. Он мужик опытный, может что подскажет за чаркой рома, может в закромах что найдет подходящее, а может и убедит, что нечего волноваться. (способ решения через позитивное отношение к Вилли (Боб+Вилли))**
- 3. Боб может дождаться, пока матрос Хьюго снова захочет отыгаться. Боб всегда у него выигрывает. Глядишь, может денег Хьюго хватит, чтобы купить что-нибудь. (способ решения через положительное отношение Хьюго к Бобу, но в данном случае, инициатива не за ним (Хьюго+Боб))**

При этом важно, чтобы Гейб не вспомнил про долг Боба, иначе Бобу придется отдать всё, что получится собрать на одежду и украшения Гейбу, но хотя бы в будущем перестанет докучать. (Негативное отношение Гейба к Бобу, которое не решает ситуацию, потому что инициатива за Гейбом (Гейб-Боб))

Во второй ситуации, повышается стресс не только одного Боба, потому что тот не удовлетворил свою потребность, а стресс повышается у всей команды. Это может быть из-за неудачного рейда, долгом штиле или, например, болезни. В таком случае, начинается маленький хаос, где все начинают скалить зубы и ждать момента, когда можно воткнуть нож в спину. Это явно создаст условия, при которых каждый будет проигрывать по-своему. Гейб будет щемить Боба с долгами, из-за чего тому придется сдать Джека и в таком случае, возможностей выполнить собственную часть квеста будет меньше.

Таким образом получается, что каждый член экипажа должен думать и о своём благополучии (снижении стресса у себя) и о благополучии команды, чтобы ему это никак не аукнулось. Каждый должен понимать, что, спровоцировав команду, он сделает хуже не только всем вокруг, но и самому себе. Вместе с тем, как часто встречается в жизни, забота о других (команде) не решит своих собственных проблем. Поиск БАЛАНСА между личным и общественным стоит во главе угла системы стресса.

Рекомендации:

-Повышение личного стресса вполне может проявляться в раздражительности, озадаченности, невозможностью сидеть на месте, инициативности что-то сделать, язвительным комментариям, излишним общением (мало ли кто-то сможет помочь решить ситуацию, используя свои связи). Стресс - это не то, что загоняет в депрессию и ведет к сидению на месте. Стресс - это стимул, который может мотивировать человека к изменениям, а вот какие это будут изменения, зависит в первую очередь от Вас.

-Снижение личного стресса вполне может проявляться расслабленностью, неспешным разговорам, переубеждением других персонажей (потому что нам комфортно и другие это могут изменить, чего явно не хотим мы), тратой ресурсов "с барского плеча", не конфликтностью, отсутствием желания работать, словами поддержки ("Хороший ты парень, Джо"). Вы в зоне комфорта и, скорее всего, вы не так часто оказываетесь в ней,

чтобы что-то менять. В комфорте не хочется работать, да и у других членов экипажа могут возникнуть всякие подозрения, если кто-то будет слишком расслабленным, поэтому перебарщивать с “снижением стресса” тоже не стоит. Кто знает, если вы ходите довольный, может вам капитан дал больше денег чем остальным?

-Для персонажей, у которых есть своего рода “подчиненные” лучше всего балансировать на среднем уровне между стрессом и зоной комфорта. Так и работа будет делаться, и лишних конфликтов не будет. Поэтому следить за своей группой нужно внимательно, чтобы это случайно не вылилось в бунт.

-При повышении стресса у всей команды, не стоит сразу сломя голову впадать в панику и всех вокруг бить и сдавать. Ощущение “пиздец” накатывает не сразу, пройдет какое-то время прежде чем человек свяжет события с возможными последствиями. И как описано выше, раздражительность не сразу приведет к инициативности, которая не сразу приведет к действиям, которые не сразу приведут к снятию стресса. Всё происходит постепенно.

-Общее снижение стресса, скорее всего выльется в небольшую пирушку и веселье. Главное, как обычно, знать меру.