

Оглавление

Высшая школа офицеров	2
Ориентировочное расписание.....	3
Армия	4
Регламент ВШО	5
Правила.....	8
Политика и карьера	9
Правила по боевке.....	11
FAQ: рукопашка.....	14
Правила по насилию.....	15
Правила: Космические сражения	16
Хронология	17
Хевен: О положении в стране (обращение гражданина Пьера).....	20
Сан-Мартин: Статус терминала звезды Тревора.....	22
Полигон — схема проезда	24
Мастерская группа.....	28

#Бастилия и друзья представляют минисериал по мотивам цикла о Хонор Харрингтон.

Цена Чести

О войне. О том, как вы поднимитесь в последнюю атаку. О том, как вы умрете, но не сдадитесь. О том, как вы станете героями ради своей страны.

О чести. О высоких идеалах, о любви к своей стране, о крепкой дружбе и верности товарищу.

О моменте, когда со смертью ты останешься один на один.

О моменте, когда ты заплатишь сполна.

Академия Чести

2 — 5 мая 2013

На игре будут: последние дни перед большой войной, начало вашей карьеры и выбор специальности, освоение новинок военной техники, первые шаги в политике, знакомство с верными друзьями и настоящими врагами.

Место действия: Академия в Соларианской Лиге, где офицеры разных держав учатся вместе по программе, финансируемой соларианцами.

Возможные роли: молодые офицеры Мантикоры, Хевена, Грейсона, Масады, Сан-Мартина и Эревона, а также опытные офицеры-кураторы и преподаватели Академии.

Высшая школа офицеров

В рамках специального проекта Канцелярии Пограничной Безопасности Соларианской Лиги по развитию окраин обитаемой Галактики и по борьбе с пиратством в этих областях, КПБ проводит различные проекты по поддержке флотов неоварварских государств Хэвенитского сектора. Одним из таких проектов является Высшая Школа Офицеров.

В ВШО в ходе краткого курса переподготовки офицеров неоварварских флотов ознакомят с современной техникой, устранят пробелы в их тактической подготовке, научат основам межзвездного права.

Разумеется, КПБ надеется, что в процессе обучения офицеры усвоят еще и преимущества демократического строя Соларианской Лиги перед другими государствами и будут поддерживать гуманитарные инициативы КПБ в Хэвенитском секторе.

Для малых государств сектора (Грейсона, Эревона, Масады и Сан-Мартина) знания, усваиваемые в ВШО, критичны для поддержания боеготовности флота на сколько-нибудь пристойном уровне. Хэвен и Мантикора рассматривают программу ВШО как возможность ознакомиться с уровнем современных соларианских технологий и поддерживать хорошие отношения с Соларианской Лигой.

Организация учебы

Два учебных дня — пятница и суббота. Каждый день в расписании стоит по 5 занятий по 2 часа каждый; в 3 потока. Ожидается, что офицер в день посетит 3-4 занятия по 2 часа каждое — таким образом, в день учебы будет 6-8 часов.

Уроки

интерактивные — с участием обучающихся. Отдельных экзаменов не будет, по итогам урока преподаватель выставляет оценки тем, кто усвоил материал. На занятия можно записываться и приходить без записи. Среди пришедших без записи свободные места распределяются в порядке явки.

Уровни

Для каждого предмета в расписании будут отдельно базовый и продвинутый уровень, например «Техника Допроса I» и «Техника Допроса II». На продвинутый уровень допускаются обучающиеся, получившие оценку по базовому уровню. Допускается и поощряется повторная явка на базовый уровень, если требуется дополнительная тренировка или повторение материала.

Цель учебы

Офицеры, по общему правилу, свободно формируют свое расписание, но обязаны исполнять указания офицеров-кураторов делегаций. Преподаватели вправе не рекомендовать офицеров к дальнейшему посещению их курсов.

От каждого офицера ожидается, что он посетит не менее 6 различных предметов, из которых по 4 получит оценку за базовый уровень и по 1 — за продвинутый уровень.

Оценки

По итогам каждого посещения предмета офицеру, выставляется оценка по этому предмету и уровню с указанием на степень успешности — с замечаниями, без замечаний, с отличием. Например

- «Техника допроса I, с замечаниями»
- «Техника допроса I, без замечаний»
- «Техника допроса I, с отличием»

Если офицер повторно явился на тот же уровень и успешнее проработал материал, уже выставленная оценка может быть повышена. Если офицер по результатам посещения предмета совершенно не освоил материал, оценка не выставляется.

Также преподаватели определяют «лучшего на курсе» по своему предмету, а руководство ВШО — лучшего на курсе в целом. Эти звания очень почетны.

Оценки и звания лучших на курсе повлияют на дальнейшую карьеру обучающегося (см. [правила по карьере](#)).

Ориентировочное расписание

Время	Административный корпус (1 комната)	Административный корпус (2 комната)	Класс управления кораблем	Медблок	Класс инженерного дела	Шайба
Среда 1 мая						
14:00—15:00	Обед (для тех, кто его заказывал отдельно)					
20:00—21:00	Ужин (для тех, кто его заказывал отдельно)					
Четверг 2 мая						
10:00—11:00	Завтрак (для тех, кто его заказывал отдельно)					
14:00—15:00	Обед (для тех, кто его заказывал отдельно)					
до 18:00	Заезд					
19:30—20:00	Стартовый парад					
20:00—21:00	Ужин					
22:00—23:00	Клуб любителей истории флота					
23:00—01:00	Вечер хевенитской культуры					
Пятница 3 мая						
9:00—10:00	Завтрак					
10:00—11.40	История I	Командование I	Управление кораблем I		Допросы I	Рукопашный бой I
12.00—13.40	Право I	Командование I	Управление кораблем I	Медицина I	Инженерное дело I	Абордаж I
14:00—15:00	Обед					
15.00—16.40	История I	Допросы I			Инженерное дело I	Рукопашный бой I
17.00—18.40	Право II	Командование II	Управление кораблем I	Медицина I		Абордаж I
19:00—20:00	Ужин					
20.00—21.40	Абордаж II	Допросы II	Управление кораблем I		Инженерное дело II	Рукопашный бой II
22:00—23:00	Клуб любителей истории флота					
Суббота 4 мая						
9:00—10:00	Завтрак					
10:00—11.40	Абордаж I	Допросы I	Управление кораблем I	Медицина I	Инженерное дело I	Рукопашный бой I
12.00—13.40	История II	Командование I	Управление кораблем II	Медицина II	Инженерное дело II	
14:00—15:00	Обед					
15.00—16.40	Право I	Командование II	Управление кораблем II			Рукопашный бой II
17.00—18.40	Право II	Допросы II	Управление кораблем II	Медицина II	Инженерное дело II	Абордаж II
20:00—21:00	Ужин					
22:00—01:00	Вечер с танцами					
Воскресенье 5 мая						
10:00—11:00	Завтрак (неигровой)					
11:00—14:00	Уборка полигона					
14:00—15:00	Обед (для тех, кто его заказывал отдельно)					
После 15:00	Разъезд					

Армия

Субординация

Главнейшим принципом военной службы является единоначалие. Начальник единолично обладает властью под отношению к подчиненным, несет за них ответственность, сам принимает решения, отдает приказы и обеспечивает их выполнение.

Подчиненные обязаны беспрекословно выполнять приказы начальника. После отдачи приказа обсуждение и критика его недопустимы. Оспаривание приказа у вышестоящего начальника не останавливает выполнение приказа.

Начальники, которым военнослужащий подчинен по службе, хотя бы и временно, называются **прямыми начальниками**. Если построить цепочку командования от военнослужащего к Верховному Главнокомандующему, то все начальники на этой цепочке — его прямые начальники. Пример: командир корабля, начальник подразделения на корабле, командующий флотом и т.д.

Ближайший к военнослужащему прямой начальник на этой цепочке называется непосредственным начальником. Как правило, приказы военнослужащий получает через него, и по всем вопросам обращаться должен только к нему (или через него).

Если двое или несколько военнослужащих вместе выполняют определенное задание, один из них временно становится начальником. Если начальником никто не был назначен, то начальник определяется по старшинству должности и звания.

Старший по званию, не являющийся начальником, обязан требовать от младшего соблюдения воинской дисциплины и устава, а младший обязан эти требования выполнять.

Кто мой начальник?

Начальником делегации является офицер-куратор (а для тех делегаций, где его нет — старший офицер, назначенный из числа героев), а он, в свою очередь, — временно подчинен заместителю начальника ВШО по воспитательной работе.

На время проведения занятий герои подчинены преподавателю.

Преподаватели и персонал Академии находятся по отношению к героям в двойственном положении. Им герои подчиняются только по вопросам, связанным с обучением в ВШО. Не советуем, впрочем, героям предаваться выяснению границ «связанного с обучением в ВШО». В спорных вопросах **всегда** подчиняйтесь куратору.

Примеры цепочек командования:

- Начальник ВШО => заместитель начальника ВШО по воспитательной работе => молодой офицер, назначенный старшим в делегации Сан-Мартина => все прочие молодые офицеры Сан-Мартина
- Начальник ВШО => заместитель начальника ВШО по воспитательной работе => офицер-куратор делегации Мантикоры => мантикорские энсины
- Начальник ВШО => заместитель начальника ВШО по учебной работе => преподаватель техники и тактики допроса => ученики на время занятия

Воинские звания

Воинские звания можно посмотреть [здесь](#). Зеленым выделено звание наших героев на начало игры. Учить все звания и соответствия друг другу не надо, достаточно знать свою систему званий.

Обращения

Уставное обращение военнослужащих друг к другу — по званию или по званию и фамилии.

К начальникам и/или старшим по званию обращаются «сэр» или «мэм», добавляя при необходимости звание и/или фамилию.

Хевен

Хевенитские военнослужащие обращаются «сэр» или «мэм» только к комиссару, а воинское звание включает слово «гражданин (гражданка)». Например, «гражданка мичман Ю».

Мантикора

К мантикорским пэрам обращаются по титулу, а не по фамилии, например «Капитан граф Пустой Четверти» или «Капитан Пустая Четверть» (окончаниям верить!). В документах указывается и то, и другое: «Капитан Джеймс Хейлз, граф Пустой Четверти».

Это относится только к пэрам (не к наследникам пэров!).

Временные звания

В Королевстве Мантикора и Соларианской Лиге существует концепция «временных званий». Если военнослужащий занимает должность выше своего звания, он получает временное звание на период занятия этой должности.

В Хевене нормально, например, старшему лейтенанту занимать капитан-лейтенантскую должность.

Сокращения

В устной речи при необходимости префиксы и суффиксы от званий сокращаются, как то «старший», «младший», «флот-», «1го ранга», «контр-» и др. Префиксы, указанные в таблице в скобках, практически никогда в устной речи не употребляются. «Младший лейтенант» в устной речи вообще граничит с оскорблением (*всего лишь* младший лейтенант).

Неформальные обращения

Неформальное обращение военнослужащих друг к другу обычно допускается только между военнослужащими одного звания и одного подразделения. (Например, вне строя герои могут звать друг друга по имени). К подчиненным обращение обычно как можно более формальное.

Неформальное обращение — всегда отступление от формального, и на формальное обращение всегда отвечают формальным.

Регламент ВШО

Канцелярия Пограничной Безопасности Соларианской лиги, действуя в рамках Устава Канцелярии, утвердила нижеследующий регламент обучения офицеров независимых государств Хевенитского сектора (в дальнейшем — страна-участник) на курсах Высшей Школы Офицеров на Новой Варшаве. Страны-участники обязаны полностью и без оговорок принять настоящие условия обучения или отказаться от участия в программе.

1. Для непосредственной подготовки и проведения обучения в ВШО Канцелярией назначаются преподаватели и персонал, а странами-участниками — командиры делегаций офицеров (в дальнейшем — кураторы). Руководство ВШО в лице командира ВШО и его заместителей, действуя как непосредственный представитель Канцелярии, вправе предпринимать те меры, которые сочтет разумными и достаточными для успешного завершения учебного процесса.

2. **Страна-участник** при подготовке и в ходе обучения в ВШО обязуется принять все необходимые меры для:

1. соблюдения обучающимися и их кураторами законодательства, норм и обычаев Соларианской Лиги;
2. недопущения недружественных актов по отношению к Соларианской Лиге, ее членам, корпорациям и гражданам;
3. невмешательства во внутренние дела планеты Новая Варшава;
4. обеспечения сохранности имущества, природных ресурсов, культурных и исторических объектов Соларианской Лиги.

3. Оказание медицинской помощи обучающимся в ВШО и кураторам при их нахождении на территории Соларианской Лиги осуществляется по неотложным показаниям, включая квалифицированную и специализированную помощь, на безвозмездной основе персоналом ВШО.

4. Военнослужащие воинских и других формирований стран-участниц во время обучения в ВШО носят военную форму одежды и отличительные знаки, свидетельствующие об их принадлежности к вооруженным силам соответствующей страны.

5. Ношение оружия обучающимися в ВШО допускается только в рамках учебного процесса, под контролем и по заданию преподавателя ВШО. Офицерам-кураторам разрешено ношение табельного оружия. Кураторы незамедлительно информируют офицеров Соларианской Лиги о случаях пропажи оружия и боеприпасов, а также о случаях отсутствия обучающихся.

6. Страны-участники обязуются возместить все претензии, заявленные в связи с нанесением ущерба обучающимися или офицерами-кураторами ВШО, Канцелярии или любой третьей стороне, если в соответствии с решением уполномоченных должностных лиц Канцелярии за этот ущерб несет страна-участница, в объеме и в срок, указанный Канцелярией. Страна-участник обязана сотрудничать с Канцелярией и планетарными властями в организации расследования действий, повлекших ущерб.

Если страна-участник не согласна с решением уполномоченных лиц Канцелярии относительно возмещения ущерба, жалобы могут быть направлены непосредственно в Хевенитский сектор Департамента образовательных программ малых народов Канцелярии в течение 90 дней после того, как страна-участник была уведомлена о принятом решении.

7. Канцелярия в вопросах юрисдикции в отношении обучающихся из стран-участников руководствуется следующими принципами:

- если правонарушение затронуло основы публичного правопорядка Соларианской Лиги или планеты Новая Варшава, нарушитель передается планетарным властям;
- если правонарушение является внутренним делом страны-участника, ВШО и планетарные власти не будут предпринимать каких-либо действий;
- если правонарушение не затронуло публичного правопорядка, но препятствует учебному процессу, нарушает дисциплину, порядок и обычаи ВШО, командование ВШО предпримет необходимые меры в дисциплинарном порядке или прекратит нахождение виновных лиц в ВШО.

Соларианская Лига незамедлительно уведомляет Страну-участника о задержании, аресте (взятии под стражу) обучающегося в ВШО или приписанного к обучающимся куратора;

8. Система подчинения в Высшей школе офицеров

1. Командир ВШО является прямым начальником всех преподавателей и персонала ВШО, а также прямым начальником всех обучающихся и приписанных к ним офицеров-кураторов.

«Цена Чести». Часть 1: «Академия чести». Общие материалы

2. Заместитель командира по воспитательной работе является прямым начальником всех обучающихся и непосредственным начальником приписанных к ним офицеров-кураторов.
3. Заместитель командира по учебной работе является (прямым) непосредственным начальником всех преподавателей ВШО.
4. Приписанные к делегациям кураторы или назначенные из числа обучающихся офицеры являются (прямыми) непосредственными начальниками всех входящих в их делегацию всё время, кроме непосредственно времени учебных занятий.
5. Преподаватели ВШО являются (прямыми) непосредственными начальниками обучающихся во время проведения занятия.
6. Командование ВШО не вмешивается в вопросы, не связанные с обучением и поддержанием дисциплины в ВШО.

9. Обязанности обучающихся

Обучающиеся в ВШО обязаны:

1. Добросовестно изучать выбранные предметы.
2. Добросовестно выполнять приказы преподавателей и вышестоящих офицеров.
3. Соблюдать дисциплину и порядок.
4. Поддерживать порядок в месте дислокации, быть аккуратными и опрятными, соблюдать личную гигиену.
5. Проявлять уважение к старшим по званию.

10. Обязанности кураторов и старших офицеров делегаций

Кураторы и старшие офицеры делегаций обязаны:

1. Добросовестно следить за исполнением членами делегаций их обязанностей.
2. Добросовестно выполнять приказы вышестоящих офицеров.
3. Поддерживать дисциплину и порядок в подчиненной им делегации.
4. Проявлять уважение к старшим по званию.
5. Всеми силами способствовать усвоению членами делегаций содержания изучаемых предметов.

11. Дисциплинарные взыскания

1. Взыскания накладываются начальником подлежащего взысканию (куратором, старшим офицером делегации, преподавателем ВШО).
2. За нарушение или неисполнение обязанностей предусмотрен устный выговор или выговор с занесением в личное дело
3. При необходимости командир ВШО или заместитель по воспитательной работе вправе заключить виновного на гауптвахту
4. В случае многократных дисциплинарных взысканий или серьезного нарушения начальник ВШО вправе отчислить обучающегося.
5. Заместитель начальника по воспитательной работе вправе накладывать взыскания и наказания по своему усмотрению за несоблюдение пп. 9 и 10 настоящего регламента, а также рекомендовать обучающихся к отчислению как несоответствующих званию офицера.
6. Решение о передаче планетарным властям принимается командиром ВШО. Об этом решении уведомляются власти страны-участника по дипломатическим каналам.

Правила

Правила по космическим сражениям

Модель космических сражений будет частично представлена игрокам на уроках управления кораблем и уроках инженерного дела. Основные подробности упомянуты в правилах выше.

Правила по боевке

Огнестрельное оружие моделируется NERF'ами (рана отмечается в браслете игрока долгим нажатием кнопки X). Есть рукопашный бой («аскольдорукопашка»). Пропущенный удар = нокдаун, два нокдауна за 15 минут = нокаут (отмечается в браслете игрока долгим нажатием кнопки Y). Также существует захват.

Правила по насилию

На игре существуют пытки. В рамках пыток возможно нанесение серьезных травм и увечий.

Подробности на уроках «Техника допроса». Во время пыток возможно жертву связать (забытый персонаж вправе развязаться).

Персонаж должен всеми силами и любыми способами избежать своего самого страшного страха, в том числе, если потребуется, предать свою страну. Нельзя ни при каких условиях «стерпеть» — сделайте что угодно, чтобы избежать реализации страха.

Оглушения нет, переноска по «жизни».

Правила по сексу

Моделирование секса требует снятого кителя и физического контакта, подробности оставляем участникам. Рекомендуем разговаривать и/или пить.

Изнасилования на игре есть, подробности в правилах по насилию.

Правила по браслетам игрока

У каждого персонажа на игре есть браслет игрока.

Браслет нужно носить при себе все время и следить, что он работает, не сломался и не разрядился.

Если вы ранены или с вами что-то случилось, браслет выдает вам инструкции по отыгрышу вашего состояния вроде «ужасно болит нога, вы не можете на нее наступать». Эти инструкции надо выполнять в точности.

Показывать сообщения на экране браслета другим игрокам нельзя, они не игровые.

Если вас ранили выстрелом из огнестрельного оружия, зажмите на браслете кнопку X.

Если вы в нокауте, зажмите на браслете кнопку Y.

Правила по дверям

На игре есть двери двух типов:

1. Двери, предназначенные для разграничения доступа. Моделируются замками от ТГ «Остранна» — установленными в дверном проеме кодовыми панелями. Состояние двери обозначается светодиодом: красный — закрыто, зеленый — открыто. Чтобы пройти сквозь такую дверь, необходимо набрать на ближайшей к вам панели код и дождаться, пока светодиод станет зеленым. В большинстве случаев двери «на выход» открываются нажатием любой кнопки, а на вход — нужно набрать код. Сквозь закрытую («красную») дверь нельзя проходить или передавать предметы, но можно говорить и стрелять.

2. Двери, размыкающие отсеки корабля в случае аварии. Моделируются перегораживающим проход щитом. Непреодолимы, пока дверь не вскрыта (способ преподается на инженерном деле).

Запирать двери на пожизненный замок — нельзя.

Правила по геополитике/карьере

Наши герои своими действиями в первой части смогут влиять на военную мощь своей страны, отношения ее с другими странами, и, в конечном счете — на ход войны между первой и второй

«Цена Чести». Часть 1: «Академия чести». Общие материалы

частями. Разумеется, те же самые действия окажут влияние на карьеру героев.

Пример: *В зависимости от действий героев в первой части, Грейсон может стать союзником как Хевена, так и Манतिकоры, или быть завоеванным какой-то из держав.*

Кроме этого, на карьеру повлияют успеваемость героев на первой игре, их политическая позиция, происхождение, выбор ими тех или иных курсов в Академии, и конечно — блат. Эти все факторы определяют звание и должность, которые будут у героя во второй части.

Правила по антуражу

Цвета мундиров стран:

- Мантикора — черный
- Хевен — зеленый
- Грейсон — ярко-синий
- Масада — алый
- Эревон — лиловый
- Сан-Мартин — серый
- Соларианская Лига — белый

Политика и карьера

Молодые офицеры — главные герои нашего повествования — как и полагается главным героям, окажут решающее влияние на развитие сюжета.

На первой игре будут развилки, разрешение которых в ту или иную сторону повлияет на политику в Хевенитском секторе, на ход войны, а также, разумеется, на карьеру наших героев. Это влияние касается событий, которые произойдут после «Академии чести», но до «Любой ценой».

Что это за развилки и как конкретно повлияет на ход истории тот или иной исход событий — игровая информация.

Пример:

На Грейсоне открыто новое месторождение. Сложные геологические условия требуют привлечения к работе иностранных компаний. В конкурсе участвуют мантикорские, хевенитские и соларианские концерны. Также обсуждаются условия, на которых будут привлечены иностранцы — либо они купят лицензию и будут эксплуатировать месторождение на свой страх и риск, либо они выступят подрядчиками у грейсонцев за умеренную плату.

Правила

Впрочем, есть некоторые общие правила, вытекающие из здравого смысла:

1. Выгодные странам исходы (например, успешная разработка месторождения скорее всего будет выгодна Грейсону) повышают «силу» страны.
2. Чем сильнее держава, тем успешнее для нее будет складываться война.
3. Любая кооперация повышает шансы стран на заключение военного союза.
4. Чем сильнее держава, тем больше ее влияние в союзах и вообще лучше отношение со стороны других стран.

5. Чем слабее малая держава, тем больше шансов быть оккупированным Хевеном или Мантикорой.

Сделки

Герои в рамках игрового мира обычно не вправе самостоятельно принимать решения относительно сюжетных развилок, но у них есть определенные контакты, позволяющие оказывать влияния на разрешение этих развилок. На игре герои договариваются об определенном разрешении развилки (условиях сделки). Вернувшись домой, герои предлагают план своим контактам, и те скорее всего примут его (если не возникнут какие-то сильные внешние обстоятельства).

Племянник владельца грейсонского месторождения договорился о том, что сан-мартинский банк, в котором работает родственник другого героя, предоставит кредит на разработку этого месторождения. Скорее всего, банк действительно предоставит этот кредит, если не случится ничего экстраординарного (Грейсон не вступит в войну с Сан-Мartiном, ни один из героев не будет сильно компрометирован и т.д.)

Сделка заключается письменно: кратко изложите на бумаге основные условия (необязательно расписывать красиво и формально, главное, чтобы понятно). Желательно обеспечить экземпляром каждого участвующего героя.

Итого: Герои, предлагая своим контактам условия какой-то сделки, записывают ее условия на бланке и после игры отдают мастерам.

Полномочия

Для доказательства своих полномочий герои могут ссылаться на общеизвестные факты (сетку ролей). В тех случаях, когда это неудобно, можно иметь при себе письмо от родственника или знакомого. Текст письма необходимо написать самостоятельно и согласовать с мастерами в заявке. Текст не должен включать указаний на право принимать окончательные решения от имени контакта. Учтите, что письма могут быть подделаны, а персонажи могут врать.

Обещание

Если герои хотят пообещать что-то от своего имени, они могут дать «слово офицера (джентльмена, делового человека, гражданина)». Можно обещать как материальные вещи, так и нематериальные (дружбу, любовь, поддержку). Нельзя заключать обещания под условием («я помогу тебе, если ты не поднимешь оружия против моей страны»), но можно обмениваться обещаниями («я помогу тебе» — «я не подниму оружия против твоей страны»). Обещание, как и сделка, делается письменно, в письме от одного героя другому.

Оформление

Бумаги с обещаниями и сделками — игровые предметы, их можно выкрасть, подсмотреть, отобрать, найти при обыске и т.д. Уничтожить их нельзя, можно лишь забрать себе. После игры данные обещания и сделки передаются мастерам. Мастера предоставят специальные бланки, но при необходимости можно воспользоваться любым листом бумаги.

Отказ

Герои могут отказываться от условий сделок, нарушать обещания, а также давать обещания, которые не собираются выполнять. Иногда это повлечет последствия для карьеры, иногда нет.

Карьера героев

В зависимости от действий наших героев, их карьера будет складываться более или менее успешными образом. Приблизительный список важных действий дан в приложении.

Чем более успешно складывается карьера героя, тем более высокую должность он получит во второй части. В рамках нашей игры офицер может быть назначен на должность любой военно-учетной специальности (артиллерист, медик, тактик...), при распределении должностей перед второй частью

«Цена Чести». Часть 1: «Академия чести». Общие материалы

будут учитываться успешность карьеры в сочетании с пожеланиями игрока. Успешные герои получают те должности, которые хотят (или даже командирские), а менее успешные — какие останутся.

Приложение. Важные для карьеры действия (приведены для примера)

Сильно в плюс идут:

1. Звание «Лучшего на курсе» в ВШО
2. Покровительство высокопоставленного чиновника или флаг-офицера
3. Крупная личная заслуга
4. Крупные успехи или увеличение влияния семьи

Умеренно в плюс идут:

1. Вообще успешная учеба в ВШО по какому-либо курсу
2. Покровительство старших офицеров
3. Дружба с успешными офицерами своего возраста
4. Сотрудничество с «правильными» странами (т.е. с теми, которые станут союзниками вашей страны)
5. Положительный отзыв офицера-куратора
6. Заметные успехи или увеличения влияния семьи (особенно важно на Эревоне)
7. Членство в «правильной» политической партии (Мантикора, Сан-Мартин)
8. Заметная личная заслуга
9. Положительный отзыв комиссара (Хевен)

Умеренно в минус идут:

1. Неуспехи в учебе
2. Отрицательный отзыв офицера-куратора
3. Вражда со старшим офицером
4. Вражда с успешными офицерами своего возраста
5. Заметные неуспехи, уменьшение влияния семьи (особенно важно на Эревоне)
6. Сотрудничество с «неправильными» странами (т.е. с теми, которые станут врагами вашей страны)
7. Членство в неправильной политической партии (Мантикора, Сан-Мартин)
8. Нарушение дисциплины или упущение по службе
9. Официальные замечания от руководства ВШО
10. Отрицательный отзыв комиссара (Хевен)

Сильно в минус идут:

1. Вражда с высокопоставленным чиновником или флаг-офицером
2. Крупные нарушения дисциплины или проступки
3. Официальные замечания от офицера-куратора
4. Любое официально зафиксированное участие в скандальном инциденте
5. Оглашение информации о совершении героем компрометирующего поступка

Правила по боевке

Просим игроков заботиться о здоровье друг друга, освоить правила по боевке, и честно их соблюдать. Мы полагаемся на взрослость и разумность наших игроков, и рассчитываем, что желание выиграть не затмит в наших игроках здравый смысл и разум.

Огнестрельное оружие

Личное огнестрельное оружие моделируется пистолетами системы NERF.

После попадания выстрела в персонажа, необходимо:

- Упасть
- Отыграть боль от ранения
- Отметить ранение в браслете игрока (долгим нажатием кнопки X)
- При необходимости соблюдать инструкции браслета

Как правило, любое огнестрельное ранение потребует медицинской помощи.

Несмотря на безопасность пистолетов NERF, категорически запрещается намеренно стрелять в лицо, особенно вблизи.

На игре могут существовать способности, позволяющие игнорировать огнестрельные ранения.

Холодного оружия на игре нет.

Рукопашный бой

На игре есть приемы рукопашного боя. По умолчанию обычный персонаж умеет делать только удары, остальным приемам надо учиться.

Атакующие:

- Удар (умеют все)
- Захват

Оборонительные (в ответ на атакующие):

- Блок
- Уклонение
- Контратака

По итогам применения приемов рукопашного боя кто-то из противников может оказаться в **нокдауне** или **схвачен**.

Нокдаун

Персонаж немедленно прекращает любые действия и **падает** на землю, выпуская из рук (желательно — отбрасывая) любые предметы. До полного падения ничего другого делать нельзя.

Как правило, после нокдауна можно немедленно встать и нет последствий.

Второй нокдаун за 15 минут приводит к нокауту — персонаж лежит практически без сознания не менее 15 секунд и не может ничего делать.

Нокаут обязательно отмечается в браслете игрока (долгим нажатием кнопки Y).

Схвачен

Схваченный персонаж не может ничего, кроме как стоять/сидеть/лежать или говорить. Его можно «силой» перетащить, отвести, посадить и т.д. Нельзя заставить силой его сделать что-либо осмысленное (нажать на кнопку, открыть дверь и т.д.)

Схваченного персонажа надо удерживать двумя руками (спиной к себе, одной рукой за руку, другую — на плече). Стоит отпустить одну руку и противник освобождается.

Фиксация контакта

После атакующего приема контакт фиксируется на 1,5 секунды, чтобы у противника было время выполнить оборонительный прием или отыграть реакцию (упасть или явно показать, что прием не подействовал). После фиксации сделайте шаг назад.

Бить противника во время фиксации атакующим приемом поздно, и такие попытки можно смело игнорировать.

Таким образом, одиночный атакующий прием выглядит так:

- Удар/захват
- 1,5 секунды паузы
- Либо шаг назад (чтобы показать, что прием не подействовал), либо нокдаун, либо схвачен.

Атакующий прием, отбитый защитным приемом, выглядит так:

- Удар/захват
- Защитный прием (не позднее, чем через 1,5 секунды)
- Либо шаг назад (чтобы показать, что защитный прием не подействовал), либо нокдаун.

После фиксации нельзя остаться на месте — либо шаг назад, либо нокдаун, либо схвачен.

На один атакующий прием возможен только один защитный прием.

Нельзя отвечать на защитный прием вновь другим защитным приемом.

Если вас ударили/схватили несколько человек, можно выполнить подряд по одному защитному приему от каждого удара, если ваши способности это позволяют.

Приемы подробнее:

Удар (умеют все)

Удар отыгрывается касанием сжатым кулаком корпуса противника, обязательно с акцентированным замахом (локоть заходит за спину) и громким выдохом.

Только стоя и если рука свободна.

Нельзя наносить удар с «выпадом» или «дотянувшись» — только **на расстоянии руки**.

Важно: От *Удара* можно просто отшагнуть назад, но нельзя закрываться руками или предметами в руках. Если вы лежите, закрываться можно!

Эффект: противник в нокдауне.

Захват (способность)

Схватить противника обеими руками за руку, легко потянуть к себе, сказав «Захват».

Только если обе руки свободны.

Эффект (после фиксации): противник схвачен (*развернуть противника спиной к себе, одной рукой держим за руку, другая — на плече*).

Блок (способность)

Коснуться своим предплечьем предплечья противника, сказав «Блок».

Только пока фиксируется **контакт** от Удара или Захвата и если противник **впереди вас** (нельзя делать *блок*, если противник ударил в спину).

Эффект: Удар/Захват не подействовал, противник в нокдауне.

Уклонение (способность)

Резкий шаг назад/в сторону, с разворотом корпуса, сказав «Уклонение».

Только пока фиксируется **контакт** от Удара или Захвата (в т.ч. и сзади) и есть возможность **свободно** сделать этот шаг.

Эффект: Удар/Захват не подействовал, противник в нокдауне.

Контратака (способность)

Ударить противника в корпус «лапой» с раставленным пальцами с выдохом.

Только пока фиксируется **контакт** от Удара или Захвата **и впереди вас** (нельзя делать контратаку, если противник ударил в спину) и **если рука свободна**.

Эффект: Противник в нокдауне (прием противника **не** отменяется, но падая в нокдаун, захват он разорвет).

Обратите внимание, контратака — защитный прием (как и Блок/Уклонение).

Специальные способности

На игре у персонажей могут быть специальные способности: например, способность пережить больше нокдаунов, иммунитет к каким-то приемам и т.д. Информацию о специальных способностях можно посмотреть в своем браслете или узнать в специальной карточке.

Умение делать любые приемы, кроме *Удара* — это тоже способность.

Как правило, любая способность применяется раз в 15 минут (например, 1 блок в 15 минут).

Способности складываются друг с другом (две способности дают право на 1 блок в 15 минут — итого 2 блока).

Резюме по рукопашному бою

Одиночный удар не приводит к последствиям, и используется, чтобы «дать в морду». Несколько ударов — это уже серьезная драка, угрожающая здоровью.

Мы настойчиво рекомендуем игрокам, не знакомым с Аскольдорукопашкой, попробовать ее заранее (мастера предоставят такую возможность).

Ответы на вопросы по рукопашке можно прочитать в [FAQ по рукопашке](#).

Разработчик модели рукопашного боя — Аскольд (Андрей Сапожников). Вопросы можно задавать ему или Лео.

FAQ: рукопашка

Можно ли «по жизни» уворачиваться от ударов?

Разрешается делать только шаг назад, уворачиваться или отпрыгивать нельзя.

Можно ли падать сразу после удара или иного защитного приема?

Да, если вы готовы отыграть эффект мгновенно и противнику не требуется пауза.

Можно ли «сделать вид», что упал в нокдаун?

Нет.

Можно ли делать защитный прием, если ты сейчас фиксируешь контакт с другим противником?

Да, например Блок или Контратаку — свободной рукой. При Уклонении можете разорвать контакт с противником, но посмотрите на его реакцию (возможно, он в свою очередь собирался выполнить какой-нибудь защитный прием)

Почему от Блоков/Уклонений бывает нокдаун?

Такая модель. Для унификации и играбельности.

Если по тебе одновременно прошло два удара — у тебя один нокдаун или два?

Один.

Что случается при обоюдке?

Проходят оба удара. Каждый противник имеет право защититься в меру своих возможностей. Смог защититься — остаешься на ногах. Если не смог — нокдаун. Для противника происходит то же самое.

По итогам может случиться так, что упадут оба, один или никто.

В целом, при обоюдке случается вот это: <http://youtu.be/RISGhF2FLkU?t=11s>

Что делать, если противник нарушает правила? Можно ли указать ему на это?

Ни в коем случае! Единственное, что допустимо — после окончания эпизода пожаловаться мастеру в частном разговоре. Рулящиеся игроки могут быть немедленно отправлены в нокаут и/или лишены рукопашных способностей мастерами или Аскольдом.

Можно ли стоять боком к противнику, чтобы он не мог тебя ударить?

Нет

Можно ли бить двумя руками одновременно двух людей?

Нельзя

Что делать, если противник ударил, но не дотянулся?

Ничего, драка продолжается.

Что делать, если так, где вы деретесь грязно и падать не хочется?

Упасть без раздумий.

Что делать, если я не понял, что произошло?

Падать, вы в нокдауне.

Правила по насилию

Техника безопасности

Причиняя дискомфорт вражеским персонажам, уважайте чувства других игроков и соблюдайте границы разумного.

Если игрок (не персонаж) ощущает дискомфорт от происходящего и не желает дальше продолжать игровое взаимодействие, он обязан немедленно, выйдя из роли, сказать об этом другим игрокам. На этом игровая ситуация немедленно прекращается, игрок временно покидает игру, вызываются мастера. Персонаж считается потерявшим сознание

Переноска

Персонаж, который по каким-то причинам не может передвигаться сам, переносится «по жизни», так, чтобы ноги не касались земли.

Связывание

Связывание осуществляется «по игре», моделируется только привязывание персонажа к стулу.

Привязывание фиксирует те конечности, которые фиксирует. Привязывать учат на уроке «Техника допроса», развязать может любой человек. Если со **связанным перестали взаимодействовать** — не разговаривают, не пытаются и т.д. — тогда и только тогда он **может развязаться самостоятельно**.

Связывание предназначено для того, чтобы связанный персонаж не дергался, пока с ним играют, и не предназначено, чтобы связать человека и забыть про него. Поставленный часовой не лишает связанного права развязаться и напасть на часового.

Возможность развязаться предназначена, чтобы не дать возможности забыть в тюрьме, и не предназначена, чтобы вырваться и напасть на ведущего допрос.

Связывание должно быть безопасным для игрока и подразумевать возможность самостоятельно развязаться.

Пытки

Пытка производится путем отыгрыша необходимых процедур, с максимально подробным описанием пытаемому происходящего. Во время пытки, помимо других процедур, рекомендуется отыгрывать избивание (для соответствия картины травм тому, что ожидает браслет). Пытаемому категорически рекомендуется отыгрывать боль (кричать, плакать, умолять, ругать и т.д.).

Также с целью пытки можно нанести персонажу серьезную травму (лишить его глаза, руки и т.д.).

Этому учат на уроке «Техника допроса».

После отыгрыша пытки в течении 5 минут отметьте у себя в браслете нокаут и отмечайте его каждые 5 минут пыток.

Страх

Персонаж должен всеми силами и любыми способами избежать своего самого страшного страха, в том числе, если потребуется, предать свою страну. Нельзя ни при каких условиях «стерпеть» — сделайте что угодно, чтобы избежать реализации страха.

Изнасилование

Для моделирования изнасилования необходимо снять с себя и с жертвы верхнюю часть мундира, прижать жертву двумя руками к стене или полу и громко выдохнуть.

Если жертва способна сопротивляться (в сознании, не в нокауте, не связана и т.д.) и сопротивляется, изнасилование невозможно.

После изнасилования жертва отмечает произошедшее в браслет.

Напоминаем о необходимости уважать чувства других игроков!

Обыск

Осуществляется «по жизни». Нельзя прятать какие-либо предметы в нижнее белье и, соответственно, искать их там. Будьте взаимовежливы.

Оглушение

На игре нет ни в каком виде нет оглушения.

Правила: Космические сражения

Надеемся, что игроки уже давно прочли «Вселенную Хонор Харрингтон» и знают, что к чему, но на всякий случай вот список того, что нужно знать про космические сражения (самый минимум):

- **Скорость и ускорение.** В космосе в полной мере действует первый закон Ньютона, и в отсутствие приложенной силы скорость неизменна. Невозможно мгновенно изменить скорость!
- **Импеллерный клин** — непробиваемый экран, закрывающий корабль сверху и снизу. Побочный продукт работы **импеллерного двигателя**. Закрывает от энергетического оружия, ракеты могут его обходить.
- **Ракеты** — оружие дальней зоны поражения. Имеют собственный импеллерный двигатель, управляемы в полете. Бывают ядерные (высокий ущерб при точном попадании) и лазерные (меньше ущерб, сильно лучше попадают)
- **Лазеры** — оружие ближней зоны. Используются в атаке и в защите (против ракет).
- **Гразеры** — более мощные братья лазеров, используются в атаке.
- **Противоракеты** — ракеты, предназначенные для уничтожения других ракет
- **Гравистена** — защищает корабль с бортов. В отличие от клина, не является непробиваемой.
- **Носовая и кормовая горловины клина** не могут быть закрыты гравистеной и соответственно — крайне уязвимы.
- **Инерциальный компенсатор** — импеллерный двигатель может развивать очень большое ускорение, опасное для экипажа и оборудования, от которого и защищает компенсатор. Максимальное ускорение, которое может развивать корабль, определяется возможностями компенсатора

- **Импеллерные кольца, реактор, компенсатор** — системы корабля, поражение которых угрожает живучести
- При попадании в корабль поражается один или несколько **отсеков**, как виртуальных (т.е. корабль лишается каких-то возможностей), так и реальных (с игроками)
- **Рулевой** — отвечает за ускорение и поворот
- **Тактик** — отвечает за ракеты, лазеры и гразеры
- **Офицер защиты** — отвечает за противоракеты и защитные лазеры

Дополнительная информация — на уроках управления кораблем.

Хронология

В хронологии отмечены наиболее важные и знаковые для межзвездной истории человечества. Хотя за основу взята хронология из книг серии, многие события недавней истории поменяны местами или даже еще не состоялись. В тех случаях, когда в книгах есть несколько вариантов даты события, мы выбрали наиболее логичный с нашей точки зрения.

Большинство миров пользуются как общим стандартным летоисчислением, где один год равен одному земному году, так и местным, основанном на времени, за которое их родная планета обращается вокруг местного солнца. Возраст и дата рождения указываются в стандартных годах. Даты хронологии также представлены в стандартном летоисчислении.

30 сентября 2103 года от Рождества Христова (1 Эры Расселения – Post Diaspora)

С Земли стартует первый межзвездный корабль «Прометей». **Первый год Эры Расселения.**

488 PD

Преподобный Остин Грейсон и его последователи из Церкви Освобожденного Человечества, стремясь сбежать от ужасов и искушений земных технологий, покидают Землю, направляясь к Звезде Ельцина.

943 – 1000 года PD

На Земле происходит **Последняя Война** — конфликт с массовым использованием в боевых действиях оружия с искусственным интеллектом, биоинженерии и генетически сконструированных солдат. Наиболее известные и успешные генетические опыты проводились в украинских лабораториях. В результате Последней Войны многие территории на Земле стали не пригодны для жизни, последствия войны сказывались сотни лет.

988 PD

Церковь Освобожденного Человечества основывает колонию на планете Грейсон в системе Ельцина. По приказу старейшин разрушен корабль, криокапсулы и многие другие искушения технологий. Жизнь на Грейсоне оказывается тяжелой из-за высокого содержания тяжелых металлов в почве. Среди колонистов — высокий процент смертности и низкий уровень рождаемости.

1000 – 1100 PD

Массовая колонизация окрестностей Солнечной системы. **Основание Соларианской Лиги.**

1309 PD

В системе Хевена на одноименной планете **основана колония — республика Хевен.** Начинается освоение Хевенитского квадранта, заселены первые девять миров, вместе с Хевеном составляющие ныне ядро Республики.

1410 PD

Эриданская резня. Во время локального конфликта в результате массовых бомбардировок Эпсилона

Эридана погибло свыше семи миллиардов человек. Соларианская лига издает «Эриданский эдикт». Любая бомбардировка поверхности планеты, угрожающая гражданскому населению, строго запрещена.

Соларианская Лига жестко поддерживает Эриданский эдикт, при необходимости — силой оружия.

1416 PD

Корабль «Язон» приземляется на третью планету Мантикоры-А, также названную Мантикорой. Высадка первой волны колонистов.

1460 PD

С Беовульфа, ведущего центра по разработке новейших медицинских и биотехнологий, изгоняют Консорциум Детвейлера, грубо нарушившего правила научной этики. Леонард Детвейлер и его сподвижники обосновываются в системе Мезы и основывают корпорацию «**Рабсила**», разворачивая **полномасштабное производство генетических рабов**.

1471 PD

С целью сохранения привилегий первых поселенцев Мантикоры принята Конституция, провозгласившая **Мантикору — конституционной монархией**, а акционеров «Мантикорской Колонии» — наследственной аристократией. На престол под именем короля Роджера Первого восходит планетарный администратор Роджер Уинтон. Конституция закрепляет широкие права Палаты Лордов и Короля и вводит имущественный ценз на выборах в Палату Общин.

1534 PD

В системе звезды Тревора **основана республика Сан-Мартин**. Условия планеты оказались крайне сложными для жизни: гравитация Сан-Мартина составляла 2,7 земной, а в долинах скапливались смертельные для людей газы. Но первопоселенцы, пришедшие на Сан-Мартин в поисках новой свободной родины, не останавливались перед трудностями.

1547 — 1554 PD

Религиозный раскол на Грейсоне приводит к началу гражданской войны. Проигравшие, партия Истинных, сосланы с Грейсона в систему звезды Эндикотт. Происходит **колонизация планеты Масада и основание Церкви Освобожденного Человечества в Изгнании**.

1578 PD

Несколькими объединившимися межзвездными криминальными группировками **основана республика Эрево**н. Обнаружена Эревоновская туннельная сеть, в секторе начинается активная торговля.

1652 PD

Подписана **конвенция Червелла**, разработанная Беовульфом. Военные силы всех звездных наций, подписавших договор, имеют право останавливать, обыскивать и конфисковать рабовладельческие суда вне зависимости от того, под каким флагом они шли. Их команда подлежит суду по законам страны, которой они были захвачены. Конвенцию подписали все значимые межзвездные нации, кроме Мезы.

Республика Хевен и Звездное королевство Мантикора трактуют конвенцию таким образом, что судно, оборудованное для перевозки рабов, подпадает под действие конвенции независимо от наличия рабов на борту. Соларианская Лига отвергает такую трактовку.

1750 PD

Конституционный конвент на Хевене принимает новую конституцию, закрепляя широкие социальные и экономические права трудящихся, включая право на Базовое Жизненное Пособие. Также

Законодательная Палата получила право не допускать в свои ряды кандидатов от буржуазных партий, обеспечив прочную власть народа.

Недавние события

1865 PD

Открыт новый терминал Мантикорской туннельной сети — в системе Василиск, населенной малоразвитой туземной расой. Парламент Мантикоры по предложению короля Роджера III принимает Акт об аннексии, присоединив терминал к Звездному Королевству. По требованию изоляционистов из партии консерваторов суверенитет Мантикоры распространяется только на окрестности терминала, вмешательство в дела туземцев запрещено, а гарнизон строго ограничен нуждами Астроконтроля. Начиная с 1866 года партия центристов регулярно поднимает вопрос об аннексии всей системы — пока без всякого успеха.

Народная Республика Хевен, граничащая с системой Василиска, не признает и суверенитета Звездного королевства над терминалом.

1880 PD

Социалистическое правительство Республики Сан-Мартин и Народная Республика Хевен заключили договор о ненападении и взаимопомощи.

апрель 1883 PD

В Народной Республике Хевен Внутренняя Безопасность разгоняет демонстрацию долистов огнем из пульсеров. Погибло более сотни человек. Основан Апрельский Трибунал — террористическая организация, объявившая охоту на бюрократов-врагов народа.

1887 PD

По итогам очередных выборов правительство Республики Сан-Мартин формирует Демократическая партия, взявшая курс на сотрудничество с Мантикорой.

1893 PD

Более 70 человек погибло на Эревоне от действий смертника на приеме у влиятельной семьи Холлов. Ответственность за случившееся взяла на себя террористическая организация «Бальная Зала Одюбон». По заявлению лидера организации, беглого генетического раба Джереми Икса, причиной теракта стало сотрудничество Холлов «с Рабсилой и другими торговцами людьми», но никаких доказательств «Бальная Зала» не представила.

Смерть практически всех старших Холлов поставила крест на могуществе семьи. Осиротевших детей и крестников Холлов взяли под свою опеку другие кланы. На Эревоне объявлен государственный траур.

1896 PD

На планете Сарнак произошла революция. По просьбе народа Сарнака Народный Флот Республики Хевен поддержал восставших рабочих в их борьбе против капиталистов. Новое рабочее правительство Сарнака объявило о вступлении в семью трудящихся Народной Республики.

1897 PD

В связи с событиями на Сарнаке Министерство по делам коммерции Соларианской Лиги вводит запрет на экспорт в Народную Республику Хевен технологий, которые могут быть использованы в военных целях. По мнению журналистов, санкции стали частью пакетного соглашения по условиям использования соларианскими кораблями Мантикорской туннельной сети.

1898 PD

Неизвестные заговорщики из рядов Флота осуществляют покушение на наследного президента Хевена и глав большинства семей Законодателей. Заговорщики добиваются полного успеха. Роберт Пьер объявляет о создании Комитета общественного спасения и широком плане реформ, направленных на улучшение положения трудящихся и борьбу с коррупцией. Боевикам Апрельского трибунала объявлена амнистия.

1899 PD

Комитет общественного спасения принимает прошение княжества Августа о вхождении в состав Народной Республики. На Августе ликвидируется наследственная монархия и привилегии для аристократии, первым губернатором системы становится Джоона Пойкконен.

1901 PD

- Высшая Школа Офицеров в Соларианской Лиге открывает набор на курс переподготовки для офицеров стран Хевенитского сектора.
- Приближаются очередные выборы в парламент Сан-Мартина (произойдут во время игры). Несмотря на то, что Демократическая партия все еще весьма популярна, опросы общественного мнения показывают небывалый скачок одобрения населением программы социалистов.
- В Мантикоре назревает политический кризис. Премьер-министр и лидер партии Центристов, герцог Кромарти, подвергается резкой критике в Палате Лордов, к которой в последнее время все чаще присоединяются лидеры консерваторов — барон Высокого Хребта и граф Северной Пещеры. Если консерваторы покинут правительство и перейдут в оппозицию, герцог Кромарти лишится большинства в Палате Лордов и будет вынужден подать в отставку.

Хевен: О положении в стране (обращение гражданина Пьера)

Прслушайте обращение Комитета общественного спасения о ситуации в стране. Обращение представит гражданин председатель Пьер.

Граждане! Братья и сестры!
Друзья!

Ни для кого не секрет, что в настоящее время в нашей стране сложилась не самая простая обстановка. В этот момент я хочу честно и открыто рассказать Народу Республики о наших проблемах и стоящих перед нами путях их решения.

Начну я, впрочем, не совсем с проблем. В нашей истории, насчитывающей без малого 600 лет, нам есть, чем гордиться, и об этом — не стоит забывать.

Наша страна состоит более чем из 200 звездных систем. За всю нашу историю у нас не было гражданских войн, сепаратистских движений, народных восстаний. Наша мудрая национальная и культурная политика скрепляет нашу страну лучше, чем бы ее скрепила сила оружия или власть доллара. Наша справедливая экономическая и социальная модель доказали свою жизнеспособность всем злопыхателям.

Как вам всем хорошо известно, в 1750 году конституционный конвент на Хевене принял новую Конституцию, в которой мы закрепили широкие социальные и экономические права трудящихся, включая право на Базовое Жизненное Пособие. Впервые со времен Старой Земли был поднят вопрос: правда ли права человека — это только право свободно умереть с голоду? Есть ли в жизни что-то еще, кроме права горбатиться на эксплуататора? Может ли считаться свободным общество, где права есть только у богачей?

Мы дали на эти вопросы четкие и ясные ответы: пусть наша страна не самая богатая в мире, но в

нашей стране ни один человек не умрет от голода. В нашей стране — никто не будет жить на улице. В нашей стране — любой ребенок будет учиться в школе. В нашей стране — любой старик сможет сходить к врачу.

Одним из этих прав, если не самым важным, я считаю право на базовое жизненное пособие. Пособие — это право не умереть с голоду, и я доволен, что в нашей стране такое право у граждан есть. В последние 50 лет, к сожалению, все больше и больше граждан стали, как принято говорить, «долистами». Экономические проблемы, о которых я скажу чуть позже, все нарастают, и все больше и больше граждан лишались работы. Мы взяли на себя обязательство, что будем кормить временно безработных граждан, и мы это обязательство выполняем.

Долистам, конечно, живется не очень хорошо. Я сам вырос в такой семье и знаю, что жизнь бедняка — не сахар. Мы пока не сумели окончательно победить в нашем обществе бедность.

Но мы смогли победить в нашем обществе нищету. В соседних странах, на Сан-Мартине, Эреване, не говоря уже о Грейсоне и Масаде, бедному человеку приходится куда хуже.

Даже на кичащейся своим богатством в Мантикоре мы читаем в новостях — «одиноким стариком на Сфинксе замерз, не было денег на отопление» или «большой умер на пороге больницы в Лэндинге, так как не имел страховки» — в нашем обществе такие дикие факты невозможны.

Теперь к разговору о проблемах. Начнем с проблем внутренних. В последние 50-60 лет власть в нашей стране была узурпирована узкой кликой, присвоившей себе право говорить от имени народа. Наша и так не самая богатая страна страдала от коррупции, кумовства и nepотизма. Мы забыли о главном принципе Народной Республики — социальном равенстве.

Комитет общественного спасения твердо намерен покончить с этими заблуждениями и поставить во главу угла задачу облегчения жизни простого народа. Но наша экономическая система выстроена на правильных принципах. Экономическое планирование вместо дикого рынка, средства производства — в руках народа. Нам не нужен коренной слом, не нужна революция — мы соберем наш потенциал, решим наши временные проблемы и совершим скачок напрямиком в будущее.

Комитет общественного спасения не намерен махать с плеча и мазать все наше прошлое черной краской. Большинство Законодателей — достойные люди, верные делу народа, и с такими людьми Комитет работает.

Конечно, приняты жесткие решения по участникам контрреволюционного военного мятежа. Конечно, вороватый чиновник не сможет уйти от увольнения и ответственности благодаря своему происхождению, как это порой бывало раньше. Но многие бывшие Законодатели работают на Комитет общественного спасения, в том числе на ответственных постах, и показали себя верными слугами народа. Видными деятелями обновленной Народной Республики стали многие известные бывшие Законодатели: гражданин адмирал флота Амос Парнелл; член Комитета гражданин Дайс Крозье и многие другие достойные люди.

Теперь к проблемам внешним. Немалую роль в наших бедах играет простой факт: по-настоящему выгодная торговля с Соларианской Лигой возможна только через Мантикорскую туннельную сеть. Звездное Королевство активно препятствует нашей торговле и использует этот экономический рычаг, чтобы добиться льготного таможенного тарифа для своих товаров на нашем рынке. Комитет, конечно, не уступит — у нас перед глазами последствия такого тарифа, их уже испытал на себе Сан-Мартин.

Наша экономика не такая маленькая, но возможность торговать с Соларианской Лигой очень важна и для нас. Лига — крупнейшая экономика мира. Лига — огромный потребительский рынок. Лига — это доступ к самым современным технологиям. За доступ ко всему этому Мантикора дерет втридорога.

Более того, мантикорские и соларианские капиталисты добились решения органов Соларианской Лиги о запрете на экспорт в Народную республику и соседние страны так называемых «технологий двойного назначения», что исключает для нас доступ к инновациям.

Под воздействием этой удавки в нашей экономике возникли, как говорят экономисты, структурные дисбалансы. Мы не можем дать долистам подходящих рабочих мест. Впрочем, из-за нашей бедности мы не можем дать им и достаточного образования, чтобы претендовать на эти места.

Часто долистов упрекают в лени. Подумайте, какие варианты есть у молодого долиста? Нужно отлично учиться в школе, а вы знаете, какие у нас временами бывают школы в долистских районах. Нужно поступить в ВУЗ, хорошо учиться там. А потом с немалыми шансами все равно оказаться без работы, т.к. хорошие места заняты детьми Законодателей или детьми тех, кто может дать взятку!

Мы должны решить эту проблему. Мы должны как страна поставить перед собой задачу — решить вопрос с торговыми путями и получить возможность покупать у Солли современное оборудование для наших заводов по разумной цене. Как только этот вопрос будет решен, ситуация в нашей экономике пойдет на поправку. Мы будем производить хорошие товары, поставлять их на рынок Соларианской Лиги, у нас будет больше рабочих мест и выше зарплаты. Мы сможем предоставить долистам нормальные рабочие места, меньше граждан будут зависеть от пособия. Мы сможем направить деньги на развитие образования и на создание новых рабочих мест и так далее, вплоть до того момента, когда все долисты будут обеспечены рабочими местами.

Сейчас алчные мантикорские капиталисты выжимают последний цент из карманов хевенитов, взимая несоразмерно большую плату за каждый товар, который проходит через их туннели. Если бы эти деньги, которые мантикорцы по сути воруют у нашего народа, направить на нужды простых хевенитов, с бедностью в нашей стране было бы покончено в краткие сроки.

Вот таковы, граждане, основные проблемы, стоящие перед нашей страной. Такие задачи народ ставит перед Комитетом, а Комитет ставит перед нашими чиновниками и дипломатами. Вместе мы сможем их решить. Наше дело, дело народа — правое. Мы добьемся успеха. Спасибо!

Сан-Мартин: Статус терминала звезды Тревора

Колонизация системы звезды Тревора

В 1313 PD, вскоре после начала освоения Хевенитского квадранта, астрофизик К. Тревор открыл звездную систему, в которой, по его оценке, находились большие залежи ценных минералов, а также пригодная для жизни планета. Дальнейшие исследования показали, что эта планета имеет своеобразный рельеф и сверхвысокую для нормального существования человека гравитацию (2,7 земной). Но первопоселенцы, пришедшие на Сан-Мартин в поисках новой свободной родины, не останавливались перед трудностями. Первые колонисты были специально генетически модифицированы для жизни в условиях сверхтяжелой гравитации в рамках программы «Третья Волна Мейердаля». Право на основание независимой колонии с правом на самоопределение купил клан Рамирез.

Мантикорская туннельная сеть

В 1585 году были открыты первые терминалы Мантикорской Туннельной Сети. Два из них вели в Соларианскую Лигу: терминал Беовульфа напрямую к внутренним мирам, терминал Хенесси — к окраинам Лиги и уже через Эревонскую туннельную сеть напрямую к внутренним мирам. Третий терминал у звезды Тревора связывал колыбель человечества с Хевенитским сектором.

Первоначальная политика Звездного Королевства относительно статуса терминалов была мягкой: пространство, расположенное не со стороны Мантикоры, оставалось за суверенными звездными

нациями. Между Звездным Королевством и этими звездными нациями заключался договор о сотрудничестве, предусматривавший льготы для торговых кораблей обеих держав.

Торговая война между Мантикорой и Сан-Мartiном

В 1809 году, перед очередным продлением договора о сотрудничестве, королевой Самантой было предложено пересмотреть условия соглашения с Республикой Сан-Мартин. По ее предложению (на основании прецедента об аннексии пространства вокруг вновь открытого терминала со стороны системы Матапан), пространство вокруг терминала должно было перейти под власть Мантикоры в обмен на тарифные льготы для торговцев Сан-Мартина и щедрую компенсацию. Сан-Мартин продавать хоть пядь своего космического пространства отказался.

Началась жестокая торговая война, во время которой хоть и не прозвучало ни одного выстрела, было достаточно жертв. Мантикора подняла тариф на проход через свою сторону терминала для сан-мартинских кораблей и кораблей с сан-мартинскими товарами до небес, так что было выгоднее даже больше полугода идти в обход через обычное пространство, чем пользоваться терминалом.

Процветающей экономике Сан-Мартина был нанесен удар, в Республике увеличилась безработица и началась инфляция.

Договор об аренде Звездным Королевством пространства терминала звезды Тревора

В 1813 году наступил очередной срок продления договора, и Сан-Мартин, испытывающий тяжелейший экономический кризис, был вынужден пойти на уступки, выжав из мантикорской стороны столько, сколько смог. Был заключен новый договор об аренде Звездным Королевством пространства терминала звезды Тревора. В 1857 году на мантикорский престол взошел Роджер III. Был заключен новый договор, по которому:

- Звездное Королевство арендует пространство терминала звезды Тревора на срок 44 года
- Звездное Королевство вправе держать в арендованном пространстве свои таможенные службы и пикет, не превышающий двух дивизионов кораблей классом не выше тяжелого крейсера
- Звездному Королевству запрещено строить любые оборонительные сооружения на арендованной территории
- Торговый Флот Сан-Мартина имеет льготные условия прохождения через любой терминал Мантикорской туннельной сети
- Военно-космические силы Республики и Звездного Королевства проводят регулярные совместные учения, призванные повысить безопасность терминала

В 1857 году на мантикорский престол взошел Роджер III. Продленный в первый год его правления договор сохранял прежние условия аренды, а льготы для торговцев с Сан-Мартина были даже расширены. Нынешний президент Сан-Мартина происходит из семьи, владевшей одним из торговых картелей, который сумел одним из первых хорошо заработать на новых льготных тарифах.

Договор о ненападении и взаимопомощи с Народной Республикой Хевен

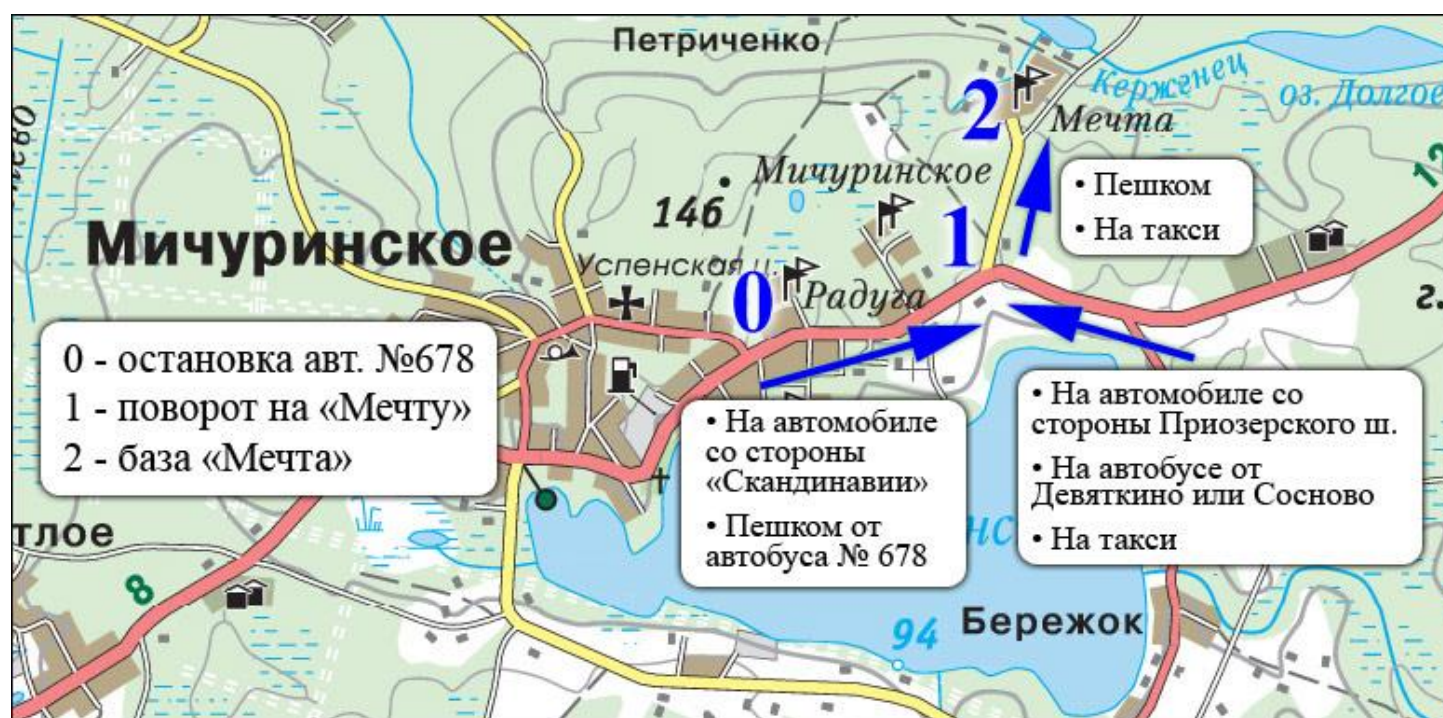
Несмотря на то, что сан-мартинская экономика восстановилась, а многие сан-мартинские предприниматели ведут выгодный бизнес на основе сотрудничества с Мантикорой, никто в Республике не забыл, на что может пойти Корона в поисках большей маржи. В 1880 году Республикой был заключен договор о ненападении и взаимопомощи с Народной Республикой Хевен на срок в 30 лет. Вероятно, тогдашнее социалистическое правительство надеялось, что в тот момент, когда наступит срок очередного пересмотра договора об аренде терминала Звезды Тревора, дружба с Хевеном станет мощным аргументом, способным умерить мантикорские аппетиты.

Полигон — схема проезда

Игра пройдет на базе отдыха «Мечта» («Мечта-Плюс») — неподалеку от поселка Мичуринское (Приозерский район).

Добраться до базы нужно к 18:00 2 мая (см. расписание игры).

Штаб мастерской группы будет располагаться на 1-ом этаже корпуса № 7 (см. описание полигона).



Как проще всего доехать

На общественном транспорте

На электричке от станции метро Девяткино до ж/д-станции Сосново. Стоимость билета — 124 р. См. расписание на 2.05.13:

Девяткино	Сосново	В пути
6:33	7:50	1 ч 17 м
7:32	8:49	1 ч 17 м
8:05	9:24	1 ч 19 м
8:44	10:01	1 ч 17 м
9:00	10:20	1 ч 20 м
9:23	10:40	1 ч 17 м
10:04	11:21	1 ч 17 м
10:25	11:44	1 ч 19 м
11:20	12:12	52 м

11:39	12:56	1 ч 17 м
12:09	13:27	1 ч 18 м
12:46	14:03	1 ч 17 м
13:24	14:42	1 ч 18 м
14:26	15:44	1 ч 18 м
15:53	17:11	1 ч 18 м
На нижеследующих электричках вы не успеете к рекомендованному времени заезда:		
16:45	18:02	1 ч 17 м
17:46	18:38	52 м
17:58	19:14	1 ч 16 м
19:21	20:38	1 ч 17 м
20:58	22:14	1 ч 16 м
21:52	23:08	1 ч 16 м
22:46	0:03	1 ч 17 м

Далее — на **такси**. Заблаговременно позвоните в местную службу (+79013136133, это диспетчер), скажите, что вам нужно в «Мечту», и назовите время прибытия электрички. Цена — **500 р.** Пассажировместимость — 4 человека.

На автомобиле

Можно добраться и по трассе «Скандинавия», и по Приозерскому шоссе. Где будет меньше пробок — предсказать невозможно. Просто вбейте в GPS-навигатор координаты **N60.58271 E29.90281**, и дальше он сам вам всё расскажет.

Если у вас нет GPS-навигатора:

Езжайте по **Приозерскому шоссе** до Сосново и поворачивайте налево на Раздолье, Борисово и Мичуринское. Примерно через 20 км после поворота будет указатель «Мечта» (см. точку «1» на карте выше).

или

Со «**Скандинавии**» вам нужно повернуть направо на Первомайское. Далее — в сторону Коробицыно и Мичуринского. После Мичуринского проезжаете примерно 2 км в сторону Сосново, пока не увидите указатель «Мечта» (см. точку «1» на карте выше).

Далее — в обоих случаях:

Еще 1 км по грунтовке до самой базы. Уже непосредственно перед входом будет развилка и указатель «Мечта тур» и «Мечта плюс». Вам нужна «Мечта плюс» (см. точку «2» на карте).

Как еще можно доехать

Вышеописанные способы — оптимальные. На всякий случай мы приводим и прочие варианты.

Электричка от Финляндского вокзала

Можно сесть на электричку не в Девяткино, а на Финляндском вокзале. Однако в этом случае билет обойдется дороже (153 р.), а поездов отсюда ходит меньше.

От Сосново на автобусе до поворота на «Мечту»

Если нет желания/возможности ехать от Сосново на такси, можно попробовать сесть на автобус. Расписание примерно такое:

Отправление	Автобус	Конечный пункт
6:10	646	Мичуринское
6:30	897	Красноозёрное
8:00	646	Мичуринское
9:40	897	Красноозёрное
10:45	897	Красноозёрное
11:50	646	Мичуринское
12:30	897	Красноозёрное
13:30	646	Мичуринское
15:50	646	Мичуринское
16:20	897	Красноозёрное
17:15	646	Мичуринское
18:10	897	Красноозёрное
20:15	897	Красноозёрное

Попросите водителя остановить вас **у поворота на «Мечту»** — это примерно за 2 км до Мичуринского. Пропустить его сложно — там будет указатель «Мечта» (см. точку «1» на карте выше).

Далее идите 1 км по грунтовке до самой базы. Уже непосредственно перед входом будет развилка и указатель «Мечта тур» и «Мечта плюс» (см. точку «2» на карте). Вам нужна «Мечта плюс».

На автобусе от Девяткино

Доезжаете до ст.м. «Девяткино» и идёте на автовокзал «Северный». Вам нужен автобус **№ 897** (на Красноозерное). Расписание: **8:40, 9:20, 11:20, 14:50, 16:50, 18:50** (уточнить можно по телефону 635-81-58). Билет брать до **Мичуринского (140 р.)**, время в пути — **2 часа** (при пробках — дольше).

Попросите водителя остановить вас **у поворота на «Мечту»** — это примерно за 2 км до Мичуринского. Пропустить его сложно — там будет указатель «Мечта» (см. точку «1» на карте выше).

Далее идите 1 км по грунтовке до самой базы. Уже непосредственно перед входом будет развилка и указатель «Мечта тур» и «Мечта плюс» (см. точку «2» на карте). Вам нужна «Мечта плюс».

На автобусе от Парнаса

Доезжаете до ст.м. «Парнас». (Большинство поездов идет только до ст.м. «Проспект Просвещения», есть шанс нарваться на 13-минутный интервал движения до «Парнаса» — учитывайте это время, чтобы не опоздать на автобус).

Вам нужен автобус № 678/898 (на Мичуринское). Расписание: **9:00, 11:00, 13:00, 15:00, 17:00, 19:00, 21:00**. Цена билета — **200 р.** Время в пути — **2 часа** (при пробках — дольше).

После приезда автобуса в Мичуринское (см. точку «0» на карте выше) идите по дороге в сторону Сосново. Примерно через 2 км вы увидите указатель «Мечта» (см. точку «1» на карте). Далее еще 1 км по грунтовке до самой базы. Уже непосредственно перед входом будет развилка и указатель «Мечта тур» и «Мечта плюс» (см. точку «2» на карте). Вам нужна «Мечта плюс».

Обратная дорога

Мы рекомендуем ехать так же, как и туда: сначала на такси до Сосново, потом на электричке до Девяткино. Расписание на 5.05.13:

Сосново	Девяткино	В пути
4:45	6:00	1 ч 15 м
5:24	6:38	1 ч 14 м
6:31	7:45	1 ч 14 м
7:54	8:46	52 м
8:00	9:18	1 ч 18 м
9:42	11:00	1 ч 18 м
10:15	11:33	1 ч 18 м
12:30	13:46	1 ч 16 м
14:05	15:22	1 ч 17 м
14:45	16:01	1 ч 16 м
15:23	16:15	52 м
16:01	17:17	1 ч 16 м
16:37	17:54	1 ч 17 м
17:25	18:42	1 ч 17 м
17:45	19:02	1 ч 17 м
18:27	19:43	1 ч 16 м
19:26	20:43	1 ч 17 м
19:50	21:07	1 ч 17 м
20:21	21:38	1 ч 17 м
21:57	23:12	1 ч 15 м

Еще один вариант обратной дороги

На автобусе от Мичуринского до Парнаса. Расписание примерно такое: **6:10, 7:10, 11:40, 13:40, 15:40, 17:40, 19:40**. Но имейте в виду: в последний день майских праздников на въезд в город наверняка будут пробки!

Мастерская группа

(кому по каким вопросам звонить)

Лео (+79217776855) — правила, общие вопросы

Атана (+79112527641) — вводные, политика

Алисия (+79112977224) — Мантикора, Сан-Мартин, Эреван

Клэр (+79112341679) — Хевен

Кубела (+79165844999) — Грейсон, Масада, преподаватели

Скракан (+79112782269) — АХЧ, база

Дима Васильев (+79219425334) — компьютеры

Крейл (+79169895800) — электроника

Ранма (+79213862879) — электроника

Мелисса (+79046085846) — дружелюбие