

Черный город

Мастера:

Скракан — главный мастер, АХЧ, экономика, пожизненное — 7-911-278-22-69

Ван — разведки, партии, шпионский детектив — 7-921-373-15-33

Фрикси — загрузки европейцев — 7-911-251-80-96

Ксионтеc — загрузки туземцев — 7-911-208-85-94

Лео — боевка, экономика, рулежки, похищения, взрывы — 7-921-777-68-55

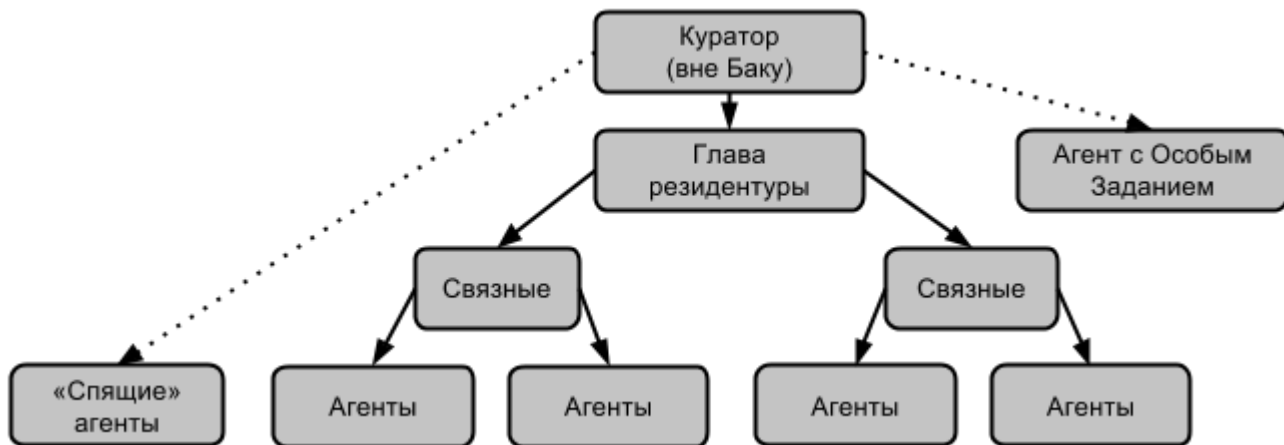
Правила шпионского детектива

Это Баку!

Город кишит шпионами и тайными агентами революции. Все они здесь, потому что Баку — это нефть, а нефть — это все.

На наш взгляд, герои шпионского детектива (помимо погонь и перестрелок, которые относятся скорее к боевику) занимаются слежкой и подслушиванием, куплей и продажей сведений, поиском и подкупом свидетелей, перехватом и расшифровкой сообщений. Они используют подставных лиц, расставляют ловушки и ловят на живца. Здесь нет преступников и сыщиков, но есть агенты могущественных организаций, играющие друг против друга.

Шпионские сети на игре имеют примерно следующую структуру:



Схожее (хотя и отличающееся деталями) устройство имеют революционные и контрреволюционные организации. Общий принцип: ступенчатая иерархия и минимизация контактов.

Игровые предметы и документы

Любые игровые документы, газеты, записки, пометки, чертежи, схемы, деньги, паспорта и пр. должны быть выполнены **на цветной бумаге** (ее обеспечивают мастера).

Очень важное правило! Игровой предмет или документ **не может быть** до конца игры **уничтожен** или испорчен, а прятать их можно только в двух местах:

1. в игровом костюме;
2. внутри игрового помещения:
 - в игровой мебели (столы, полки, стулья и т.д.);
 - специальной зачищенной мастерами нычке (если хотите иметь такую в своем доме, это стоит обговорить до игры);
 - либо просто на виду.

Обратите внимание: ничего нельзя прятать снаружи помещения или на неигровой территории (игротехническая зона, палатка), закапывать в землю, и т.п. Пожалуйста, **соблюдайте это правило максимально досконально и честно**. Если у вас есть сомнение, можно ли тут прятать — значит, нельзя.

Единственный способ вывести предмет или документ из игры — отправить его по почте. При этом нельзя исключать, что посылка все равно вернется в игру (перехвачена жандармами или по другой причине).

Обыск производится «по жизни». Не надо ничего прятать в нижнем белье, либо так, чтобы для извлечения нужно было резать или рвать костюм. Побираемы: игровые деньги, документы и бумаги, включая паспорта, патроны, детали Адских машин. Все остальное, включая оружие, непобираемо без разрешения владельца.

Записки

Когда вашему персонажу по игре суют записку — не пытайтесь поговорить или задержать посланца, если он быстро уходит или убегает. Дайте ему минуту-другую форы (прочитайте пока записку, как минимум) и только потом — догоняйте, если уж очень хочется (лучше все равно не надо).

Погони

На игре абсолютно нормально бегать и убегать от кого-то. Не задерживайте бегущего, если вы не знаете, от кого он убегает и почему.

Планы

План — игровой документ, в котором описано некоторое предстоящее игровое событие, имеющее экономические или политические последствия. Также План необходим, чтобы организовать успешное покушение. Соответствующие особенности см. в правилах по [экономике](#) и [боевке](#).

Примеры Планов:

- Ввести телесные наказания рабочих, чтобы спровоцировать стачку и массовые протесты;
- Увеличить общую добычу нефти, чтобы временно обвалить рынок;
- Подделать приглашение магнату Арташесову в банк на 17:00 по финансовым вопросам и в это время взорвать динамитом приемный кабинет.

План должен содержать:

1. Декларацию намерений (действия для претворения плана в жизнь);
2. Цель, ради достижения которой этот план разработан (ожидаемые последствия);
3. Имена всех причастных по паспорту (можно поддельному). Обычно, чем больше исполнителей — тем лучше результат!

Планы можно подписывать только паспортным именем (из настоящего или поддельного паспорта), и только своим. Не имеет значения, при себе паспорт или нет. Подписываться за другого персонажа нельзя, даже если ты похитил его паспорт или тебе выписан паспорт на его имя по ошибке.

План должен быть выполнен на специальном мастерском бланке (каждый игрок получит по одному экземпляру перед началом игры). Заполненный бланк необходимо отнести на Центральный Телеграф в игротехническую зону. Далее остается только выполнить заявленные действия и ждать новостей из газет.

После того, как мастера примут план, он возвращается автору и остается в игре — согласно правилам по игровым документам.

Если чужой план попал вам в руки и еще не сработал, можно попробовать ему помешать или обернуть в свою пользу. Для этого предъявите план на Центральном Телеграфе снова со своими дополнениями или правками на том же планке и со своей подписью..

Информаторы

Некоторые персонажи на игре «очень много знают». Мастера регулярно подкидывают им «слухи» — о планах других игроков и прочих значимых игровых событиях. Как правило, «информаторы» не являются

агентами какой-либо партии или шпионской сети, но обычно шпионской сети известен хотя бы один «информатор» (необязательно дружественный к ним персонаж).

Совет: попробуйте выявить по игре неизвестных вам информаторов и подружиться с ними.

Совет: попробуйте притвориться информатором.

Филеры

Любой персонаж на игре может наняться кратковременно «филером» в Жандармерию. Филеры по заданию жандармов следят за кем-то и потом сообщают им полученные сведения (верные или не очень). Кроме этого, после работы филер получает от мастеров «слух».

Явки и конспиративные квартиры

Явки — или попросту встречи — обычно назначаются в неприметных, часто публичных, местах, где шпион может, не вызывая лишних подозрений встретиться со своим связным — перекинуться парой слов, оставить записку и т.д. На начало игры каждый тайный агент будет иметь на примете одну или несколько явок.

Время и место явок без проблем можно менять, лишь с одним условием — когда вы **назначаете** встречу с кем-либо (не важно, однократную или на регулярной основе), вы **обязаны передать информацию** об этой встрече **через письмо/записку**, которая является игровым документом со всеми вытекающими.

На публичные встречи это правило не распространяется, но их и назначают публично — так чтобы об этом слышало хотя бы еще несколько неприметных лиц!

Конспиративные квартиры — это помещения, надежно скрытые от любопытных глаз — с высокими плотными стенами и несколькими входами, позволяющими попасть внутрь, не вызывая подозрений.

Такие помещения отмечены специальным маркером, действующим только на ту комнату, в которой он висит. У любой секретной организации есть парочка конспиративных квартир, которые они стараются не светить.

Все встречи должны быть на игровой территории, ходить встречаться в лес нельзя.

Удостоверение личности

Каждый персонаж имеет документ, удостоверяющий личность. Некоторые — имеют несколько. Отсутствие документов или использование поддельных — повод для ареста и допроса. Информация о «реальной» личности персонажа в любом случае в том или ином виде присутствует в игре.

Удостоверение личности не имеет фотографии, но обычно содержит словесный портрет обладателя.

При подделке паспортов поддельный паспорт можно составить только на выдуманное имя (нельзя составить паспорт на имя реально существующего на игре персонажа).

При выходе игрока второй ролью документы будут помечены цифрой «2» (третьей ролью — «3» и т.д.), чтобы не возникало путаницы между другим паспортом и другим персонажем.

Компромат

Подавляющее большинство персонажей к моменту начала игры серьезно нарушали закон. Улики, свидетельствующие об этом, присутствуют в игре. Компромат, наряду с финансовой мотивацией — основной способ вербовки новых агентов шпионскими организациями.

Шифры

На игре применяется сочетание двух видов шифрования.

1. Одному понятию из исходного сообщения соответствует одно или несколько других слов.

Пример: Нойберг = слон, Англия = лес. «Слон в лесу» означает «Нойберг в Англии».

2. Из всего сообщения читаются только некоторые слова по определенному алгоритму.

*Пример. Читается каждое третье слово: «После посещения **сегодняшнего** концерта, выслушанного **взрывавааций** толпы, **не** представляю, что **произойдет** с артистами.*

Соединив эти два принципа, получаем: «**Контракт** на покупку **слона** бакинскому зоопарку **ушел** *опытнейшим индусам-лесникам*». Что означает: «Контракт Нойберга ушел англичанам». Табличка с алгоритмом шифровки и соотношением слов называется ключом. Язык ключа — всегда русский.

На начало игры у большинства секретных организаций есть свой шифр. Каждому, кто им обладает, будет выдан ключ в виде игрового документа. При введении новой системы шифрования создатели обязаны написать хотя бы один игровой документ, содержащий полный ключ для этого шифра.

Взлом

Замок на двери в помещение моделируется ламинированной карточкой с изображением замка, прикрученной к дверному косяку до упора одним или несколькими саморезами. Максимально возможное число саморезов моделирует сложность замка и напечатано на карточке.

Хозяин помещения (тот, чье имя есть на табличке перед входом) — и только он — может беспрепятственно открывать дверь себе или другим людям.

Чтобы отпереть дверь, взломщик должен выкрутить все саморезы отверткой и снять карточку. Дверь без замка считается отпертой, до тех пор, пока его не прикрутят хотя бы на один саморез (этим может заняться и сам взломщик, чтобы не оставлять следов).

- Новые замки в комплекте с саморезами и услугой установки можно купить в ломбарде или у местных.
- Отвертка в мире игры считается отмычкой, является игровым предметом и доступна всем.
- Банковский сейф является отдельным помещением и имеет свой замок.
- Замок можно взорвать Адской Машиной ([см. правила по боевке](#)) — просто оторвите карточку.

Правила по боевке

Огнестрельное оружие

Пистолеты моделируются NERF'ами. Большинство персонажей на игре могут использовать только один однозарядный NERF (т.е. такие, которые перезаряжаются руками каждый раз). Если вдруг вашему персонажу можно использовать многозарядный или два однозарядных, у вас помечено в заявке.

NERF должен быть заантуражен (хотя бы покрашен в нейтральный цвет). Убого, кислотного или футуристично выглядящие NERF'ы не допускаются. Защитные очки носить не надо. Мы просим не целиться в лицо, но случайное попадание засчитывается.

Все персонажи при любом попадании из NERF'а становятся ранеными (если не могут защититься «Кия»).

Рукопашный бой

Приемы рукопашного боя можно применять на расстоянии вытянутой руки. Если персонаж теоретически может вас коснуться — он может применить против вас рукопашку, подыграйте.

Количество применений рукопашных приемов ограничено (например, крепкий жандарм Василич имеет 3 «Ну-ка»). После 15 минут все рукопашные приемы полностью восстанавливаются.

После применения против персонажа рукопашного приема, он либо:

- Становится «избит» или «схвачен».
- Стреляет в нападающего из оружия в руках (достать уже не успеет; также нельзя стрелять в ответ на «Ну-ка»).
- Применяет в ответ более сильный рукопашный прием.

Более сильный — это либо подходящий по типу («Хук» против «Ну-ка» — см. далее), либо двойной («Ну-ка Ну-ка»; тратит 2 применения приема одного вида).

На ответный рукопашный прием также можно ответить (на двойной — тройным, и т.д.), и так, пока у участников схватки не кончится «запас» приемов.

Перескакивать (начинать с двойного или отвечать на обычный тройным) — нельзя. Подходящий по типу прием бьет даже двойной (например, на «Ну-ка Ну-ка» можно ответить одним «Хуком»).

Как правило, персонажи умеют применять лишь один вид рукопашных приемов. Только очень необычные персонажи способны применить несколько видов приемов.

Приемы рукопашного боя

Название	Описание	Особенности	Кто использует
Ну-ка	Захват (жандарм хватает воришку крепкой хваткой). Слабее «Хука», сильнее «Кия».	В ответ на «Ну-ка» нельзя стрелять	Полицейские, жандармы, просто здоровые мужики
Хук	Боксерский удар (джентльмен бьет кулаком). Слабее «Кия», сильнее «Ну-ка».	Нет	Офицеры, европейские джентльмены, студенты
Кия	Восточные единоборства (нинзя бьет вас ребром ладони). Слабее «Ну-ка», сильнее «Хука».	Позволяет отвечать рукопашным приемом на выстрел (если в вас стреляли на расстоянии руки).	? (они стараются не палиться)

Схваченные/раненые/избитые

Разницы между «схватили», «ранили» из NERF'a или Адской машины или «избили» рукопашкой — нет, игровой эффект одинаков. Во-первых, надо красиво упасть. Можно при этом крикнуть, один раз. После этого раненый персонаж не должен продолжать боевку, стрелять и бить рукопашкой, а также ходить самостоятельно. Говорить — можно, кричать больше нельзя.

Раненого персонажа можно отнести/заставить пойти (переноска «по игре», один человек ведет одного, поддерживая его под руку) куда угодно, в том числе в Черный Город, а также обыскать и отобрать у него собираемые предметы (игровые деньги, документы, паспорта, бумаги, патроны, детали для Адских машин, отвертку-отмычку).

После окончания стычки раненого персонажа можно «восстановить» — дать попить воды, перевязать или хотя бы просто потрясти за плечи. Если персонаж остался один, то через 5 минут он «восстанавливается сам».

Важно: нельзя «восстановиться», если стычка продолжается. Любые сомнения трактуются против раненого.

На игре персонажей нельзя добить и вообще убить никаким способом, кроме как в Черном Городе (исключение: взрыв бомбы). Медицины на игре нет.

Черный Город

На игре есть специальный район — Черный Город. В нем никто не живет, но он используется для Тайных Встреч и Секретных Нычек, туда приводят похищенных и осуществляют диверсии на нефтепромыслах.

Похищение в Черный Город

Чтобы похитить кого-то в Черный Город, нужен План ([см. раздел «Планы»](#) в [правилах шпионского детектива](#)). В плане указывается: *такие-то планирует похитить такого-то, чтобы заманить в ловушку такого-то по таким-то причинам, и держать похищенного в ЧГ там-то*. Рекомендуется также указать место и время похищения, но понятно — как пойдет. Строить планы с целью убить похищаемого, а не заманить в ловушку кого-то другого — уныло, не делайте так.

После похищения похитители должны:

- Уведомить мастера как можно быстрее (подумайте об этом при распределении задач: «ты поведешь похищенного, а ты побежишь за мастером»).
- Привести похищенного в задуманное место в ЧГ.
- Обсудить с похищенным, кто будет его спасителем или спасителями. Например: «Вот наш хитрый план — заманить в ловушку Фандорина! Куда ему деться, придется спасти свою жену»
- Похищенный вправе попросить написать еще одну записку («Куда там Фандорину меня спасти, он давно меня не любит! Вот если б об этом узнал Леончик...»).
- Вручить записку каждому спасителю лично или хотя бы своими глазами видеть, как всем вручили записку.

После получения записки у спасителя есть 15 минут, чтобы спасти похищенного (пускай у спасителя в голове затикают часы — у него реально *мало* времени, чтобы собрать подмогу и побежать в Черный Город).

За это время похитители могут и должны подготовить интересный способ убийства похищенного. Лучше всего, если спаситель, придя на место встречи, увидит там циркулярную пилу, постепенно опускающуюся к похищенному. Впрочем, другие проявления вашей фантазии тоже подойдут.

Похищенного надо все время сторожить. Сторож обязан отвечать на вопросы похищенного, в том числе выдавая куски своих зловещих планов. Кричать похищенному нельзя.

Убийство в Черном Городе

Убить в Черном Городе можно либо:

- Человека, пришедшего сюда добровольно (спасать кого-то или по другой надобности).
- Похищенного, которого так никто и не пришел спасать (или попробовали спасти, но неудачно).

Перед убийством жертву необходимо привести в беспомощное состояние (ранить/схватить) и не менее 5 минут рассказывать про свои зловещие планы. Начните со слов «ну, поскольку тебя уже никто не спасет» и правдиво и полно отвечайте на вопросы. Если жертва задает вам правильные вопросы, крайне рекомендуется отвечать на них, пока диалог идет, даже если 5 минут прошло.

Допрос

Похищенного (по правилам похищениям) или арестованного можно допрашивать. В таком случае допрашивающий напоминает правила по допросам, а затем объявляет предположение, которое хочет подтвердить или опровергнуть («ты — член партии Дашнакцутюн», «торговец сладостями работает на британскую разведку», «вышку Джабарова утром взорвал Фандорин»).

Жертва обязана немедленно начать говорить на эту тему, не важно правду или ложь, но не останавливаться. Как только жертва остановится (не переведет дух, не запнется, а именно надолго задумается над следующей фразой) или через 15 минут непрерывного выступления допрашивающий вправе сказать ключевую фразу «Хватит придуриваться! Отвечай, ты член партии Дашнакцутюн или нет?». Жертва обязана ответить на этот вопрос правдиво (да, я член партии с такого-то года: нет, вышку взорвал не Фандорин, но я знаю кто взорвал) и при необходимости подписаться под документом. После этого жертву можно допрашивать второй раз или убить/отправить на каторгу (если подошло время). Кричать во время допроса нельзя.

Диверсии и взрывы

Другим способом убийства или диверсии является взрыв Адской Машины (динамита). Чтобы создать Адскую Машину, необходимо:

- Создать План согласно [правилам по Планам](#) и предъявить его мастерам. Там должно быть примерное время (\pm полчаса), примерное место и жертва. План должен быть подписан персонажем, у которого в заявке стоит «умеет собирать бомбы».
- Детали для Адской Машины (будильник, коробка, пиротехника) будут заложены мастерами в указанную вами Лабораторию в Черном Городе.
- Дальше умеющий собирать Адскую Машину персонаж должен сделать это в Лаборатории в Черном Городе, добавив туда мыло, и завести на ней будильник (он должен прозвенеть не раньше, чем через 15 минут после сбора Адской Машины).
- Туда же кладется План.
- Пронести Адскую Машину в необходимое место.

Будильник в уже собранной Адской Машине переставлять нельзя, как впрочем и вообще вскрывать собранную Адскую Машину.

Когда в Адской Машине звенит будильник, бомба взрывается. При броске, падении Адская Машина не взрывается, кидать Адскую Машину нельзя.

Адская Машина:

- убивает человека, который держит ее или находится на расстоянии вытянутой руки;
- при взрыве на открытом пространстве (на улице) — больше никого не убивает;
- при взрыве в здании — убивает свою жертву (помеченную в плане), если она была в том же здании, и ранит всех остальных в том же здании;
- выбивает все запертые двери на расстоянии вытянутой руки.

Ближайший игрок к бомбе обязан открыть ее, зажечь пиротехнику и огласить (из плана) имя жертвы. Все остальные детали Адской Машины, кроме Плана, считаются уничтоженными и сдаются мастерам. План остается в игре.

Чтобы взорвать нефтяную вышку или транспортное предприятие, необходимо тем же методом подорвать отмеченное место в Черном Городе.

Арест и каторга

Если правоохранительные органы кого-то арестовали (шпионов, революционеров или других преступников), не позднее 1 часа после ареста необходимо представить материалы Прокурору Тифлисской Судебной Палаты.

Сдача материалов («дела») во всем аналогична Плану ([см. правила по нему](#)): содержит намерение отправить на суд обвиняемого, имена конвоиров, время конвоирования и т.п.

Если обвинительная камера Тифлисской Судебной Палаты одобрит предание суду, преступник отправляется в Тифлис на суд. На вокзал необходимо привезти преступника и план. Отправленный в Тифлис в игру больше не возвращается, а игрок идет в мертвятник (в мире игры персонаж считается сосланным на каторгу).

В процессе конвоирования преступника могут попытаться отбить его сообщники.

Жандармы и разгон антиправительственных выступлений

Жанр нашей игры не предусматривает на игре прямой революции в Баку. Например, «эсеры нападают на тюрьму и похищают своего товарища» — хорошо, но «эсеры захватывают силой здание администрации и удерживают его» — плохо.

Поэтому в случае открытых бунтов или беспорядков в Баку жандармы по указанию мастеров превращаются в «строй жандармов с пулеметом» и получают чудовищные спецспособности.

Впрочем, если дело дошло до применения жандармов таким образом, отставка всей верхушки городской администрации очень высоковероятна.

Правила по экономике

Нефтепромышленники соревнуются за титул Нефтяного Короля — того, кто поставляет на рынок больше всех тысяч пудов нефти в неделю. Нефтяной Король — самый почтенный и уважаемый человек в Баку.

Для успеха необходимо: добывать много нефти, вывозить ее из Баку, подогревать недовольство рабочих на вышках конкурентов и не давать делать это на своих вышках, внедрять изобретения, добывать привилегии на рынках и вести ценовые войны с конкурентами.

Время

Игра состоит из 4 глав:

1. С 21:00 пятницы до 7:00 субботы (1 июня 1914 г.)
2. С 7:00 до 14:00 субботы (8 июня 1914 г.)
3. С 14:00 до 21:00 субботы (15 июня 1914 г.)
4. С 21:00 субботы до 4:00 воскресенья (22 июня 1914 г.)

По истечении каждой главы в Баку проходит неделя, мастера рассчитывают результаты действий нефтепромышленников и публикуют их в свежешедшей газете.

Поставки нефти

Самый главный параметр бакинской экономики — уровень поставок нефти на рынок. Он измеряется в тысячах пудов в неделю (для краткости — просто «тыс. пудов», или ТП). Нефтепромышленники знают наизусть, кто сколько поставил на рынок на прошлой неделе, — ведь это напрямую определяет статус среди нефтепромышленников. Тот, кто поставляет больше всех, именуется нефтяным королем, а остальные нефтепромышленники ревниво относятся к малейшему преимуществу друг перед другом.

Статус дает следующие привилегии:

1. Нефтепромышленники обязаны уважать статус друг друга. Нефтепромышленник, поставивший на рынок меньше, должен с уважением относиться к более удачливым собратям и обязан всегда публично им уступить.

2. Нефтепромышленники с высоким статусом повышают шанс успеха любого Плана, под которым подписываются (см. далее про Планы). Статус нефтепромышленников особо важен, если два плана сталкиваются.
3. Увеличивает прибыль нефтепромышленников (см. далее).

Добыча

Нефть необходимо сначала добыть, вот добывающие мощности нефтепромышленников.

Промышленник	ТП в неделю	Вышек	Виртуальных рабочих		
			Русских	Армян	Мусульман
Нойберг	400	7	600	450	350
Рэдфилд	340	6	500	350	350
Арташесов	300	5	500	400	100
Джабаров	170	3	250	50	300
Барсегян	120	2	150	220	50
Лианозова	100	2	100	50	200
Ашхадарян	0	1 ¹	0	0	0

¹ Неработающая

Добывающие мощности можно увеличить, скупая участки у местных жителей и возводя там вышки (требует денег).

Транспортировка

Добытую нефть необходимо вывезти за пределы Баку. «Копить» нефть впрок нельзя, мощной сети нефтехранилищ в Баку нет. Все, что не вывезено и, соответственно, не продано, пропадает. Каждый нефтепромышленник владеет долями в транспортных предприятиях и, соответственно, правом вывезти определенное количество своей нефти за пределы Баку. Если ему хочется вывезти нефти больше, чем позволяют транспортные мощности, придется прибегнуть к помощи конкурента, заплатив ему, как правило, частью своей добычи.

Транспорт	Накладные расходы (ТП)	Виртуальных рабочих	Пропускная способность, ТП в неделю
Трубопровод	0%	50 русских	Нойберг (150), Арташесов (100), Рэдфилд (50)
Железная дорога	-20%	100 мусульман, 50 армян, 70 русских	Нойберг (100), Рэдфилд (100), Арташесов (100), Джабаров (100),

Транспорт	Накладные расходы (ТП)	Виртуальных рабочих	Пропускная способность, ТП в неделю
Нефтеналивной флот			Барсегян (100), Лианозова (100)
	-40%	400 мусульман, 50 армян, 100 русских	Нойберг (250), Рэдфилд (300), Арташесов (250), Джабаров (200), Барсегян (100)

Нефтеналивной флот и железная дорога — менее эффективные способы, их использование дает накладные расходы, которые снижают объем поставок на рынок.

Рабочие и их недовольство

На каждом предприятии есть определенный уровень недовольства — от 0 до 100%, который определяет количество виртуальных рабочих, готовых бастовать. Забастовка начинается, когда на конец главы готовы бастовать хотя бы 100 виртуальных рабочих на предприятии (поэтому забастовка на трубопроводе невозможна). При забастовке добыча или пропускная способность транспортной конторы снижаются (пропорционально бастующим рабочим).

Повысить недовольство виртуальных рабочих можно ухудшением условий труда, диверсиями, агитацией (см. далее), а снизить, соответственно, улучшением условий и контрагитацией.

Прибыль

Расходы на поддержание дела (зарплата рабочим, условия труда, транспорт) на нашей игре моделируются косвенно — считается, что если такие расходы растут, нефтепромышленник просто уменьшает поставки на рынок, отказываясь от добычи на менее эффективных скважинах. Таким образом, работать «себе в убыток» в нашей модели нельзя.

На нашей игре курсом нефти называется сумма, которую нефтепромышленник получает на руки (как чистую прибыль) за каждый поставленную ТП. На начало игры эта сумма составляет 5 рублей за 1 ТП. Если цена нефти растет или падает (в основном благодаря внутренним или внешним событиям), то и прибыль с 1 ТП растет или падает.

Кроме этого, нефтепромышленники получают дополнительную прибыль, которую приносит им «рыночная мощь» их конторы. Каждая строчка в итоговом рейтинге вверх от последней стоит примерно 200 рублей в неделю.

Планы

Любое действие нефтепромышленника (или попытка повлиять на него) оформляется Планом. Вот какие планы влияют на рынок нефти:

1. Улучшить условия труда (-10% добычи навсегда, недовольство падает). Можно делать несколько глав подряд с кумулятивным эффектом.
2. Ухудшить условия труда (+10% добычи навсегда, недовольство растет). Можно делать несколько глав подряд с кумулятивным эффектом.
3. Нефтепромышленник отказывается продавать нефть определенной стране — -10% к итогу на эту главу.
4. Нефтепромышленник продает нефть только в определенную страну — -30% к итогу на эту главу.
5. Договориться об использовании чужого транспорта.

6. Внедрить изобретение (нужна подпись инженера — автора изобретения) — +20% к добыче или к пропускной способности навсегда. Можно внедрять несколько разных изобретений.
7. Начать ценовую войну с определенным конкурентом (обзванивать его клиентов и сбивать цену) — у обоих падает итоговый результат в зависимости от соотношения статусов на величину от 10% до 50% (у менее статусного сильнее). На эту главу.
Совет: начинайте ценовую войну с сильным конкурентом, только собравшись несколькими промышленниками.
8. Передать определенное количество ТП от одного промышленника другому с поставкой в Баку (т.е. транспорт нефти из Баку обеспечивает получатель).
9. Передать определенное количество ТП от одного промышленника другому с поставкой на глобальном рынке (т.е. транспорт нефти из Баку обеспечивает продавец).
10. Исследовать определенный незастроенный участок на предмет наличия там нефти (нужна подпись инженера).
11. Построить новую вышку на незастроенном участке (или восстановить взорванную) — 1000 рублей.
12. Построить новую ветку трубопровода (300 ТП в неделю) или расширить ж/д (600 ТП в неделю) — 4500 рублей. Пропускная способность делится между вложившимися нефтепромышленниками.
13. Продать вышку или долю в транспортной конторе от одного промышленника к другому.
14. Взорвать вышку (см. правила по Адским Машинам и взрывам в Боевке) — вышка больше не добывает.
15. Диверсия на трубопроводе или ж/д (также см. правила по Адским Машинам) — пропускная способность в этой главе падает на 50%.
16. Вести агитацию среди рабочих определенного промышленника или на транспортном предприятии, подстрекая их бастовать (см. далее правила по агитации).
17. Контрплан — активно мешать какому-то другому (любому) плану. Чем точнее указан план, тем больше вероятность помешать.
18. Можно пробовать запускать и другие логичные в игровой реальности планы.

Также планы можно комбинировать (например, промышленник А дает промышленнику Б возможность пользоваться трубопроводом на 100 ТП, а промышленник Б передает ему 10 ТП нефти и 1000 рублей).

Чем больше людей подписалось под планом, тем с большей вероятностью он будет удачным, тем сложнее его остановить контрпланом и тем меньше информации попадет о нем в игру через газеты и информаторов (см. правила по шпионскому детективу). Особо успешны в поддержке планов, касающихся нефти, нефтепромышленники (особенно с высоким статусом), инженеры, представители профсоюза, жандармы.

Нефть и геополитика

Бакинская нефть распределяется между потребителями в четырех великих державах (Россия, Австро-Венгрия, Германия и Англия; Турция в бакинской нефти не заинтересована) на начало игры примерно в равных долях. Отказ определенных промышленников продавать свою нефть в определенную страну или, наоборот, эксклюзивный контракт на продажу изменит это соотношение, что, разумеется, выгодно разведкам.

Важно: имеет значение поставки не по состоянию на последнюю неделю, а за все время игры.

Профсоюз и революционеры

Все реально существующие на игре рабочие считаются «представителями профсоюза». Именно с ними договариваются нефтепромышленники — чтобы утихомирить стачку на своих промыслах, или революционеры — чтобы начать стачку. План ухудшения условий труда, поддержанный профсоюзными лидерами, вызовет меньшее недовольство.

Представители профсоюза к конкретным вышкам и транспортным компаниям не привязаны, это просто известные и уважаемые среди рабочих всего Баку люди.

Агитация среди рабочих

Чтобы увеличить или уменьшить уровень недовольства рабочих на промыслах при помощи агитации, нужен План. План должен предусматривать: место (вышка определенного промышленника), время (\pm полчаса) и имена агитаторов (не менее 3, лучше всего — представители профсоюза). Далее агитаторам надо в указанное время собраться и рассказать друг другу 3 печальных истории про ужасную (прекрасную) участь рабочих у этого промышленника (каждую рассказывает свой агитатор, 1-2 минуты).

То, у каких рабочих агитация вызывает отклик, зависит от партии, например, агитация дашнаков действует на армян сильнее, на русских слабее, а на мусульман не действует совсем.

Противостоять агитации можно либо помешав проведению агитации физически (напав на агитаторов), либо контрпланом со своей агитацией. Контрагитация по факту сработает только при наличии членов профсоюза.

Также агитация и контрагитация эффективнее, если План подписан квартальным надзирателем, который разрешает проведение собрания.

Приложение. Расчет хода (для пытливых)

1. Обновляется добыча и пропускная способность по итогам диверсий, постройки новых вышек, внедрения изобретений (навсегда).
2. Меняется курс нефти (навсегда).
3. Обновляется недовольство по итогам агитации и диверсий.
4. На добычу и пропускную способность накладывается коэффициент недовольства.
5. Осуществляются перечисления промышленников друг другу (если указано, что за транспорт отвечает получатель).
6. Добытая нефть транспортируется при помощи пропускных способностей транспорта, и на нефть накладываются коэффициенты накладных расходов.
7. Накладываются коэффициенты от эмбарго, привилегий, предоставленных чиновниками, и т.д.
8. Нефть распределяется по странам-получателям (как правило, поровну, но эмбарго и привилегии вносят свой вклад).
9. Составляется таблица с результатами.
10. Таблица с результатами используется, чтобы учесть «силу» промышленников во время ценовых войн (чем выше, тем они теряют меньше и больше теряют их враги).
11. Таблица обновляется по итогам ценовых войн.
12. Осуществляются перечисления промышленников друг другу (если указано, что за транспорт отвечает отправитель).
13. Получается итоговая таблица, определяется Нефтяной Король.
14. Промышленники получают выплаты рублями за каждую ТП и за место в таблице.

Правила по телеграфу

В Баку есть Телеграф, через который можно отправлять телеграммы и посылки.

Телеграммы

Телеграмму можно послать известному вам персонажу вне Баку (упомянутому в вашей заявке), которого могут отыгрывать как живые игроки, так и мастера.

Совет: согласуйте с мастерами до игры, кому именно вы можете отправлять послания.

Ограничение на размер телеграммы — **20 слов**. Количество букв значения не имеет. Фиксированная цена 1 исходящей телеграммы — 1 рубль.

Отправка писем через Телеграф не моделируется. У нас XX век и технический прогресс — пользуйтесь телеграммами. Делить большое письмо на много мелких телеграмм не надо, к отправке не примем.

Исходящая телеграмма (из Баку) отправляется на специальном бланке (купить на Телеграфе, заполнить, вернуть).

Входящие телеграммы (из других городов) приходят на конкретное имя «до востребования» и выдаются по предъявлению паспорта на руки (посмотреть «старые» телеграммы уже нельзя).

Совет: украдите чужой паспорт и перехватите телеграмму.

Время доставки телеграммы, как правило, не более 1 часа (в зависимости от загруженности Телеграфа).

Посылки

Назначение **исходящей** посылки — избавиться от нежелательного игрового предмета или документа (см. раздел «Игровые предметы и документы» [правил шпионского детектива](#)). Стоимость отправки — 10 рублей.

Во **входящей** посылке можно получить ценный предмет (оружие, документы, детали для Адской Машины и пр.) из другого города. Время доставки — тоже, как правило, не более 1 часа.

Что конкретно определенный персонаж может прислать в Баку, известно ему. Если этого у него нет, «выпросить» у мастеров не получится.

Жандармы могут перехватить посылку, выписав ордер на досмотр.

Геополитическая обстановка в Европе

То, что по отношению к Турции принято называть восточным вопросом, есть ни что иное как вопрос между Россией и остальной Европой.

Антон фон Прокеш-Остен, Австрийский посол
в Константинополе

Лучше видеть Россию в Константинополе, чем немецкий военный арсенал в Персидском заливе.

Лорд Элленроу, секретарь британского
кабинета министров

Нет утверждения более бездоказательного, чем утверждение, что Россия — наш великий враг. Устранение стародавнего антагонизма между нашими двумя нациями и достижение прямого соглашения между Лондоном и Санкт-Петербургом было бы задачей, достойной великого государственного деятеля, и чрезвычайно прочной гарантией всеобщего мира в северном полушарии.

Джордж Кларк, вице-спикер Верхней Палаты
Парламента

По всей Европе гаснут лампы в домах, и на нашем веку нам не придется увидеть, как их снова зажгут.

Эдуард Грей, виконт Фаллодон, министр
иностраннных дел Британской Империи



* * *

Сейчас город Баку и окружающие его территории приобрели совершенно уникальное положение для всего современного мироустройства: здесь добывается большая часть нефти на евразийском континенте. Рынки переработки и сбыта уже налажены, поэтому взгляды деятелей европейских держав с огромным интересом устремились к этому небольшому фонтанчику среди Закавказья. Во вторую «Большую игру» (так ее сходу окрестили лондонские газетчики) играют Британская, Австро-Венгерская, Германская и Российская Империи. «Больной человек Европы» — Османская империя — тоже еще располагает достаточным количеством рычагов влияния здесь. Баку наводнили приезжие, преимущественно подданные этих государств, город меняется на глазах...

«Записки путешественника по Кавказу», 1913 год

Ф. Фон Нойберг: «Мир меняется прямо сейчас»

Сегодня люди делятся на две категории. Одни творят историю, другие стоят на ее обочине и критикуют первых. Эти «другие» не имеют для нас ни малейшего значения. Мир меняется прямо сейчас. Время не ждет, и некоторые из нас понимают это лучше остальных.

Мы на пороге новой эры — эры коммуникаций и движения, эры огромных, невиданных ранее мощностей и оборотов. Мы видим империи на мировой карте: Германскую, Британскую, Австро-Венгерскую, Османскую и, конечно, Российскую... Так было раньше. Грядет новая огромная империя, которая не знает границ и которой не нужны армия и флот — торговая! Каждый из вас может получить в ней свою долю благосостояния.

Но для этого требуется новый человек, который понимает, в каком мире мы живем сейчас, и сможет вести за собой в новую эпоху.

(из речи немецкого нефтяного магната на открытии нефтеперерабатывающего завода в Баку)

«Die Neuzeit», 15 мая 1913 года

Петролеумная эпоха

В это непростое, и — будем говорить прямо — нервное с точки зрения международной политики время в армиях всех значимых европейских держав уже непрерывно происходят грандиозные изменения. Перевод флота с угля на мазут, согласно оценкам английского адмирала Джона Фишера,

позволил на 78 процентов снизить расход топлива, на 20 процентов увеличить скорость хода, высвободить треть полезной площади и четверть экипажа, занятого до того на кочегарных работах. Сухопутные соединения усиленно дополняются моторизованными частями на основе бронированных автомобилей. Летные корпуса, лишь недавно появившиеся у нас и в других странах, стремительно наращивают свой авиапарк — как самолетов, так и управляемых дирижаблей, приводимых в движение мощнейшими двигателями внутреннего сгорания. Активно ведется строительство паротурбинных электростанций, обеспечивающих электроэнергией крупные промышленные регионы Европы.

Все это, как легко понять, требует постоянно увеличивающихся поступлений качественного топлива из нефтепродуктов. Наконец, нельзя не упомянуть и тротил — наиболее мощное, надежное и лишенное всякого риска самопроизвольной детонации взрывчатое вещество — он начинает всюду замещать динамит (позволим тут напомнить, что и для производства тротила необходим толуол, являющийся продуктом переработки нефти).

Вывод напрашивается сам — уже не только в мировой торговле, но и во взаимоотношениях мировых держав вопросы поставок нефти начинают играть значительнейшую роль!

«Русское слово», 24 декабря 1913 года

Скандал в Императорском доме

Накануне имел место скандал в Императорском доме в Петербурге во время празднования открытия совместного англо-российского нефтепровода на юге Империи (Баку).

Его сиятельство великий князь Константин Константинович вопреки всем приличиям покинул блестящее событие неслыханно рано, да еще и приговаривал в сердцах: «В конце-концов, не забыты боль и позор девятьсот пятого года. Я помню, как предательски выступили британские союзники тогда! Мало нашей кровушки пролилось по их милости в Японском море — а теперь еще и соки земли русской за гроши им откачиваем, да и празднуем сию мерзость с шампанским и балеринами. Это позор, господа!»

Великое отвращение князя ко всему британскому известно давно, также как и то, что нынешнее лето Константин Константинович с женой и сыном Олегом проводят в Германской империи в герцогстве Саксонском, на родине сиятельной супруги...

«Двуглавый орел», 3 марта 1914 года

Императрица не покинет страны нынешней весной

Наше издание располагает достоверными сведениями об окончательном отмене визита ее императорского величества Александры Федоровны в Вену.

Граф Алтухов, пресс-атташе высочайшего дома, комментирует это в том ключе, что визит перенесли из-за раннего праздника Светлой Пасхи — словно эти даты и не были известны уже много месяцев как. Инсинуации про нездоровье цесаревича, равно как и про охлаждение отношений Романовых и австро-венгерских Габсбургов были с негодованием отвергнуты графом.

Вопреки ожиданиям, австрийский двор не стал настаивать. Но есть и те, кто невольно задается вопросом: не является ли холод между Веной и Петербургом следствием недавнего несчастья, произошедшего в Баку с австрийским подданным?

«Русские ведомости», 2 апреля 1914 года

Убийство на границе цивилизации: преступная халатность российской власти в Средней Азии?

Со скорбью мы подтверждаем худшие опасения наших читателей: не подлежит более сомнению, что барон Генрих Карл Люст, консул Австро-Венгерской Империи в Баку (прим. редакции: Баку — город на Северном Кавказе, южной границе Российской Империи) трагически погиб 31 марта в девяти милях от города.

Российские власти закрыли расследование в рекордные сроки, придя к умопомрачительному заключению, что имел место несчастный случай на охоте. При этом осталось невыясненным, как гн

Люст, превосходный охотник по утверждению семьи и друзей, сумел посадить себе пулю в грудь из собственной двустволки.

Люст более 15 лет служил в Баку, защищая экономические и политические интересы Австро-Венгрии. Известно, что барон в последний год принимал живое участие в судьбе семьи князя Шамиля, которая удерживалась в Петербурге как заложники — для лояльности кавказских вождей.

Генрих Карл Люст будет похоронен там же, на территории австрийского консульства. Его оплакивают жена и безутешная дочь. Сейчас наши молитвы с ними.

«Венский вечер», 4 апреля 1914 года

Отказ от строительства Южного нефтепровода

Биржу потрясло известие небывалого ранее масштаба и непредсказуемых для европейской экономики последствий: нефтяные гиганты — британский концерн Рэдфилда и германский фон Нойберг — объявили об отмене совместного строительства нефтепровода через русско-турецкую границу.

Строительство было запланировано на конец 1914 года, и должно было радикально изменить облик индустриальных центров. Теперь же всем европейским державам, и в первую очередь Германии, придется сделать шаг назад в своем промышленном развитии.

Официальные причины такого решения озвучены не были. Глава концерна фон Нойберг заверил нашего корреспондента, что политической подоплеку в этом нет, и отмена строительства обусловлена исключительно рациональными соображениями.

«Берлинер Цайт», 15 апреля 1914 года

Нарушение печатной этики или дипломатический скандал?

«The Daily Telegraph» опубликовала выдержки из личного письма сэра Эндрю Боннара (недавно избранного главы Консервативной партии, ныне лидера оппозиции): «Продвижение России на Дальнем и Среднем Востоке не отвечает высшим национальным интересам Британской Империи, а в действительности и противоречит им.»

Консервативная партия выразила недовольство словами журналистов и теперь грозит принять экстренные меры, вплоть до подачи в суд за публикацию личных писем. Сам сэр Эндрю никак не прокомментировал нарушение неприкосновенности частной жизни. Также воздержались дипломаты обеих держав, затронутых скандалом.

«The Daily Mirror», 21 апреля 1914 года

Политические силы в Баку

На рубеже столетий носители самых разнообразных идей о новом Счастливом Мире стали сбиваться вокруг харизматичных лидеров. Памятуя о неудачах интеллигентских кружков, партии вовлекли в дело массы. На реакционные меры правительства ответили действием. Карательной политике противопоставили расчет и конспирацию.

Им все еще не хватает единства — грызутся как малые дети за свои идеи. Тот, кто сможет объединить их — народ, стоящий за ними, слушающий их — подсечет Слону ноги. И громада обветшавшей Империи рухнет, содрогаясь в агонии.

Баку — одна из «горящих точек» на карте России. Партийная деятельность тут охватывает практически все слои населения — гораздо шире, чем кажется на первый взгляд: быть «просто бандитом» на Кавказе не актуально:

- Не грабить, а «экспроприировать».
- Не убивать, а «применять методы индивидуального террора».
- Не вымогать, а «требовать на нужды революции».

Всё ради великой цели.

Даже промышленники готовы добровольно помогать революционерам! Во-первых, конкурентная борьба — нефть не знает политических убеждений. Во-вторых, при достижении определенного благосостояния предпринимателю начинает хотеться власти — и он с удовольствием финансирует деятельность любых сил, расшатывающих основы монархии.

Три заметки:

1. Большинство обитателей Баку так или иначе имеют отношение к одной из фракций. Эта тема лежит в фокусе нашего внимания.
2. Игра — **не историческая**. Нас не очень интересуют идеологические тонкости, зато больше важны методы и тактика борьбы. Поэтому мы разработали и будем использовать в игре «рафинированные» концепции партий, чтобы вам и нам было проще.
3. Для пущего удобства мы решили поставить Охранное отделение полиции и Жандармское управление в одну линию с политическими партиями. У нас они схожим образом законспирированы и нередко используют такие же методы работы. Можете называть все это «Стороны».

Итак, в Баку ведут активную деятельность:

1. [Дашнаки](#)
2. [Дифаи](#)
3. [Большевики](#)
4. [Эсеры](#)
5. [Анархисты](#)
6. [Черносотенцы](#)
7. [Охранка](#)
8. [Жандармы](#)



Дашнаки

Армянская революционная федерация «Дашнакцутюн» (Армянское революционное содружество) — одна из влиятельнейших партий на Кавказе. Их конечная цель — освобождение и воссоединение обеих Армений из-под гнета империй: Османской на западе и Российской на Востоке. В разные периоды режимы этих стран заигрывали с дашнаками, пытаясь использовать их в своих интересах.

«Дашнакцутюн» имеет социалистический уклон, но ее отношения с другими социалистами зависят в первую очередь от наличия или отсутствия репрессий к партии со стороны царского правительства.

Чаще всего члены партии возглавляют армянские волнения; известны однако случаи, когда ее акции приносили горе и страдания этому народу. Так, 14-часовой захват Османского банка, произведенный 26 августа 18XX года, дабы привлечь внимание мирового сообщества к массовым погромам армян Абдул-Хамидом II послужил поводом для убийства в Стамбуле около 6,000 граждан этой нации.

Излюбленные методы: вымогательство, забастовки, индивидуальный террор.

Социальная база: армяне любых классов и сословий.

22 июля 19XX года на Юнион-сквер в США был застрелен торговец коврами Тавшанджян. Бедрос Амбарцумян, задержанный на месте преступления, заявил, что он спас свою страну, так как убитый не хотел давать денег для её освобождения. Выяснилось, что многие зажиточные армяне Нью-Йорка получили угрозы убийства, если не заплатят по 10000 долларов на деятельность по свержению власти Турции.

Дифаи



«Дифаи» (*Защита*) — секретная мусульманская организация, сформированная в целях контртерроризма против армянской партии Дашнакцутюн. В программу партии не входят такие общеполитические задачи, как переустройство или свержение существующего строя, участие в выборах в представительские органы власти, сепаратизм и т.п.

По мнению лидеров дифаев, российские власти поддерживают армян с целью провоцирования конфликтов в Закавказье, чтобы противостоять объединению его жителей. Поэтому «Дифаи» периодически направляет свои усилия против царского режима, что в конечном счете выливается в террористические акты против российских чиновников.

После каждого из убийств выпускались воззвания, в которых объяснялась причина, побудившая дифаев совершить террористический акт в отношении названных лиц, и каждое из этих воззваний заканчивалось предупреждением о том, что

такая же участь ждет всех врагов мусульманства и изменников среди самих мусульман.

Излюбленные методы: индивидуальный террор, вымогательство, экспроприации.

Социальная база: мусульмане любых классов и сословий.

Боевыми организациями осуществлялись нападения на армянские транспорты с пассажирами и продовольствием, как бы в компенсацию тех потерь, которые были понесены в 19XX г. многочисленными грабежами армян.

Большевики



Главная задача бакинского комитета Российской Социал-Демократической Рабочей Партии — организация рабочих масс, революция и установление диктатуры пролетариата. Однако в Баку репутация у эсдеков двоякая. С одной стороны, у них уже есть огромный опыт по организации стачек. С другой — рабочим это до сих пор почти ничего не дало — их экономические завоевания оказались непрочными.

В начале века, после пика 19XX года, добыча нефти в Баку начинает падать. Большевиков обвиняют в изменениях нефтяного сектора в худшую сторону, а их действия квалифицируют как «нож в спину нефтянки».

Призывы РСДРП(б) легко находят отклик у местных рабочих, чье положение колеблется между угнетенным и катастрофическим. В то же время большевики находятся в постоянной конфронтации с социал-революционерами и анархистами из-за различий во взглядах на постреволюционное устройство общества.

Излюбленные методы: забастовки, саботаж, вымогательство.

Социальная база: рабочие, интеллигенция, в основном русские и армяне, но есть и мусульмане.
Черный город мог запылать в одно мгновение — стоило только кликнуть пособников, дать им задаток, и огромный факел природы, ее неявных колоссальных сил, заревет и ослепит, опрокинет человека, унижит его, рабочие, женщины, дети — побегут прочь из занявшихся жилищ, крики, вопли, не успеют остановить насосы и рванут пары, полыхнет ад крошечный.



Эсеры

«Иттифаг» (Союз) — мусульманская организация партии социалистов-революционеров.

От прочих национальных партий иттифагистов отличает особая терпимость; их деятельность во многом направлена на прекращение конфликтов между армянами и мусульманами, просвещение народных масс.

Лидеры партии призывают прекратить межнациональные распри, спровоцированные бессильным правительством и заявляют, что экономический террор и экспроприация частных капиталов не входят в число их тактических приемов.

Бакинская типография эсеров считалась самой лучшей на Кавказе, а помимо организации культурно-просветительских обществ, бакинские эсеры владели магазинами и принимали участие в работе кооперативов, к чему очень критически относились большевики.

В своих методах борьбы иттифагисты были приверженцами индивидуального террора и анархистских методов борьбы, и не пренебрегали в этом даже связями с бандами гочи, чем немало вредили себе в глазах трудящихся масс.

Излюбленные методы: индивидуальный террор, забастовки, саботаж.

Социальная база: рабочие, интеллигенция и мелкие предприниматели, в основном русские и мусульмане, но есть и армяне.

В июле 19XX прошла двухдневная забастовка всего нефтеналивного флота; в результате рабочие-моряки добились удовлетворения ряда требований. Эсеры, верные своей тактике по усилению терактов во время забастовок, организовали убийство начальника Бакинского торгового порта и призывали в листовках к новым актам против должностных лиц. Это привело к репрессиям против Союза моряков, однако не остановило забастовку.

Анархисты



«Партия» анархистов состоит из множества отдельных анархистских организаций (или попросту банд), т.е. не имеет четкой структуры. Лидеры вербуют сторонников из числа рабочих, а также деклассированных элементов — армян, мусульман и русских, порвавших со своими партиями и избравших силовые способы борьбы.

По мнению анархистов, их собственное место — в гуще толпы, готовящейся к революции снизу.

Анархисты возлагают большие надежды на «творческую и разрушительную деятельность масс, которые не дожидаясь новых законов якобы народных правительств, прямо возьмут фабрики, заводы и землю в свои руки».

Помимо разногласий, касающихся устройства государства (которое анархисты попросту не признают), все прочие социалистические партии опасливо относятся к разрушительной деятельности, вносящей хаос в их планы и деморализующей простой народ.

Время от времени разрозненные группы анархистов устраивают общие собрания с целью объединения разных организаций в одну и выработки единой тактики; до сих пор они заканчивались безрезультатно.

Излюбленные методы: саботаж, экспроприации, индивидуальный террор.

Социальная база: рабочие, деклассированные элементы всех национальностей.

Анархисты заставляют промышленников выполнять требования рабочих или свои собственные взрывами бомб и поджогами нефтяных баков. На протяжении 19XX-19XX гг. полицией неоднократно обнаруживались анархистские склады оружия, лаборатории и мастерские по изготовлению взрывчатых веществ.



Черносотенцы

Общество «Якорь» было учреждено в Баку с целью «объединения граждан России без различия национальностей, происхождения и вероисповедания, любящих свое отечество и верных царю».

Возникла смута, дотоле небывалая со времен монгольского ига. Виновниками ее являются руководители подпольных течений, которые заботятся не о народной свободе, а о том, как бы захватить в свои руки власть в России, и радеть не о ее благополучии, а о пролетариате всех стран. В целях противодействия этим элементам и сплотились честные люди.

В своей деятельности «Якорь» преследует в основном экономические цели и категорически выступает против всяких забастовок, вредно отражающихся как на работодателях, так и на работниках. Приверженцы партии есть в обоих классах.

Якоревцы активно занимаются доносами и провокациями в отношении рабочих-активистов левых партий. Некоторые члены общества являются негласными сотрудниками охраны и даже совершают террористические акты в отношении рабочих.

Социальная база: дворянство, промышленники, чиновники, в подавляющем большинстве — русские.



Охранка

Бакинское районное охранное отделение находится в ведомстве Особого отдела департамента Полиции. Формально, его главе подчинены все губернские сыскные службы, могущие быть задействованными в обезвреживании политических преступников. Включая бакинскую полицию и жандармерию. Формально.

На охранку возложены основные задачи и процедуры политического сыска — негласный надзор, слежка, агентурная работа и внедрение в организации, представляющие опасность для Государственного Строя, с последующей ликвидацией оных.

Начальник бакинского отделения обязан держать градоначальство в ведении о текущей революционной ситуации в городе.

Аппарат отделения полностью законспирирован, включая кадровых офицеров, специалистов-сыщиков, филеров и осведомителей.

Жандармы



Бакинское губернское жандармское управление входит в отдельный корпус жандармов — специальный род войск в Русской императорской армии. Все сотрудники управления — офицеры, подчиненные по инспекторской, кадровой, строевой и хозяйственной части Военному министерству, а по части организации и ведения политического розыска — министерству Внутренних Дел. Если быть точным — чиновнику департамента Полиции, начальнику Кавказского Районного Охранного Отделения.

К сотрудникам Охранки жандармы относятся с безгливостью военных, имеющих дело с мягкотелыми чинушами. Тем ужаснее, что указ министра Внутренних Дел напрямую разрешает начальникам охранных отделений использовать жандармских офицеров в своем аппарате.

В ведении Жандармов находятся, в основном, дознания по государственным преступлениям, а также охрана и надзор за участком Закавказской железной дороги и проложенных вдоль нее стратегических объектов.

Бакинское жандармское управление имеет свою собственную секретную агентуру и собственную картотеку.

Преступление и расследование

Обратите внимание: данный текст находится в разделе «Материалы», потому что это порядки делопроизводства в мире игры. Если причастные лица будут их нарушать, это незаконно, а не нарушение правил игры.

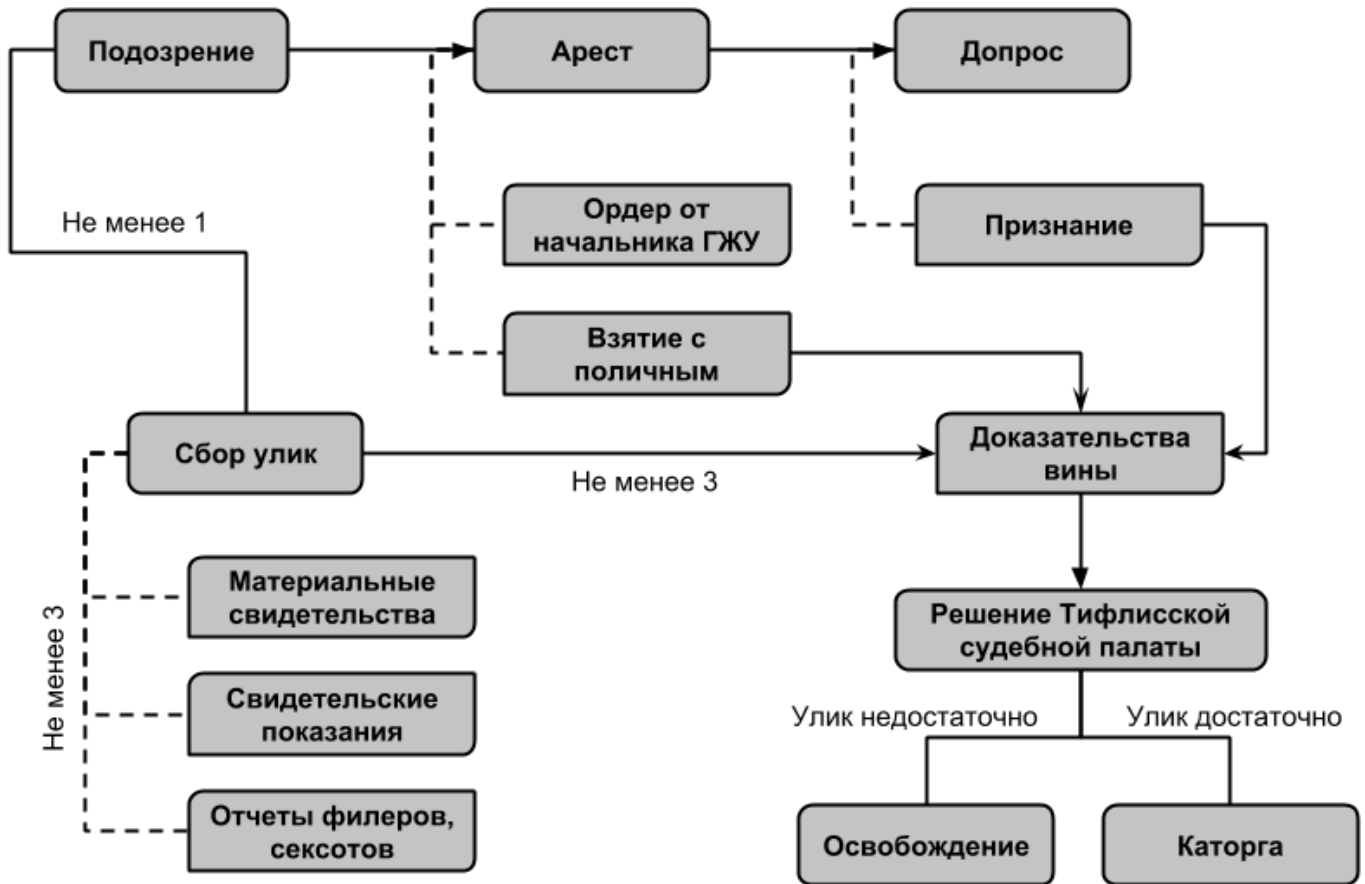
Делопроизводство на игре ведет Бакинское Губернское Жандармское Управление (Жандармерия). Жандармы занимаются только политическими или имеющими политический подтекст уголовными преступлениями, наказанием за которые может являться ссылка на каторгу и — в исключительных случаях — даже смертная казнь. Таковыми **на начало игры** являются:

- Членство в запрещенной организации;
- Убийство;
- Вооруженное ограбление;
- Похищение с целью вымогательства;
- Вооруженное нападение на государственного служащего или консула иностранного государства;
- Участие в организации революционного восстания, массовых выступлений;
- Порча и кража частного имущества в особо крупных размерах;
- Передача сведений государственной важности подданным иностранных государств;

- Деятельность, направленная на подрыв работоспособности государственных служб, в том числе следственных органов;
- Участие в организации любого из перечисленных преступлений.

Все остальные нарушения находятся в ведомстве продажной бакинской полиции ([см. раздел «Бытовые преступления» ниже](#)).

Схема расследования выглядит следующим образом:



Улики

Существует три вида улик, доказывающих совершение преступления установленным лицом:

- Материальные свидетельства — компрометирующие письма, партийные списки, телеграфные сообщения, прокламации, денежные суммы, взрывчатые вещества и т.д.
- Отчеты сотрудников жандармерии и охранного отделения, включая внештатных, секретных и агентов-провокаторов, а также наемных филеров.
- Заявления граждан о совершении серьезного преступления.

Отчеты сотрудников и заявления граждан, помимо описания противоправного действия, **обязательно** должны содержать словесный портрет преступника, включающий следующие характеристики:

- Пол.
- Длина и цвет волос.
- Наличие и форму растительности на лице (для мужчин).
- Рост.
- Телосложение.

ЛИБО

- Имя по документам.

Опознания (очные ставки) не проводятся! Отчеты об опознании не считаются материалами дела и не имеют веса в суде.

Форму заявления и установленный порядок составления словесного портрета со всеми градациями можно получить в жандармерии ([также см. на сайте](#)).

Арест

Для того, чтобы заподозрить человека в совершении преступления, достаточно всего одной улики из числа указанных выше. При появлении оной в картотеке заводится **дело**, а глава жандармерии подписывает [ордера арест \(или обыск\) гражданина](#) с целью дальнейшего дознания.

Ордер действует **только на ту Главу, в которой выписан** (см. дату)!

Поводом для ареста, помимо подозрения в совершении вышеназванных серьезных преступлений, могут (но не обязаны) быть:

- Отсутствие документов или использование чужих;
- Вооруженное нападение;
- Революционная агитация;
- Оскорбление членов семьи Его Императорского Величества;
- Кража и порча частного имущества;
- Проникновение в чужое жилище;
- Попустительство беззаконию со стороны госслужащего;
- Дача или получение взятки;
- Превышение служебных полномочий.

Подозреваемый не может находиться под арестом в сумме больше 1 часа. Если в течение часа не получено [предписание от Тифлисской судебной палаты](#) (см. ниже) — он освобождается. Повторный арест возможен при появлении новых материалов в деле, совершении нового преступления и т.п.

Лица, **не подлежащие** аресту:

- градоначальник Баку;
- главы жандармских управлений;
- главы охранных отделений;
- граждане иностранных государств, защищенные дипломатическим паспортом;
- члены императорской семьи.

В отношении таких лиц делопроизводство должно вестись заочно, путем сбора количества улик, достаточного для предъявления обвинения.

Арест имущества

По основаниям для физического ареста возможен и арест имущества, в том числе, всех нефтяных предприятий! Имущество может быть арестовано до конца Главы — это означает, что предприятия в данной Главе с вероятностью не принесут прибыли. Такая ситуация изрядно увеличивает нежелание нефтепромышленников иметь проблемы с законом, с одной стороны, и повышает ценность компромата на них — с другой.

Обвинение

Для успешного обвинения необходимо взять преступника с поличным (должно быть отражено в отчете жандарма, проводящего задержание), либо получить его признание ([см. раздел «Допросы» в правилах шпионского детектива](#)), либо собрать не менее 3 улик, относящихся к одному преступлению.

Решение по делу принимает Тифлисская судебная палата. Жандармы сообщают в Тифлис об имеющихся материалах (это игротехническое действие). Если собранных доказательств вины достаточно, то обратно в кратчайший срок приходит **предписание**, позволяющее погрузить подсудимого на поезд по маршруту «Тифлис — суд — каторга». В момент посадки на поезд игра для этого персонажа окончена. Если обвиненный — значимая фигура, то через неделю о его судьбе можно будет узнать из газет.

Сотрудничество граждан

Бакинское Губернское Жандармское Управление в целях противодействия криминальной и революционной деятельности предоставляет гражданам широкие возможности для сотрудничества:

- прием заявлений о преступлениях;
- прием материальных свидетельств совершенных преступлений;
- работу внештатным сотрудником — филером — на короткий срок с почасовой оплатой;
- [публичный ордер](#) — право на гражданский арест подозреваемого любыми заинтересованными гражданами;
- вознаграждение (в редких случаях).

Бытовые преступления

Это Баку! Обращаться за помощью к полиции здесь не принято. Формально охраной правопорядка занимаются квартальные надзиратели, но на самом деле они скорее присматривают за тем, чтобы решение вопросов местными криминальными структурами оставалось «в рамках» (то, какими способами они этого добиваются, мы оставим за пределами данного текста).

К примеру, если вас ограбили и избили на улице при куче свидетелей, то шансы, что вам поможет полиция, ничтожны. Жандармерия же займется этим делом, только если усмотрит в нем какой-то интерес по политической части.

Цены на игре

Доходы

Каждый персонаж получит на начало игры «стартовый капитал» — в среднем 200 р. на человека. Основной источник **новых** наличных денег в Баку — нефть (см. [Правила по экономике](#)). Помимо этого, госслужащие (жандармы, охранка, филеры, работники почты и пр.) получают жалование из Казны, начиная со 2-й главы:

- Жандармы, охранка — 50 р. за Главу;
- Квартальные надзиратели, работники почты — 25 р. за Главу;
- Филеры — 15 р. за 1 задание.

«Розничные» цены

Еда:

- 1 р. — Кусок соленого огурца;
- 3 р. — Рюмка водки (50 г);
- 3 р. — Сушеный финик;
- 5 р. — Чашка кофе;
- 5 р. — Печенье к чаю;
- 5 р. — Закуска к пиву;
- 5 р. — Кусок халвы;
- 10 р. — Стакан пива (200 мл);
- 15 р. — Рюмка ликера;
- 20 р. — Порция шашлыка;

Аренда:

- 15 р. — Аренда комнаты в туземном городе (за 1 Главу);
- 25 р. — Аренда лодочного клуба (за 1 час);
- 25 р. — Аренда комнаты в доходном доме (за 1 Главу);
- 50 р. — Номер в гостинице (за 1 Главу);

Услуги Телеграфа:

- 1 р. — Телеграмма (20 слов);
- 10 р. — Посылка;

Хозтовары:

- 10 р. — Замок;
- 10 р. — Кусок мыла;
- 25 р. — Отмычка (отвертка);

Оружие:

- 5 р. — Патрон для пистолета;
- 100 р. — Пистолет;
- 100 р. — Детали для Адской машины (корпус+будильник+пиротехника);

Разное:

- 3 р. — Газета;
- 5-25 р. — Взятка мелкому чиновнику;
- 25 р. — Похороны (сборы в Казну; утопить в нефтяном колодце — бесплатно);
- 50 р. — Поддельный паспорт;
- 100 р. — Земельный участок (вообще — цена от 1 р. до бесконечности, но если не разбираетесь, есть ли там нефть, ориентируйтесь на 100);
- 200 р. — Необходимо иметь в сумме у жениха и невесты, чтобы можно было сыграть свадьбу. Потом деньги становятся общими;

Цены, связанные с нефтепромышленностью, представлены в [Правилах по экономике](#) и измеряются, как правило, тысячами рублей.

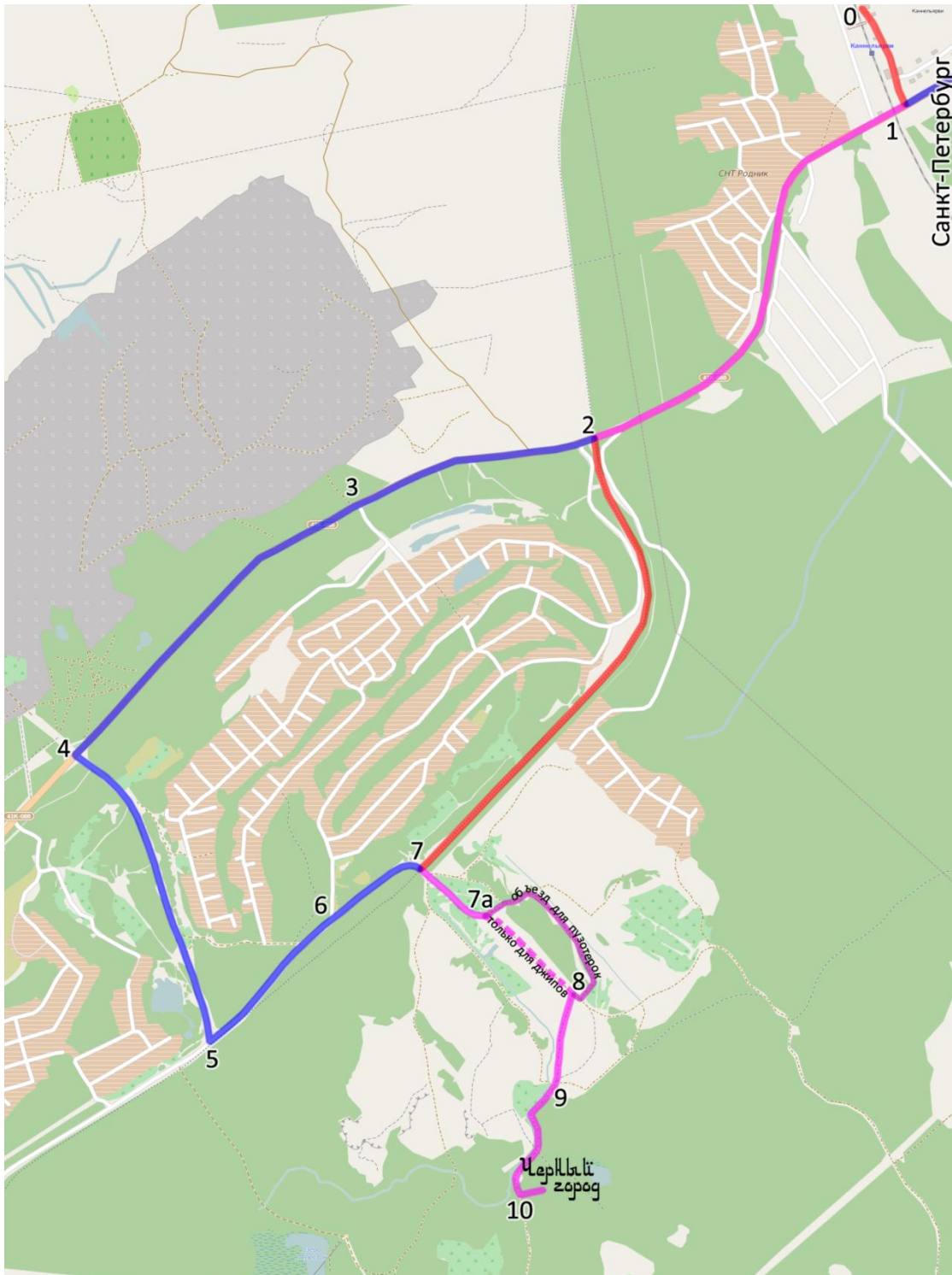
Инкассация

Один раз за Главу инкассаторы (жандармы) обходят торговые заведения, изымают часть выручки, и везут деньги в Банк.

Добиралово

Полигон игры находится у безымянного озера в 5 км от станции Каннельярви (а Каннельярви, в свою очередь, в 70 км от КАД). Координаты озера: **60.323229, 29.374084**

Красным цветом на карте помечен пеший маршрут, синим — автомобильный. Фиолетовый — общий для людей и автомобилей.



На местности автомобильная дорога промаркирована синим скотчем, начиная с точки **(4)**. Пешеходная дорога промаркирована оранжевым скотчем, начиная с точки **(2)**. Там, где дорога общая, приклеен скотч обоих цветов. Имейте в виду, что скотч могут сорвать местные жители.

Как добираться пешком

Сойдя с электрички **(0)**, двигайтесь вдоль путей в сторону Питера. Вскоре вы дойдёте до пересечения железной дороги с автомобильной **(1)**. Поверните направо, пройдите через жезнодорожный переезд и двигайтесь по асфальтовой дороге. Идите до следующего железнодорожного переезда **(2)**.

На переезде поворачивайте налево и идите по заброшенному ж/д-полотну. Раньше отсюда до карьера можно было пройти через садоводство, но теперь там забор и ворота. Через 1,7 км железную дорогу пересечет автомобильная грунтовка **(7)**.

Поворачивайте налево и идите по песчаному полю перпендикулярно железной дороге. По пути встретится поляна с кучей бревен **(7а)**. Через 600 м после схода с ж/д **(8)** поворачивайте направо под 45 градусов. Через 300 м вы войдете в лес **(9)**. Еще 400 м лесной дороги — и вы на месте **(10)**.

Ориентируйтесь на припаркованные автомобили. Полигон — налево, в глубине леса.

Обязательно известите мастеров о своем появлении!

Такси

Рядом со станцией есть таксисты-частники. Они готовы возить до полигона за 500 р. Ключевые слова: «Озеро через 300 метров после карьера», «Озеро Блюдце», «НЕ озеро Исток».

Как добираться на автомобиле

С трассы «Питер — Выборг» следует свернуть на поселок Победа (примерно в районе 85-го километра). Победа находится слева от трассы, однако сворачивать нужно направо и пересекать дорогу по путепроводу. В общем, ориентируйтесь по указателям. Проезжайте поселок насквозь и через несколько километров окажетесь у железнодорожного переезда в Каннельярви **(1)**.

Езжайте дальше по асфальтовой дороге. Сначала вы проедете переезд через заброшенный ж/д-путь **(2)**, потому будет поворот налево в садоводства **(3)** — вам туда не надо.

Через 1,2 км шоссе пересекает широченная (шире, чем шоссе!) грунтовка, не заметить ее трудно **(4)**. Езжайте по ней пока не упретесь в железную дорогу **(5)** — там еще раз поверните налево. Вскоре вы окажетесь на развилке **(6)**. Дорога налево уведет к садоводствам, а вам надо правее, вдоль железной дороги. Возможность пересечь ж/д-полотно появится через 300 м — поверните направо **(7)**.

Езжайте по песчаному полю перпендикулярно железной дороге.

Внимание! Между точками **(7)** и **(8)** обнаружилось препятствие в виде лужи, в которой «пузотерки» останутся. Поэтому мы нарисовали объезд без проблем. Ориентир — поляна с бревнами **(7А)**. На ней пешеходы и джипы могут двигаться прямо, а вот просто легковушкам рекомендуется поворачивать налево.

300-метровый отрезок от **(8)** до **(9)** поворачивает направо под 45 градусов относительно «дороги для джипов». Еще 400 м лесной дороги — и вы на месте **(10)**. Ориентируйтесь на припаркованные автомобили. Полигон — налево, в глубине леса.

Обязательно известите мастеров о своем появлении!

Расписание обратных электричек (12 июля)

Каннельярви	Санкт-Петербург
5:51	7:14
6:33	7:58
7:26	8:50
8:42	10:05
10:42	12:05
11:20	12:44
11:47	13:10
12:26	13:48
14:15	15:43
14:36	15:59
14:58	16:20
16:09	17:35
16:22	17:45
16:38	17:54
16:51	18:14
18:00	19:31
18:14	19:37
19:00	20:27
19:34	21:00
19:50	21:44
20:10	21:35
20:27	21:50
21:42	23:04