

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Карибское море. Пираты - 3

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Ловите ветер всеми парусами
К чему гадать – любой корабль – враг!
Удача – здесь! И эту веру сами
Мы создали, поднявши черный флаг!
В. Высоцкий

«За золотом или за деревянной ногой, мы пойдем за тобой!»
Радостный клич пиратской шайки, избравшей себе вожака.

Карибское море. Пираты-3.

Игра «Карибское море. Пираты-3» проводится в Ленинградской области ориентировочно 17-18-21 июля 2002 года.

Игра является непрямым продолжением игр «Карибское море. Пираты» первой и второй части.

Требования к играющим:

Заявка – индивидуальная или командная.

Оргвзнос + продразверстка.

Игровой костюм, общим видом соответствующий указанным в заявке роду занятий, расе, национальности и вероисповеданию. Игровые девайсы, оружие, как элементы антуража. Имитация (постройка) фортовых укреплений и фортов.

Предварительная демонстрация моделей пушек, мушкетов, пистолей и т.п., а так же боеприпасов. Для иногородних – предоставление мастерам точного описания конструкции и чертежей моделей с описанием принципа действия – до игры (по почте или иным доступным способом).

Аренда лодок (необходимо наличие паспорта) или использование на игре частных плавсредств (байды, катамараны, парусные лодки). Ибо - игра на воде и до полигона добираться по воде.

Желательно наличие ксерокопии полиса медицинского страхования.

Соблюдение данных правил. Безоговорочное подчинение мастерам. Помните, что мастер - ваш лучший друг, податель всяческих благ и попутная лоция на полигон и с полигона.

Господь сказал: «Бери от жизни что хочешь, но плати за это сполна»

Старинная Испанская пословица

Цель игры: воссоздание стиля и образа жизни обитателей колоний Нового Света, антуража эпохи, возможность самовыражения игроков и общение игроков между собой.

На игре происходит моделирование акватории Карибского моря между Антильскими островами и побережьем Южной Америки. Начало игры приходится на 1691 год.

Мы сочли возможным переплести реальный мир с миром морских преданий и легенд.

О персонажах.

Мастерская группа «Карибское море. Пираты.2002» всячески приветствует и поощряет игроков, сумевших создать цельный образ персонажа, а также яркий мир вокруг него.

Мир нашей игры – это мир приключенческого, авантюрного, исторического романа. Основной темой является «Одиссея капитана Блада», четко привязанная к периоду 1685-1689 года, но для большего разнообразия и живописности мы позволяем себе (и вам) небольшой анахронизм, захватывая 1650-1715 года, т.е. все вторую половину царствования Людовика XIV. Любые «пиратские» романы, фильмы и приключенческие темы, совпадающие с этим периодом, могут быть использованы вами в подготовке.

Также, мы сочли возможным переплести реальный мир с миром морских преданий и легенд.

Мир морских преданий и легенд.

Наличию у нашей игры определенного мистериального подтекста не стоит удивляться. Моряцкие (и не только) верования и суеверия представляют собой весьма значительный культурный пласт.

Возможно, с некоторыми мистериальными сущностями можно будет взаимодействовать: например, «Летучий голландец» подбросит вам почту или пассажира, а призрак пирата расскажет, где зарыто сокровище; но и злоупотреблять подобным общением не стоит: «череповато» последствиями. Не стоит излишне уповать и на христианских священников: молитва и крест способны отогнать, а то и уничтожить нежить или нечисть, но и священники порой оказываются бессильны перед Неведомым. Помните, что вовремя сказанное (или не сказанное слово) порою эффективнее бортового залпа...

Что касается игровой механики, то те, кому положено что-то мистическое знать, это самое что-то знать будут. А кому не положено, соответственно, не будут. И знания, буде потребуются, получать будут исключительно игровыми способами. Так что дерзайте...

Имущество.

На игровое имущество выписываются сертификаты. Игровым имуществом являются: корабли, оружие, доспехи, боеприпасы, деньги, драгоценности, документы, карты,

некоторые продукты и напитки, белые и черные рабы.

Непобираемы: корабли; доспехи; оружие, кроме некоторого. Вместо неотчуждаемого (непобираемого) игрового имущества побирается его сертификат.

Драгоценности, оружие, элементы прикидов, продукты, напитки, проданные или подаренные по игре, считаются проданными или подаренными по жизни.

Палатки, рюкзаки и котлы - непобираемое неигровое имущество. Палатки со всем их содержимым - неигровая территория. Рекомендуем вещи и неигровые предметы хранить в палатках. Находящиеся в палатке – «доме», когда он горит или рушится – считаются погибшими.

Господа! Берегите ваши плавсредства! Когда лодки не эксплуатируются, выносите на берег или фиксируйте их надежными средствами к неподвижным элементам ландшафта. Записывайте номера своих лодок, убирайте весла. При нахождении в чужом порту или на рейде оставляйте в лодке вахтенного.

Колонии и порты.

На игре присутствуют колонии 4-х стран: Англии, Испании, Франции и Голландии.

Каждая команда, имеющая в составе не менее 10 человек, может заявиться целой колонией, или одним из ее портов.

В каждой колонии необходим губернатор – человек солидный и семейный, секретарь губернатора, казначей, судья, практикующий врач, священник, представители торговых компаний. Для привлечения гостей - таверна, бордель, игровые дома, аукцион рабов и товаров и прочая.

Гости колонии прибывают, разумеется, на кораблях, которые ставятся в порту. В порту есть плотник. За стоянку в порту берется торговая пошлина. Стоянка корабля в порту не освобождает вас от необходимости оставлять вахтенного, когда команда сходит на берег. Каждый уважающий себя порт защищен фортом, в котором расквартирован гарнизон.

Также существуют индейские поселения различных племен (племя не менее 5 человек).

Джуки беглых негров.

Торговые, пиратские, частные корабли граждан различных государств, корабли сопровождения испанского казначейского флота.

Количество игроков в колонии может быть увеличено по согласованию с мастерами.

Если вы более чем на 2 часа покидаете территорию игрового полигона, обыграйте это так, как будто вы в момент отсутствия находитесь на территории, которая не входит в данный список.

Масштаб времени:

1 день (сутки) – 6 месяцев. Ночь (темное время суток) – период штормов. В «реальное» плавание пускаются лишь самые отчаянные и искушенные одиночки, ибо велик риск, не дойти до порта назначения.

Костюм почтенного игрока.

Мужской костюм.

- Богатые господа высокого сословия. Удачливые пиратские капитаны.

Шляпа с перьями и драгоценными пряжками. Парик. Камизоль (атлас, бархат) с отделкой галуном и плетеной тесьмой, бархатными и атласными лентами, вышивкой. Рубашка (шелк или тонкое полотно) с кружевом и сборками. Манжеты (можно съёмные). Штаны (атлас, бархат) с отделкой кружевом. Подвязки с бантами. Белые чулки. Туфли с бантом – розеткой. Как походный вариант - сапоги. Перевязь, пояс.

- Горожане хорошего достатка, офицеры, капитаны, купцы.

Камизоль (сукно, атлас), колет (сукно, бархат, атлас), кабан (замша, кожа), штаны (сукно, атлас), Рубашка (полотно с кружевным шитьем), чулки (белые и черные) туфли или сапоги, шляпа (лента, пряжка, перья), для военных: шарф с кружевом на шею, шарф через плечо, перевязь, пояс.

-Слуги, горожане умеренного достатка, простые пираты.

Рубашка (полотно), штаны (сукно, полотно), коут или длинный жилет, грубые черные или коричневые чулки, туфли или башмаки без украшений, сапоги. Иногда шляпы. Для пиратов – головные платки.

- Рабы на плантации, нищие, бродяги и прочие люмпены.

Штаны (матрасный тик, мешковина, суровое полотно), рубаха, иногда потрепанная шляпа (соломенная или тряпичная) или головной платок. Сандалии.

Индейцы.

- Простой индеец: Рубашка со знаком племени, штаны, плащ, прическа или головной убор, украшения.

- Вождь, жрец: То же + сложный головной убор, вышивка на рубашке и плаще, браслеты, плащ с перьями и бахромой. У жреца – атрибуты.

Женский костюм.

- Богатые дамы высокого сословия. Богато отделанные золотом и тесьмой, атласными лентами платья из дорогих тканей: корсет, декольте, распашная юбка, нижние юбки. Панталоны из тонкого белого полотна с кружевами, шелковые чулки, богато украшенные туфли. Перчатки, зонтики, веера, всевозможные украшения. Для голландок - кружевные накладки на прическу, кружевные платки на грудь и шею. Для испанок - мантилья. В плохую погоду – плащи-пелерины.

- Дамы легкого поведения: одеваются, как им позволяет доход, но обязательно носят панталоны ярких цветов (красные, синие, зеленые) украшенные золотой тесьмой и лентами, красные чулки, и декольте у них весьма и весьма глубокие.

- Служанки, жены, дочери, сестры горожан среднего достатка. Полотняная рубашка, корсаж из сукна, юбка, платье (не распашное) из полотна или сукна темных расцветок. Чепцы. Для служанок и протестанток – передники. Полотняные нижние юбки. Простые чулки. Туфли без украшений.

Для всех: Длина юбок не выше середины голени. Недопустимы голые руки.

- Негритянки. Длинная рубаха с коротким рукавом, цветная верхняя юбка, чалма-шарф на голове. Сандалии.

- Негритянки (прислуга) – тоже + корсаж, яркие шарфы, иногда с кистями.

- Индейские женщины носят рубаху прямого силуэта и прямую полотняную юбку с вышивкой, украшения.

Расхитовка.

Игрок без игрового костюма – 0,5 хитов + погонялово «грязный ниггер» (да простят нас настоящие негры).

Игрок без костюма (обнаженный по пояс) – 1 хит.

Игрок в прикиде, модуляции «штаны-рубаха» или «платье», а также черный невольник с минимумом одежды (парусиновых штанах) – 2 хита.

Игрок в реальном историческом прикиде – 3 хита, обувь исторической реконструкции +1 хит, головной убор, парик или прическа +1 хит.

Отдельные колоритные дополнения к образу - деревянная нога, крюк вместо руки, качественно – выполненная повязка на глаз +1 хит.

Индеец в полной боевой раскраске получает +1 хит.

Из доспехов на игре допускаются соответствующие эпохе кирасы, панцири, бригантины, жилеты из плотной кожи, а также аналогичные шлемы. Кирасы, бригантины и шлемы будут защищать вас от определенного вида оружия, и давать дополнительные хиты: “+2” и выше. Игрок в шлеме не подлежит оглушению сзади.

Команда, представляющая военное формирование супер-державы (в том числе гарнизон форта) должна иметь однотипное защитное снаряжение (доспех), за исключением офицеров и старших по званию, кои защищены лучше прочих. В пиратской команде могут использоваться различные виды защитного снаряжения (мародерство процветало).

Историческая справка. Испанский казначейский флот.

Два раза в год между Карибским морем и Испанией (Европой) курсируют испанские караваны, перевозящие товары и пассажиров. Они обеспечивают охрану перуанского и мексиканского серебра, добытого для испанского правительства, и укрепляют монополию Испании на торговлю с Новым светом. Караван состоит из тяжело груженных кораблей и военных кораблей охраны. Исторически казначейские корабли курсировали между Испанией и 4 карибскими портами. В Картахене казначейский флот забирал золото, изумруды и специи из Колумбии и Венесуэлы. Мексиканское серебро грузили в Сан-Хуан-дэУлуа. Серебро из Перу складировали в Портобелло. Покинув Испанию, флот входил в Карибское море между Тринидадом и Тобаго, шел вдоль побережья Венесуэлы, заходя в Каракас, Ла Гуайру, Маракайбо, оставляя там торговые суда. Останавливался в Картахене, на месяц или более, добирался затем до Портобелло, где и пребывал с ноября по март, пополняя запасы и пережидая период штормов.

Испанский караван представляет собой внушительную силу, но и является богатой соблазнительной мишенью для морских разбойников, как и порты, куда свозится испанское серебро и золото. Пираты следят за флотом, стараясь, напасть на корабль, отставший от каравана, или на порт, оставшийся без охраны. Поэтому испанские губернаторы выдают каперские свидетельства, а также разрешения частным «гуарда костас» (береговой охране) нападать на корабли, заподозренные в перевозке краденых испанских товаров.

Клады.

На островах Карибского моря зарыты клады с сокровищами, награбленными в прежние времена. Те, кто их зарывал, давно умерли, но с тех времен остались карты, нарисованные их руками. Не всех карты - подлинники, некоторые разделены на несколько частей и попали к разным владельцам, но... Отыскать клад - реальный способ обогатиться, добрались до искомого места, вы находите сертификат на клад. По этому помните: тем больше достанется каждому, чем меньше пайщиков при дележе. Хотите дать исток новой легенде – заройте клад сами. Подробная информация у мастеров.

Флаги.

Флаг является предметом гордости. Флаг показывает национальную (игровую) принадлежность корабля или форта. Особые флаги или вымпелы причисляются к членам королевских семей, губернаторам, генерал-губернаторам и адмиралам. Разумеется, такой флаг или вымпел тоже должен отражать государственную принадлежность. Флаг поднимается рядом с государственным флагом при нахождении владельца флага на борту или в форте с продолжительным официальным визитом. Игровым командам разрешается вывешивать свои командные флаги, как флаги расцвечивания.

Демонстративный спуск флага - сдача.

Приспустить и снова поднять флаг - приветствие или прощание дружественному

кораблю.

Постоянно приспущенный флаг - знак траура.

Корабль без флага – шлюпка (лодка).

Кулуарки, женщины и Леди.

Кулуарка подразумевает собой проведение игровым оружием (нож, кинжал, абордажная сабля и т.д.) по обоим сонным артериям жертвы, что приводит к биологической и физической смерти – в состояние “- 3” хита. Просто “чирканье” - неглубокий разрез кожи - не засчитывается.

При кулуарке крови, если задуматься, фонтан! Посему, прекрасная дама, девица или женщина (если она не Леди Флибустьер) кулуарку ни кому не делает! И вообще, среди дам благородного происхождения, и даже среднего сословия не практикуется ношение оружия. Исключение составляют испанские донны, кои могут носить кинжал или стилет, чтобы под угрозой бесчестия вонзить его себе в сердце (себе, а не кому-нибудь). Если благородная донна совершает подобный поступок и ей никто не успевает помешать, событие не подлежит опровержению.

Зато данные правила запрещают простое кровавое убийство безоружных женщин. Утопите их в море или возьмите их в плен, используйте по назначению или продайте за деньги, разыграйте в карты или отдайте святой инквизиции, **НО НЕ УБИВАЙТЕ!**

А если вы истинный джентльмен, красивым и благородным жестом будет возвратить беззащитную женщину или девицу обеспокоенному мужу или безутешному отцу.

Все вышесказанное не касается прекрасных дам имеющих статус - Леди Флибустьер. Подобный статус - редкость. Эта Леди владеет практически любым оружием, может быть капитаном, в любой кабацкой драке дерется покруче любого мужлана, крови не боится, в выражениях не стесняется, морали самой свободной... Как вы понимаете, прекрасные дамы, на подобный статус нужно сдавать экзамен. И вам может быть отказано в этом статусе, если вы слишком женственны.

Ален Делон говорит по-французски...

Драки и Дуэли.

Кабацкие, бытовые драки и прочие выяснения отношений с помощью кулаков, целиком отдается на отыгрыш участникам. Хиты, как правило, не снимаются. Использование в драке холодного или огнестрельного оружия происходит по боевым правилам.

Возможно перехватывание холодного оружия за гарду или удержание кисти противника, в коей находится оружие.

Господа! Выражайте ваши бурные эмоции, используя выражения, соответствующие эпохе и вашему социальному положению. По возможности - ругайтесь на вашем родном языке (английском, французском, голландском или испанском). Для господ высоких сословий - дуэли.

Дуэль заменяет правосудие в вопросах, касающихся чести. Оба противника должны принадлежать к дворянскому сословию. Джентльмен не сражается с простолюдином.

Элементы рукопашного боя, особенно восточных единоборств на игре не приветствуется.

Бои без правил.

Одним из немногих развлечений жителей колоний являются бои рабов, куда рабы выставляются своими хозяевами из тщеславия или с целью подзаработать на ставках.

Противники сражаются в "яме" (загородке из жердей) без применения оружия. (Господа! Играйте! Все знают, что такое театральные удары и импровизация!). Боец считается победившим, если удерживает своего противника на лопатках, пока судья 3 раза не

ударит в гонг или рукой о землю.

Мастерская группа:

Координаты для связи:

Сайт игры: <http://www.pirates.rolемancer.ru> E-mail: Carib_sea@newmail.ru

Джейн (Елена) - общие вопросы, заявки на игру. Тел:(812) 550-24-88

Пэйджер 059 абонент 2614 Междугородняя связь 8-812- 990-59-11,

E-mail: 2614@pager.express-paging.ru (краткие сообщения латиницей)

Энни - общие вопросы, заявки на игру. E-mail: AnnyBarsuk@mail.ru

Инкви (Сергей) – боевка, оружие, медицина, религия

Тел:(812) 482-07-78 (звонить вечером до 23 часов.) . E-mail: Inquie_@rambler.ru

Паша-Оружейник – корабли, пушки, оружие, боевка.

Адрес мастерской: Школа № 256 Вознесенский проспект д.34 Б (Угол канала Грибоедова).

Кабинет труда. Спросить Павла Владимировича

Мавка (Алена) – консультант по костюмам. Тел. (812) 583-60-64

Блок: Религия



Религия.

На игре представлены два основных религиозных течения: католичество и протестантизм. Помимо этого существуют и весьма приветствуются национальные религиозные культы (у индейцев и негров).

Минимальные требования к игрокам, отыгрывающим особо набожных мирян.

Верующий мирянин должен знать наизусть “Signum crucis”и “Pater noster”. Католик – на латыни, протестант – на русском или, для особо замороченных, на английском или голландском (в зависимости от национальности). Дамы и господа, также не забывайте, что крестным знаменем осенять себя надо слева направо, не уподобляйтесь византийским схизматикам!

Минимальные требования к священнослужителям.

1. Прикид. Назвался священником – надевай рясу. Обязательным является наличие наперсного креста, четки и прочая атрибутика – по желанию. Информацию о некоторых особенностях костюма можно получить у мастеров.

2. Знания. Священнослужитель должен знать наизусть “Signum crucis”, “Pater noster”, “Ave, Maria.” и “Credo” (католик – на латыни, протестант – на русском или, для особо замороченных, на английском или голландском), а также ориентироваться в необходимых ритуалах.

3. Отыгрыш. Святые отцы могут не быть святыми по жизни (все мы люди), тем не менее, просьба и требование во время церковных служб отнестись к своим обязанностям серьезно. Глумление над религиозными обрядами, как со стороны священника, так и паствы будет крайне пагубно отражаться на жизни и посмертии глумящихся.

Моделирование церкви (в небольших колониях – часовни) и желательно – кладбища (не в центральной части поселения). В крупных колониях – отгороженные места пребывания мертвых.



Блок: Боевка

Боевое взаимодействие.

Специфика игры подразумевает активное файтерское взаимодействие. Господа игроки! Вы будете круты на столько, на сколько круты. Доспехи прикрывают то, что прикрывают. Посему, если противник, не имея возможности проткнуть рапирой вашу стальную кирасу, втыкает клинок вам в подмышку или ягодицу, не обессудьте. А ля гер ком а ля гер!

Холодное оружие.

Мастера в праве проверить вас на владение вашим оружием.

Из холодного оружия на игре будет приветствоваться наиболее эстетично выполненное и соответствующее эпохе: - абордажная сабля, кинжал-тесак, нож, шпага, рапира, одноручный топор, испанская пика, алебарда и т.п. Данные типы оружия непобираемы, снимают 2-3 хита, не пробивают стальную кирасу.

Оружие историчное, но не эстетично выполненное, снимает 1-2 хита, не пробивает кирасу и бригантину, также непобираемо. Прочее холодное оружие побираемо, не пробивает доспех, снимает 0,5 хитов.

Современное спортивное оружие (сабли, рапиры, шпаги) не относятся к категории эстетичного и историчного оружия. При соответствующем апгрэйте эфеса, они допускаются для ношения на боку у граждан благородных сословий и для дуэлей в условиях суши.

Из оружия не приветствуется оружие восточного типа (катаны, нагинаты), двуручные мечи и двуручные топоры, а также любое другое оружие, плохо выполненное или опасное, кое не понравится мастерам.

Оружие индейцев и одичавших негров - копья, топорики, палицы, луки, дротики - непобираемы, снимают 1-3 хита, не пробивают кирасу и бригантину, стрелы часто бывают отравлены.

Ружья и пистолеты.

Все огнестрельное оружие (муляжи пушек, пистолей и ружей) необходимо до игры показать мастерам, и только для иногородних допускается осмотр на полигоне.

Пистолетом или ружьем (мушкетом, фузеей и т.п.) на игре считается качественно выполненная имитация соответствующего оружия 17 – 18 вв., способная произвести безопасный холостой звуковой выстрел (петарда в стволе или пистон на пороховой полке) Ружья и пистолеты неотчуждаемы от владельцев.

Все ручное огнестрельное оружие попадает **по факту наведения, прицеливания и озвученного выстрела** на дальности не более 7 метров (10 шагов) и снимает 1 хит, на расстоянии не более длины ствола (т.е. в упор) это оружие снимает указанный на нем максимум хитов.

Петарды сами по себе не являются боеприпасами, но могут служить как заряды для любого огнестрельного оружия. Связкой петард моделируется фугас для подрыва стен. Граната моделируется петардой («Корсар» №1 или №2) коей придается вид ручной или артиллерийской гранаты того времени (шар с мелом внутри). Граната снимает 4 хита с каждого в радиусе поражения. Радиус поражения – 1 метр. На большем расстоянии граната снимает 2 хита, и только у тех, на кого попал мел. Любые гранаты не

используются против кораблей и шлюпок. Петарды, фугасы и гранаты могут быть проданы или отобраны у владельцев.

Ручное стрелковое оружие действует:

Абордаж (корабль-корабль)

Десант (берег - сошедшие с корабля)

Сухопутная баталия (земля-земля)

Штурм форта (только из-за стен – по атакующим или внутри форта – «земля-земля»)

Господа! Помните о правилах пожарной безопасности при использовании пиротехники! Озаботьтесь проверкой окружающей местности на предмет нежелательных возгораний и ликвидации оных.

Зона поражения холодным оружием.

Хиты снимаются касанием боевой частью оружия корпуса (“майка”).

Касания боевой частью оружия, нанесенные по конечностям (без кистей и стоп) хитов сиюминутно не снимают, но 3-х кратное попадание рабочей частью оружия по конечности выводит оную из строя. Если в течении 5 минут на конечность не положен жгут, раненый начинает “истекать кровью” и теряет 2 хита каждые 5 минут. Жгут раненый может наложить себе сам. Жгут держится 10 минут, рука не действует 20 минут после боя. При 4-м попадании в руку или ногу, конечность выходит из строя, при дальнейшем лечении встает вопрос об ее ампутации.

С конечности, снабженной колоритным дополнением (железный крюк, деревянная нога) хиты, таким образом, не снимаются.

Голова и пах - непоражаемая зона. Штрафные санкции - саморанение виновного до “-1” хита. Удары типа “швейная машинка” засчитываются как одно попадание.

Пушки.

Пушки нужны для салютов, подачи сигналов, стрельбы по кораблям, фортам и живой силе противника.

Пушка на игре отыгрывается качественно выполненной имитацией корабельного или полевого орудия 17-18 века способная выполнить звуковой безопасный выстрел, с длиной ствола не менее 40 см. Для любой пушки необходим лафет. Выстрелы из пушек только холостые, производятся при помощи петард (не больше «корсар № 3»). Неисторичные и неэстетичные имитации к игре не принимаются. Пушки непобираемы.

Дальность выстрела пушки – 15 м или 25 шагов. На дальности не более 7 метров (10 шагов) стреляют только картечью только по пехоте. Снятие по 1 хиту со всех, кто под обстрелом. (В морском бое – выстрелы только «ядрами» и только по кораблям. Корабль пушечной стрельбой не утопить. Хотите утопить – берите на абордаж!).

Канонирам предписывается иметь дальномеры. Подробная информация у мастеров.

Любая пушка катается одним человеком, а переносится – двумя. Если пушку попытается перенести один человек, то он надорвется, то есть станет тяжелораненым.

Бескровное взаимодействие.

Оглушение производится холодным оружием плашмя, рукояткой пистолета, веслом, костылем, дубинкой и т.д. Некоторые персонажи могут оглушать своим литым, тяжелым кулаком.

Отыгрывается энергичным прикосновением инструмента оглушения к спине или груди жертвы и криком (или шепотом) “оглушен”. Жертва оглушения падает, закрывает глаза и лежит неподвижно в течение 5 минут. Удар рукояткой ножа или кинжала оглушения не дает.

Оглушенный игрок в воде “тонет” (в состоянии “-3” хита), за исключением игрока, имеющего нательных хитов 4 и выше. Такой персонаж, возможно, спасется. Вы его встретите, обязательно встретите. Потом... И он вам все припомнит.

Удушение отыгрывается наложением двух рук на шею жертвы и удержанием в данном положении, при сопротивлении жертвы - в течении минуты, при не сопротивлении (согласии жертвы со своей участью) - в течении 30 секунд.

Утопление отыгрывается:

С лодок – по взаимному согласию – опусканием в воду оглушенной или связанной жертвы и объявлением “Утоплен”

ВНИМАНИЕ!!! Если игрок категорически против или не умеет плавать, утопите его “выкидыванием за борт” на берег.

Блок: Фортификация



Форты и бастионы.

Для защиты вашего поселения Вам необходимо возвести оружейный бастион или батарею. Батарея возводится из подручных материалов и должна представлять собой бруствер высотой не менее 40-50 см и длиной не менее 0,5 м на одну размещенную в нем пушку. Орудия, снятые с кораблей, могут устанавливаться на батарею только в том случае, когда имеется достаточное количество свободного места.

Кроме того, над каждой батареей должен быть поднят государственный (или какой-либо другой) флаг, свидетельствующий о боеспособности данного укрепления, и вымпел, показывающий уровень защиты. На полностью подавленной батарее флаг и вымпел спускаются.

Использовать живые деревья можно только для того, чтобы к ним привязывать что-либо.

Блок: Штурмы, Осады



В зависимости от качества исполнения батареи, мастера определяют «защиту» батареи, т.е. сколько выстрелов из пушек необходимо произвести атакующим для того, чтобы подавить одну пушку. Для того чтобы полностью уничтожить батарею, необходимо произвести количество выстрелов кратное количеству пушек. Например, для подавления 3-х пушечной батареи с «защитой» равной 5, необходимо произвести 3 (количество пушек) * 5 («защита» батареи) выстрелов, т.е. всего 15 выстрелов.

ВНИМАНИЕ! С батарей по кораблям и с кораблей по батареям ведется только пушечная стрельба. Никаких «снайперских» выстрелов по канонирам быть не может, подавляются только пушки. Атакующие не могут высадить десант на берег в зоне досягаемости пушек. Зона досягаемости пушек – 15 метров (25 шагов).

Блок: Плен



Связывание отыгрывается накидыванием на конечности скользящей петли из

“пеньковой” веревки толщиной не меньше 5 мм и не тугим закреплением, либо “по жизни”. Освобождение от игрового связывания либо с посторонней помощью, либо разрезанием веревки рабочей частью холодного оружия. Игрок может также попытаться счастья и кинуть кубики “на развязывание” в присутствии техмастера.

На плавсредствах полное связывание по жизни **ЗАПРЕЩЕНО!**

Человек в оглушенном или полностью связанном состоянии переносится на руках или носилках, никоим образом не помогая тем, кто его переносит.

Памятка рабовладельцам.

Раб, купленный вами с торгов или у частных лиц, поступает в ваше полное распоряжение. Если у вас несколько рабов, рекомендуем их клеймить.

Помните:

- рабы тоже люди;
- рабов надо кормить (по жизни);
- раб может убежать. Белый невольник может убежать и стать пиратом. Негр тоже может бежать, но пусть привыкает к мысли, что на него может предъявить права кто угодно.

Если ваш раб выглядит физически развитым и выносливым, вы можете выставить его на бои без правил, прилично на этом заработав.

Блок: Обыск



Обыск моделируется:

- 1) по жизни и возможно - дачей игрового рвотного средства - стакана подсоленной воды (не успел ли чего проглотить); или
- 2) добровольным предъявлением игрового побираемого и сертификатов на непобираемое имущество.

Блок: пытки



Допросы с пристрастием.

Пытки могут быть простыми и немудреными у пиратов и изощренными у испанских инквизиторов. Для пыток необходимы приспособления или инструменты, а так же отыгрыш. Желательно снять с жертвы верхнюю часть прикида и доспех.

Под пыткой игрок теряет хиты:

Доспешные – 1 хит в минуту.

Нательные – 1 хит в 5-15 минут.

Насколько персонаж будет стоек, при допросе зависит от знака морали, указанного в его ДК:

Если Мораль "+" - от такого человека многого вы не добьетесь. Умрет минут через 30 вам назло.

Мораль "0" - человек способен, как на стойкое молчание, так и на низкое предательство. Взывайте к его благоразумию.

Мораль "-" при угрозе пытки человек вам и так все расскажет. Правдивость ответов

остается на совести допрашиваемого.

Блок: Морские и речные правила



Корабли.

Корабли необходимы для перевозки людей и грузов, конвоирования других кораблей, патрулирования своих берегов и вод, обстрела (при наличии корабельной артиллерии) вражеских кораблей и фортов, высадки десанта на вражеский берег и abordage вражеского корабля.

Корабль отыгрывается любым безопасным плавсредством, несущим не менее двух человек, отвечающее требованиям:

1. осмотрено и просертифицировано мастерами;
2. движется благодаря веслам (мускульной силе) и/или парусам (силе ветра);
3. имеется флаг, название, корабельный журнал;
4. есть постоянная мачта (допускается имитация мачты), желателен флагшток.

Корабль – непобираемое имущество. Плавсредство неотчуждаемо от владельца или команды, за него ответственной.

За отчуждение кораблей - штрафные мастерские санкции, вплоть до дисквалификации игроков.

Корабли могут быть:

- 1 ранг - галеон (фрегат, корвет или линейный корабль) – самодельные и промышленного производства плавсредства не менее «Пеллы»
 - 2 ранг - бриг (бригантина, шхуна, флейт, каравелла) – Пеллы, Пеллы-фиорд (без «наворотов»), но с настоящей или «бутафорской» мачтой.
 - 3 ранг - шлюп (пинасса, барк) – байдарки, надувные лодки
- Окончательная классификация производится мастерами. Возможны особые случаи классификации.

Численность экипажа не должна превышать штатную вместимость плавсредства. В любом случае на корабле должен быть капитан, а при наличии пушек – канонир. Члены экипажа возможны и желательны:

Плотник – чинить корабль вне порта.

Лекарь – лечение вне госпиталя.

Штурман – знаток карт и первый помощник капитана.

Боцман – помогает капитану командовать матросами.

На пиратских кораблях функции штурмана и боцмана может совмещать квартирмейстер.

Профессии можно совмещать, но не более чем 2 на человека.

Прочность корабля и пушки, которые способен нести корабль.

Прочность корабля измеряется в халлах (hull (англ.) корпус, пробить корпус.). Количество халлов равно количеству попаданий, после которых корабль теряет ход и способность вести артиллерийский огонь. Корабль ложится в дрейф. Экипаж начинает бороться за жизнь своего корабля.

Тип корабля. Hull. Время дрейфа. Кол-во пушек.

Шлюп - 4-6 - 20 мин - до 4

Бриг - 7-10 - 15 мин - до 6

Галеон - 11-15 - 10 мин - по проекту (не менее 1 метра на 1 пушку)

Морские бои.

Морской бой в XVII веке – это, прежде всего, взаимный пушечный обстрел, с возможным логичным переходом к абордажу.

Пока с корабля не сняты все халлы, могут стрелять все пушки.

Господа! Берегите «корабли»! Они - ваше средство передвижения и способ вернуться с игры.

Гибель корабля.

Для того чтобы затопить корабль вашего оппонента, надо сделать так:

Если вы желаете утопить жертву удачного абордажа, то просто снимите с борта плавсредства сертификат на корабль и публично его уничтожьте. Если же вы поклонник тайных операций, то попробуйте осуществить подобное действие в тот момент, когда корабль противника стоит на рейде. Не забудьте предварительно «снять» вахтенного.

Господа, не забывайте, БЕЗ СЕРТИФИКАТА ваш корабль - это не корабль, а так, шлюпка...

Абордаж.

Если корабли сходятся на подходящую дистанцию, то атакующий корабль может зацепить другой кошками, крюками или баграми (помните о безопасности, мастер может запретить использование опасных абордажных средств). Весла в таком случае складываются по борту. Сцепление кораблей должно быть надежным, чтобы позволять абордажную схватку.

При возможности и обоюдном согласии корабли направляются к ближайшему берегу, чтобы выяснить отношения там, боем «команда на команду» в условиях суши.

Ремонт.

Кораблю, поврежденному пушечными залпами противника необходим ремонт. Корабельный плотник, мастер своего дела, способен восстановить мачты и залатать пробоины корпуса в условиях вынужденного дрейфа за время остановки. После такого ремонта корабль способен самостоятельно дойти до порта, лишенный возможности стрелять.

Ремонт корабля в порту отыгрывается созданием вида бурной деятельности после извлечения плавсредства на берег или неотлучным пребыванием корабля на якоре на рейде в порту в течении 2-х часов, а при наличии в порту оборудованной верфи время ремонта составляет 1 час.

Пушки восстанавливаются только после ремонта в порту.

При отсутствии корабельного плотника, вынужденная остановка корабля продлевается еще на 20 минут, а затем корабль движется к ближайшему порту, лишенный возможности стрелять.

Блок: Медицина, лекари



Лечоба.

Асептика и анестезия еще неизвестны. Доктора и хирурги слишком малочисленны. Имея столь же мало средств, сколь и знаний, они довольствуются лишь тем, что практикуют

внешние хирургические вмешательства, клистиры и кровопускания. Для оказания медицинской помощи на каждом корабле желателен корабельный лекарь. В крупных населенных пунктах присутствуют врачи. У индейцев и беглых негров - есть знахари, целители. При случае, закаленный в пиратских вылазках морской волк сумеет оказать себе или товарищу первую помощь при ранениях разной степени тяжести (перевязать или наложить жгут), но восстановление раненого из состояния “-2” хита осуществляется в условиях лазарета (возможно корабельного), при оказании квалифицированной медицинской помощи. Если подобная помощь недоступна, а у вас нательных хитов 4 и выше самовосстанавливается 1 хит в 15 мин. Если у вас нет такого количества хитов, без врачебной помощи вы умрете через 15 минут. Наложение швов, вкладывание корпии в раны, ампутация конечности - **ОТЫГРЫВАЙТЕ!**

Болезни.

При захоронении трупов на территории населенного пункта более 20 минут, в условиях тропического климата возникают эпидемии различных заболеваний. Проявляется это постепенной потерей хитов - 1 хит в 10 минут населением.

Избавление от данной кары божьей - церковная служба, захоронение трупов и оказание помощи больным.

Больше почтения мертвым, господа! И помните, что живые – полезнее...

Тропическая лихорадка.

Игрок, принявший большую дозу алкоголя (по жизни) в светлое время суток и достигший высокой степени опьянения, считается больным тропической лихорадкой. Помогите несчастному - оттащите его в тень, наложите компресс на голову, не пускайте на корабль, как бы он не рвался.

При буйном поведении (есть и такая стадия тропической лихорадки) ограничьте его в движении нехитрыми бытовыми приспособлениями (веревки, поясные ремни, кандалы), наконец привяжите к ближайшей пальме!

Выздоровление наступает при протрезвлении.

ВНИМАНИЕ! Не рекомендуется пользование плавсредствами и игровыми боеприпасами игрокам в сильной степени опьянения!

Блок: Ранения



Ранение и смерть.

Игрок в состоянии “0” хитов легко ранен (так, пустячок, царапина). Передвигается, файтерит, не в чем себя не ограничивает. Без перевязки тихо теряет 1 хит в 10 мин. Перевязать себя может сам.

Игрок в состоянии “- 1” ранен. Передвигается, прижимая рукой место ранения, только шагом, ползком или на четвереньках. Нуждается во врачебной помощи, минимум - в перевязке. Без помощи через 10 минут начинает терять 1 хит в 5 мин. Может сражаться одной рукой, звать на помощь.

Игрок в состоянии “-2” тяжело ранен. Игрок без доспеха или с расхитовкой 3 и ниже – умирает через 15 минут, если ему не оказана врачебная помощь. Игрок с нательными хитами 4 и выше без оказания квалифицированной медицинской помощи выживает самостоятельно, проведя в неподвижности 20 минут. Игрок лежит, стонет, временами впадает в забытие, в крайнем случае - медленно ползает. Хиты восстанавливаются – 1 хит в 15 минут и так до полного восстановления.

Игрок в состоянии “-3” мертв. Мертвый лежит неподвижно 15 минут, ожидая захоронения.

Игрок с нательными хитами 4 и выше по ходу боевого взаимодействия не опускается ниже “-2”, посему нуждается в добивании после боя. Во избежание недоразумений, добейте его после боя и скажите ему об этом: “Умри, собака!”. Не нуждаются в добивании отравленные, удушенные, привязанные к жерлу пушки, разорванные на кусочки и публично казненные.

ВНИМАНИЕ! Если существует опасность быть затоптанным или утонуть, павший (раненый) удаляется на безопасное расстояние (не увлекайтесь) и лежит там, либо убитого (раненого) оттаскивают сотоварищи.

Хиты восстанавливаются в не боевой обстановке из состояния “-1”, “-2”, в условиях лазарета при оказании медицинской помощи. Хиты до “0” восстанавливаются 1 хит в 15 минут. Выше “0” 1 хита за 5 минут.

Доспешные хиты восстанавливаются сразу после поднятия хитов выше “0”.

Блок: Яды



Отравление.

Имеют место быть, является преступлением и всячески преследуется законом. Рядовой флибустьер, изготавливающий яд - нонсенс, но флибустьер, покупающий нужное снадобье и подливающий в вино своему недругу – рядовой случай. Изготовить яд может врач или аптекарь, а также шаман или воин коренного населения. На яд необходим сертификат с указанием свойств яда и симптомов отравления, если есть - противоядия.

На игре допускается экзотические и традиционные яды, доступные в данном географическом регионе.

Коренное население, живущее в джунглях, часто пользуется отравленными стрелами.

Не принимаются заявки на мифические снадобья, типа «яда Борджиа» или «яда Медичи», а также продукты и отходы позднейших технологических эпох, такие как, например, цианиды или фосген.

Кроме того, игрок, которому удалось пробить какую-нибудь отраву, получает на руки крайне ограниченное количество доз (т.е. сертификатов на отравление). По их израсходованию новые дозы придется приобретать игровыми способами.

На отыгрываемый период времени отравление производилось преимущественно добавлением специфических ингредиентов в пищу или питье устранимому субъекту. Жуткие контактные или ингаляционные яды вышли из употребления в связи с утратой технологий. Посему, если вы решили вычеркнуть кого-либо из списков живущих, вы должны добавить вашу «приправу» в пищу или питье своей жертвы (отравление общих котлов и т.п. не допускается!) и проследить за тем, чтобы жертва приняла «приправленную» пищу или питье внутрь, а не использовала в качестве полоскания для рта. После чего необходимо либо вручить ей (разумеется, по возможности незаметно) сертификат на отравление, либо попросить это сделать мастера (рекомендуется прибегать к этому в только самых крайних случаях, а то...). После чего с чувством мстительного удовлетворения наблюдать за отыгрышем агонии.

Индейцу для получения сходного результата, как правило, достаточно попасть отравленной стрелой в поражаемую зону жертвы и издать дикий вопль типа: «Уязвись ялауни!», или еще что-нибудь в этом роде.

Яд моделируется безвредными продуктами питания, имеющими достаточно сильный вкус или запах (соль, сахар, мята, лимонная кислота), чтобы вкус “отравленного” продукта

отличался от вкуса обычной пищи. Запрещается использование для моделирования реальных отравляющих, лекарственных и химических веществ, способных вызвать пожизненное отравление. Индейский охотничий яд (кураре, кумарава) моделируется стрелами, прочипованными соответствующим образом. Отравление другого оружия, особенно(!) европейского, индейскими ядами - невозможно.

Исключение: из европейского оружия отравляться могут только стилеты и кинжалы, носимые в кожаных чехлах или ножнах, для сохранения отравы, выполненные исторично и эстетично.

Яды, безусловно, существующие на игре:

1. Мышьяк. Симптоматика: металлический вкус во рту, сильные боли в животе, неукротимая рвота, судороги, потеря сознания, смерть в течение 10 минут после отравления (потеря дееспособности через 1 минуту после отравления). Противоядие: промывание желудка, смесь гидрата окиси железа с раствором сульфата железа, в крайнем случае, молоко или сырой яичный белок (по игре – 0,5 стакана разведенной сгущенки - то бишь молоко) внутрь в течение 5 минут после отравления. Вероятность выздоровления 50% (сыграйте с судьбой в «орлянку»).

2. Сулема. Симптоматика: резкие боли в животе, рвота, лихорадка, потеря сознания, смерть в течение 20 минут после отравления (потеря дееспособности через 5). Противоядие: нет.

3. Манзаннила (чертово яблоко). Симптоматика: рези в животе, судороги, смерть через 5 минут после отравления. Противоядие: нет.

4. Кураре. Симптоматика: паралич скелетной мускулатуры через 30 секунд после отравления (по игре – падайте, побейтесь в судорогах, похватайтесь за горло – удушье все-таки), смерть от удушья через 3 минуты. Противоядие: нет.

5. Кумарава - индейский парализующий яд. Симптоматика: Онемение конечностей (начиная с нижних) с последующим их параличом, развивающимся в течении 45 секунд. Сохранение парализующего действия – 15 минут. Отыгрывайте!

Все прочие яды необходимо проводить через мастеров - заранее, желательно до игры.

Блок: Демография, евгеника



То чего хочет женщина, того хочет Бог.

Любовь.

Если игровые сексуальные отношения не представляется возможным отыграть по жизни, возможны следующие способы отыгрыша:

а) соитие по любви или договоренности (в борделе или частным порядком) – традиционный массаж и прочие приятности различной степени фривольности.

б) все остальные случаи: молодой человек сажает предмет своей страсти себе на плечи и приседает вместе с предметом страсти указанное оным количество раз (не более 25). Какой в этом кайф, спросите вы? Кайф будет, когда дама покинет ваши плечи.

Продолжение рода.

Беременность моделируется надутым воздушным шариком, носимым под одеждой. Беременным матронам надо передвигаться с особой осторожностью, т.к. потеря или повреждение шарика - выкидыш. Полгода после неудачной беременности новая -

невозможна.

Мы с неодобрением относимся к отыгрышу роли грудных детей здоровенными дядьками и тетками!!!

Если вы планируете на игре быть отцом или матерью грудного ребенка привозите с собой натуралистичную куклу (мальчика или девочку - ваш выбор), наряжайте ее в тряпье или кружевное бельеобразца XVII века (по вашему социальному положению) и играйтесь на здоровье. Но бэби не успеет вырасти! Хотите подросткового бэби – привозите подросткового бэби. Младенцу благородного происхождения необходима кормилица. Женщины легкого поведения беременеют крайне редко, только если очень захотят.

Блок: Страна мертвых



Жизнь после смерти – «тот свет».

Игрок в состоянии "-3" хита считается мертвым. Сколько потребуется, пребывает на церемонии захоронения, а если таковой не производится, после 15 минут нахождения на месте смерти, поступает в распоряжение мастера. Мертвый помечается белым хайратником. Какова будет ваша жизнь после смерти, зависит от того, что вы делали при жизни.

Отсидка в мертвятнике может заменяться кратковременным (на 2-4 часа) выходом в игру неграми или белыми невольниками. В этом статусе они продаваемы с торгов, выставляемы на бои, напрягаемы на полезный труд, обеспечивая хозяйственный нужды колонии или поселения, мастерятника. Экипажи кораблей полностью погибшие в море (вместе с кораблем) в белых хайратниках и под белым флагом направляются на мастерятник («Европу»).

Блок: Экономика



Бросайте за борт все, что пахнет кровью!
Поверьте, что цена не высока.

Экономическое взаимодействие.

Экономическое взаимодействие на игре подразумевает собой моделирование рынка товаров и услуг, условно приближенное к реальности Вест-Индийских колоний XVII века.

На игре присутствуют деньги:

Англии - фунты стерлингов – золото.

Испании - песо (пиастры), серебряные реалы, старинные золотые дублоны (крайне редки – попадают в кладах).

Голландии – флорины (гульденны).

Франции – ливры – серебро.

Соотношение валют: 1 песо=1 фунту=5 реалам=2,5 флоринам=2,5 ливрам.

Личные капиталы.

Личные капиталы игроков представлены:

наличными игровыми деньгами.

Кошельми (специально сшитыми для вашей роли) с **монетами** реальности XXI века (5 руб). Кошелек и монеты не подбираются.

Крупные денежные суммы, составляющие казну колонии, эскадры, города, государства, а так же постоянный доход дворян и плантаторов являются антуражными, кои на игре присутствуют виртуально, но не обналичиваются, а при невысокой экономической активности вышеупомянутых - крайне невысоки. Дворяне, прибывающие в Новом Свете и имеющие владения в Старом свете - пишите письма управляющим. Господа плантаторы периодически посещают свои плантации и организуют реализацию произведенной продукции.

Заявленный в колонии серебряный рудник считается работающим при создании вида бурной деятельности на нем не менее 20 минут каждый час. Бурная деятельность может отыгрываться рубкой дров или сбором хвороста.

Продукты тропиков - сахар, какао, кампешевое дерево, продукция рудников и приисков - серебряные слитки, золотой песок, моделируются дровами. Реализуя продукты тропиков, или отправляя в «Европу» казначейский флот вы избавляете ваших погибших товарищей от изнурительной рубки дров на «том свете».

По игре имеют хождение векселя банков - преимущественно, голландских и французских. Подобный вексель выдается вам представителем банка (губернатор колонии, секретарь губернатора, казначей и прочая) взамен сданных вами в банк денег (например, крупной виртуальной суммы).

Торговцы, содержатели увеселительных заведений платят 10% налог с дохода.

Солдаты и офицеры армий и флотов государств, а также гражданские лица в найме или услужении получают жалование. Свой доход могут увеличить «левыми сделками».

Капитан пиратского корабля заключает с каждым членом команды договор, по которому каждый участник получает определенную долю добычи. Капитану полагается полторы доли. Губернатор острова, на котором находят пристанище пираты, получает одну десятую - одну пятую долю добычи.

Доход свободного пирата (приватера, флибустьера, корсара) зависит от его доли в общем количестве награбленного.

Предметом продажи является все - услуги, умения, простая мускульная сила и материальный эквивалент денежной массы: еда и выпивка в тавернах, черные и белые рабы, кампешевое дерево (сиречь дрова). По желанию участников сделки оплата за реальные услуги и товары как-то: излишки продуктов, напитков, боеприпасы, игровые драгоценности, галантерея, одежда и оружие и т.п. - может производиться, как игровыми, так и реальными деньгами (рекомендуемые монеты из кошельков достоинством 5 руб.)

Драгоценности.

Драгоценности - изделия из серебра, золота, самоцветных камней - могут быть непобираемым игровым имуществом персонажа и служить составляющими игрового костюма, если они надежно прикреплены к костюму или его элементам. Все прочие драгоценности подбираемы, и могут служить средством оплаты. Камни без оправы (синие - сапфиры, красные - рубины, зеленые - изумруды, светлые - бриллианты) и жемчуг получают свою цену в зависимости от веса и редкости.

Соотношения цен:

Господа, торгуйтесь!

