

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

Название игры: Мафия

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Медицина, лекари](#)[Наркотики](#)[Страна мертвых](#)

Блок: Общие правила, разное

**Кодекс к городской ролевой игре «Мафия».****Вступление.**

Мафия - итальянская национально-освободительная боевая организация, возникшая в Сицилии в 12 веке для борьбы с Гогенштауфенами. Термин употреблялся уже тогда. Впоследствии все страны мира стали использовать это слово по отношению к своей организованной преступности, как правило, отличающейся своей масштабностью и коррумпированностью в правоохранительных и т.п. органах. Нередко Мафия имела своих людей в высших эшелонах власти.

Соединенные Штаты Америки отличались в свое время (да и до сих пор) большим наплывом оргпреступности из-за кордона. Начался дележ власти, особенно за рынок наркоторговли (инцидент 1979 года).

Нередко мафиозные группировки, плотно осевшие в США, грызлись между собой, устраивали настоящие бои. На данный момент (1979 год), известно, что **Сицилийцы** очень недолюбливают **Якудза** (открытых боевых действий не ведется, но тайные исчезновения людей и т.п. имеют присутствие). Не менее значимы **русские**, о ком, в принципе, мало кому известно. **Ирландцы** являются самой отмороженной боевой организацией, которая наверняка имеет руководителей (КОГО?) Таковым является распределение сил на начало игры. Господа, не списывайте со счетов полицию.

Игровые взносы.

Взнос на начало игры 50 рублей.

Взнос за повторный вход в игру (после смерти) 5 рублей.

Вход в кабак 5 рублей.

Еженедельный налог - прожиточный минимум (30 игровых долларов)

Мастерский состав:**Главный мастер:**

Анатолий Удовихин "Генерал", Проспект Кольский д. 148 кв. 28,
тел. 52-59-04 / +7-911-308-16-21

Мастерская группа:

Александр Магери "Мыгер", Героев Североморцев д. 70 кв. 68, тел. +7-921-16-142-16
Алексей Алас, Дзержинского 8 кв. 34, тел. +7-921-285-19-98
Андрей Кучумов, тел. +7-911-304-24-95
Владимир Бакуменко "Нео", Хлобыстова 11 кв. 62, тел. 41-02-04

Кланы.

Итальянцы. "Cosa Nostra" ("Наше дело"). Одна из старейших организованных преступных групп в США. Большое количество легализованных фирм, а, следовательно, имеют возможность доставки наркотического сырья легально (без возможности перехвата со стороны полиции).

Структура:

Глава (Capo)
Советник (consiglieri)
Главы отрядов (capo-regime)
Отряд (8 чел.)
(Команда набрана)

Японцы. Якудза. Структура наиболее жесткая из всех кланов. Внутренняя самодисциплина среднего якудза, во-первых, уменьшает количество предателей почти до 0, а во-вторых, позволяет совершить самоубийство без оружия (путем проглатывания языка), дабы избежать допросов и пыток (выполняется, только если якудза в сознании).

Структура:

Глава
3 Помощника
Отряды (по 8 чел.)
Т.к. якудза берут к себе только этнических японцев - игроки должны быть темноволосые.

Русские. Братва. Наиболее агрессивны к внешним противникам. Основной вид прибыли - торговля оружием, что дает легкий доступ к тяжелому вооружению.

Структура:

Начальник
Бухгалтер
Торпеда
Замполит
Группы (по 12 чел.)

Ирландцы. Большинство членов - большая толпа гопников, но костяк обычно глубоко законспирирован и имеет широкие связи. Очень часты случаи употребления наркотиков, что дает большую сопротивляемость наркотикам.

Структура: ?????

Полиция.

В меру возможности следит за порядком, однако начавшаяся глобальная резня развязала ей руки в борьбе с беспределом. Методология работы иногда не отличается от действий самих преступников, однако имеются меры, чтобы найти управу и на нее.

Структура:

Окружной прокурор
Начальник полиции
Судья (Роль занята)

Отряд SWAT (Отряд набран)

Патрульные, детективы,

Группа экспертов

В группу экспертов входят: баллистик, судмедэксперт и патологоанатом.

Полномочия полиции.**Судья может:**

- разбирать уголовные дела, выносить вердикт
- отменять решения прокурора

Прокурор занимается:

- выносит решения об аресте, задержании, обыске, наблюдении и выдает санкции на соответствующие действия
- наблюдает за правомочностью действий полиции
- определяет меры пресечения незаконной деятельности
- Направляет действия оперативной группы SWAT

SWAT обязаны:

- по вызову прокурора принимать участие в силовых операциях
- во время проведения операций обеспечить сохранность жизней мирного населения
- во время несения дежурной службы обеспечивать безопасность (а именно: имеют право на задержание - до 24 часов, в случае угрозы для жизни мирных жителей применять силу) на улицах города, следуя букве закона
- усиленно участвовать в оперативных разработках и оказывать содействие оперативным работникам.

Начальник полиции может:

- отдавать приказы подчиненным
- вести оперативную работу
- имеет право на участие в спецоперациях

Сотрудники полиции могут:

- вести патрулирование
- вести оперативную работу
- производить задержание при предъявлении обвинения или санкции
- применять спецсредства

Общие ограничения на действие сотрудников полиции:

- не имеет право на задержание без объяснения причин
- не имеет право на неправомерные действия в отношении мирных жителей
- не имеют право на вынесение обвинения без суда
- не имеют право на проведение арестов, обысков, наружное наблюдение и т.п. без санкций прокурора
- не имеют право на изъятие имущества без его полной описи, желательно присутствие понятых
- не имеют право на применение силы при задержании при отсутствии сопротивления со стороны задерживаемого
- обязаны представить документы задерживаемому, удостоверяющие личность и принадлежность к силовым структурам
- обязаны зачитывать права при арестах и задержаниях (права: сохранять молчание, на адвоката, на один телефонный звонок и т.п.)
- обязаны предоставлять 1 звонок и бесплатного адвоката, в случае отсутствия такового у задержанного или арестованного

В случае нарушения этих правил сотрудник полиции несет уголовную ответственность по игровому законодательству (за основу взято законодательство РФ)

Тех. оснащение.**Изначальное характерное вооружение организаций:**

На любую банду, кроме всего прочего, желательно иметь дополнительно 2-3 ствола аналогичных пистолетам-пулеметам для серьезных разборок.

Итальянцы.

Распространены двустволки, дробовики, пистолеты.

Якудза.

Малые пистолеты, ПП, множество холодного оружия (катаны, вакидзаши, ниндзя-то и т.д.).

Русские.

Почти любое оружие из существующего.

Ирландцы.

Все, что смогут найти. Дробовики не используют.

Полиция.

Патрульные - пистолет + дубинка. Возможен 1 шотган.

Нач. группы SWAT - пистолет + любое тяжелое

SWAT - P99/USP, MP5/M4/M16/G36/AUG, SIG-SAUER/PSG-1

Остальные жители города - пистолеты.

Блок: Боевка

**Боевка, ранения и смерть.**

У любого человека 1 хит. Попадание в голову - смерть. Попадание в любое другое место снимает 1 хит и переводит в состояние тяжран.

Тяжран умирает через 15 минут. Активно передвигаться, громко разговаривать и участвовать в боёвке не может.

Легкораненый - человек, с которого сняты не все свои хиты (например, под действием наркотиков), или оглушенный. Через 24 часа переходит в состояние тяжран.

Кулуарное убийство проводится в не боевой обстановке. Выстрел в голову (в упор можно заявить о проведении выстрела без него) или перерезанное холодным оружием горло. Убивает мгновенно вне зависимости от хитов, может защитить исключительно броня (см. ниже).

Штурмовые места - базы кланов, тюрьма, квартира глав полиции и кланов, лаборатории.

Броня.

Должна быть похожа на настоящую (бронежилеты/шлемы). Хитовка распределяется мастерами. Вся броня даёт хиты **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** на защищаемое место.

Примеры:

- Легкая. Имитация бронежилета из пенки, войлока, кожи, и т.п. +1 хит.
- Средняя. Стальные кирасы, а так же легкая броня, укрепленная жесткими пластинами. +3 хита
- Тяжелая штурмовая броня. Защита на весь корпус + руки + ноги. Только наружное

ношение. Очень плотный материал с пластинами, по весу более 10 кг. Прибавляет +10 хитов.

При использовании тяжелой брони необходимо одевать защитные очки.

Шлемы и каски должны быть похожи на реальные, хитуются на усмотрение мастеров.

Шлемы и каски используются только с защитными очками.

Наручи или поножи - +1 хит на руки/ноги.

Отдельный комментарий – 1979 год. Кевлара НЕТ. Соответственно вся тяжёлая броня и в самом деле ТЯЖЁЛАЯ.

Оружие (на все виды оружия необходим чип).

Холодное (обязательно предъявлять мастерам): Мечи только у якудза, соответственно только японские.

У остальных – ножи или топоры, похожие на пожарные, мясные.

Дубинки - гуманизированные трубки из мягких материалов. Оглушает на 10 минут.

Огнестрельное. Все оружие бмм снимает один хит и заряжается количеством боеприпасов, соответствующим оригиналу. Если есть сомнения насчёт количества – спросите у мастеров. Можно заряжать и больше, но после отстрела «полного магазина» обязательна имитация перезарядки (например, средняя ёмкость бункера шотгана – 200 пуль, а в реальный влезает максимум 10).

Взрывчатка и гранаты. Существует несколько типов взрывчатки:

Тротил - Хозяйственное мыло с прикрепленным муляжом детонатора. Используется для вскрытия дверей (1 шашка) и уничтожения квартир (8 шашек, установленных внутри квартиры)

Пластид - пластилин с муляжом детонатора. Для выноса дверных замков необходимо 1/2 спичечного коробка, коробка пластилина и квартиры нету.

Граната объемного взрыва - петарда (корсар от 2 до 5) с детонатором кольцевого воспламенения (облеплена вокруг спичками, сверху привязан чиркаш, При сдергивании чиркаша воспламеняются спички, а от спичек петарда). Уничтожает всех в радиусе 7 метров или находящихся в комнате.

Флэш Граната - Коробочка со спичками. Поджигается, тушится, приоткрывается до появления дыма, закидывается куда надо. Все в комнате оглушены на 30 секунд. Изначально только у SWAT.

Гранаты на человека, находящегося за укрытием не действуют.

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

Существует два вида врачей: хирург и терапевт. Оба могут выводить из тяжрана, оказанием медпомощи.

Хирург - лечит легко и тяжело раненных.

Терапевт - лечит наркозависимость (50%, одна попытка в 2 суток)

Лечение.

Легкораненный - 1 день дома, вне игры (отыгрыш нахождения в больнице)

Тяжран - 2 дня

Наркозависимость - 2 дня

Человека в больнице можно убить. Ищите способы.

Для лечения у врача, необходимо отыграть вызов скорой, для транспортировки больного.

Блок: Наркотики



Наркотики.

Употребляются не более 3 доз в день. Минимальное время между приемами - 6 часов. Человек, употребивший дозу более 3 раз в сутки или с меньшим интервалом, считается передозировавшимся и умирает. Человек, употребивший любой наркотик (кроме Зего и Бого вида) в тяжране умирает от шока. Человек, употребивший наркотик, может получить привыкание к нему. Подсевший на любой вид наркотика обязан употреблять в день минимум две дозы наркоты, иначе через 12 часов после последнего приема попадает в тяжран.

Виды наркотиков:

1. Кокаин. Сахарная пудра, применяется съеданием. +2 хита на 5 минут. Привыкание 50%, для ирландцев 25%
2. Героин. Шприц с небольшим количеством жидкости, подкрашенной красной краской (акварель, гуашь). Выпускается в рукав одежды, руку. +5 хитов на 10 минут. Подсевшему +2 хита на 3 минуты. Привыкание 75%, для ирландцев 50%
3. Снафф. Легкий наркотик (нюхательный табак). Привыкания не дает. Эффект: позволяет передвигаться в нормальном темпе в состоянии тяжран на 10 минут.
4. Дурь. Легкий наркотик. Привыкания не даёт. Косяк из беломора. Через 5 минут пробивает на "ха-ха" или на неудержимый словесный поток. Эффект длится 5 минут.
5. Стипэк. Выводит из тяжрана через 5 минут после употребления. Привыкание 100% для всех.

Процентовки:

- 25% - кинуть монетку 2 раза, угадать достаточно 1 раз.
- 50% - кинуть монетку 1 раз, угадать с первого раза.
- 75% - кинуть монетку 2 раза, угадать оба раза.
- 100% - кинуть монетку 2 раза, угадать достаточно трижды (черный юмор мастеров).

Получение наркотиков.

Мастерами еженедельно выдается некоторое количество чипов на наркотическое сырье. Наркота перерабатывается из сырья в лабораториях химиками. В конце каждой недели химик уведомляет мастеров, что и в каких количествах произвела его лаборатория. Глава клана (его помощник или сам химик) решает, сколько доз и по какой цене выбросят на рынок. Производительность лаборатории ограничена!!! Остальная информация для химиков.

Сбыт наркотиков.

Осуществляется передачей наркотиков мастерам. Деньги получают через день/два. Чем ниже цена, тем больше удастся продать.

Рынок сбыта на каждый вид ограничен! Ограничения на сбыт в неделю устанавливаются мастерами. Организация, назначившая минимальную цену, сбывает $(70\% + 1D3 \cdot 10) \%$ наркоты. Остаток делится между кланами в определенной пропорции, зависящей от цены.

Блок: Страна мертвых



Страна мертвых. Убитый обязательно регистрируется в стране мертвых. Вход в игру не ранее чем через 24 часа с момента РЕГИСТРАЦИИ!!! Некоторую информацию из страны мертвых может запросить полиция за счет группы специалистов. Страна мертвых регистрирует имя, номер паспорта, по возможности кем был убит (а). **ВНИМАНИЕ!!!:** пули из тел не вынимаются!!! Убитые, требуйте предъявить номер чипа на оружие и сообщайте его в страну мертвых!!! Не взятые с трупа игровые предметы и ценности возвращаются мастеру.

2.0.0.3