

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

Название игры: Эльдорадо

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Мастерские правила](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



Официоз: Игра будет проходить 31 октября (в пятницу) 2003 г. на Дебаркадере. Начало в 18.00 часов.

Оргвзнос – 30 руб.

Продолжительность от 3 до 6 часов.

Мастера: Колеров Денис, Колобаев Юрий.

Эльдорадо – это планета, на которой обнаружены большие залежи **термиса** (полезное ископаемое), применяемое в космической промышленности.

На планете существуют самобытные цивилизации, еще не достигшие уровня самостоятельного выхода в космос. В связи, с чем по Соглашению О Цивилизациях Вселенной, на планете не могут вестись крупномасштабные разработки месторождений другими цивилизациями, инопланетянам термис можно добывать только кустарным способом. На планету, как во времена «золотой лихорадки» хлынули старатели со всей обозримой Вселенной. Хотя почти не удивительно, что основным контингентом были *Homo Sapiens* (то бишь – люди).

На самой планете Эльдорадо существует три группы разумных существ:

Первая это – **Пшаны** (арахниды) – самая развитая цивилизация Эльдорадо. (Костюм – черная туника и налобная повязка с паучьими глазками). Обитают в основном в городе «Термис Паласе». Когда-то являлись посредниками между племенами и судьями на «Вендетте». Были также своего рода врачами, выделяя клейкую массу, могли заклеивать ранения и способствовать выздоровлению после ранения (15 минут).

Вторая народность это – **Загары** (рептилии). (Костюм – зеленые туники, плавательные, бассейнные шапочки и «клоунский язык»). Живут в прерии, на деревьях. Одно из основных занятий – сбор фруктов.

Третья народность это – **Кемуры** (кошкоподобные). (Костюм – туники желтого оттенка и меховые повязки). Основные занятия – добыча термиса для продажи и ловля речной живности.

Ну, и конечно, прилетевшие на Эльдорадо – **люди** (и не только) - старатели.

Город «Термис Палас».

В городе уже существуют:

1. Бар
2. Тотализатор крысиных бегов.
3. Бордель «Девочки»
4. Казино (карты, рулетка, тир, кости – по желанию).
5. Банк представляющий «Космос Дженерал» (основной закупщик термиса) (он же касса Космопорта).
6. Офис Шерифа (имеющий кутузку).

7. Магазин (он же пункт проката старательского оборудования).
8. Стрелковый Тир на деньги.

Законы Вендетты.

1. Если есть неразрешимые мирным путем противоречия, нанесена кровная обида или иные причины спор между сторонами может быть решен в круге Вендетты.
2. Бой в круге Вендетты проводится на кинжалах.
3. Бой может быть прекращен по желанию любого из противников, но если другой будет не согласен закончить бой, бой может продолжаться до смерти одного из бойцов.
4. Если боец 4 раза покинул круг Вендетты за один бой (нельзя выталкивать бойца силой, это не учитывается) он считается проигравшим и победивший боец, может распоряжаться его жизнью по своему усмотрению.
5. Родственники и друзья проигравшего бойца не могут таить кровной обиды к победившему.

Общие правила.

- 1) **Снежные блохи** – водятся в прерии, особенно много их обитает в местах залежей термиса и на деревьях прерий. Появляются, как белые личинки (рис в волосах), после определенного срока могут вырастать в экземпляры размером до 10 см. Являются кожно-хитиновыми паразитами. Заражение определяется кубиком по желанию «мастера-катаклизма», в связи с некоторыми обстоятельствами.
- 2) Война между расами – **Табу**. Отношения со смертельным исходом можно выяснять только в круге чести по вендетте.
- 3) Заявки на участок оформляется у банкира, который является по совместительству картографом.
- 4) **Старатели**, рабочие на золотых приисках, не получающие наемной платы, обязаны сдавать все добытое золото владельцу прииска за условленную заранее плату.
- 5) **Пункты связи:** Их существует два: Один в представительстве Компании «Космос Дженерал», Второй в офисе шерифа.
- 6) В кассе Космопорта можно купить **билет «до домой»** (касса находится в Банке).
- 7) **Добыча термиса:** После того как вы получили сертификат о праве собственности, вы можете купить или взять на прокат оборудование (лоток, сапоги, фуфайку и т. д.) Но в принципе, смотрите сами приобретать или нет различное оборудование. Основные скопления термиса находятся в шельфе (полоса прибоя), но также термис можно найти в почве (говорят, что он валяется, чуть ли не под ногами, хотя его на земле гораздо меньше).
- 8) **Оформление собственности на участок.** Для добычи термиса необходимо оформить участок на свое имя. Чтоб зарегистрировать участок на своё имя (на ограниченное время) вам потребуется подойти к шерифу и заполнить документ о взятии участка во временное пользование. Если участки будут свободны, то вам будет выдан сертификат на временную собственность. Если свободных участков не будет, то вы будете поставлены в очередь.

Законы города Термис Палас:

1. На территории города запрещено открытое ношение оружия.
2. Запрещено появление в городе с заражением «Снежными блохами».
3. Нарушение границ участка термисадобычи – карается штрафом, лишение лицензий и занесением в «черный список».
4. Вмешательство в функционирование заведений города – карается штрафом.
5. Запрещены массовые беспорядки.
6. Разногласия, дошедшие до кровных обид должны разрешаться по законам Вендетты.
7. Дача взятки должностным лицам – карается.
8. Шериф может взять под арест нарушителей законов.



Блок: Сопутствующие материалы

Документ №1.

Заявка № _____

Я, _____
прошу выдать мне участок земли в пользование, для добычи термиса,
на срок _____.
Мои банковские реквизиты _____.
Сумма к оплате _____.
Приложенные документы (с номером) _____
_____.

Дата _____

Подпись получателя _____

Подпись шерифа _____

Подпись картографа _____

Документ №2.

Бланк № _____

Я, _____, хочу открыть заведение _____

Мои банковские реквизиты _____.
Банковские реквизиты предприятия _____.
Сумма к оплате _____.
Приложенные документы _____.

Дата _____

Ваша подпись _____.

Подпись шерифа _____.

Подпись банкира _____.

Подпись представителя компании _____.

Документ №3.

Заявление №

Я, _____,

Прошу защитить меня от _____.

Он _____ причинил _____ мне _____ ущерб _____ в _____ виде

Номер моего банковского счёта _____.

Дата _____.

Ваша подпись _____.

Подпись шерифа _____.

Городские Вывески:

Шериф
(Офис Шерифа ГСБ города Термис Палас)

Представительство Компании
«Космос Дженерал»

Касса
Космопорта

Банк
«Space General»

Магазин «Эльдорадо»
(Пункт проката инвентаря)

Тир
«Стреляй в термис»

Бар
«У веселого пшана»

Казино
«Петля удачи».

Блок: Боевка

**Оружие:**

Основным оружием на планете являются кинжалы. И лишь совсем не много огнестрельного оружия, завезенного с других планет.

Раненый может только ползать, негромко стонать. Изъясняться может только движениями головы!

Попадание в конечности:

Пшану: 3 раза – ранение; 4 – смерть.

Кемуру: 2 раза – ранение; 3 – смерть.

Загару: 5 раз – смерть.

Человеку: 1 – ранение; 2 – смерть.

Попадание в корпус:

Пшану: 1 раз – ранение; 2 – смерть.

Кемуру: 1 раз – ранение; 2 – смерть.

Загару: 4 раза – смерть.

Человеку: 1 раз – ранение; 2 раза – смерть.

Блок: Мастерские правила



Мастерам.

Установочные сценарии.

Для людей:

Они все начинают в «грязном, вонючем» помещении – это их планета. Там они сидят около 10 мин. После чего появляется человек весь в «белом» и предлагает им в кредит (с обязательной подписью и последующей выплатой) билет на Эльдорадо, где можно мгновенно разбогатеть.

Те, кто отказался, захватываются космическими пиратами, которые продают их кемурам на Эльдорадо.

1) **Снежные блохи** – водятся в прерии, особенно много их обитает в местах залежей термиса и на деревьях прерий. Появляются, как белые личинки (рис в волосах), после определенного срока могут вырастать в экземпляры размером до 10 см. Являются кожно-хитиновыми паразитами. Заражение определяется кубиком по желанию «мастера-катаклизма», если: существо долго находилось вблизи деревьев или месторождения термиса; если вступало в контакт и дотрагивалось до зараженного существа. Кубик: 1-3 заразился; 4-6 повезло. Личинки снежной блохи можно вычесывать простыми расческами. Но всегда есть возможность заразиться (кроме тех, у кого иммунитет). Появление на теле «снежной блохи» для Пшанов - смертельно (смерть в течение 10 мин). Кемуры - появление на теле «снежной блохи» приводит к болезни: через 10 мин. Слабость, не может двигаться, через 1 час смерть. Иногда помогает изгнание злого духа, но вообще-то редко. Загары - совершенно не бояться «снежных блох» и могут их уничтожить (вычесывая из волос). Люди – блохи не причиняют вреда, но и сами не выводятся. (Как вши).

2) Существуют два космопорта. Один официальный в Термис Паласе, второй космических пиратов и контрабандистов на землях кемуров.

3) А если люди все согласятся лететь по своей воле на Эльдорадо, где взять рабов для кемуров? Отправлять появившихся мертвых.

4) Рыбная ловля: удочкой 10 мин. Кубик: 6 – 4 краб. Палочки; 5 – 3 кр. п.; 4, 3 – 2 кр. п.; 2 – 1 кр. п.; 1 – 0.

5) Термис обычная свинцовая дробь – принимается на вес.

Нужная техника:

1. Карты
2. Кости
3. Рулетка
4. Сапоги
5. Плащи
6. Лопаты
7. Лотки
8. Лабиринт для тотализатора
9. Живые мыши для тотализатора
10. Шарики для тира
11. Пульки для тира
12. Плавательные шапочки
13. Бумага писчая
14. Бланки денег, акций, заявок
15. «Клоунские языки»
16. Кольшки с веревками
17. Дробь
18. Весы
19. Занавески
20. Костюмы
- А) Туники
- Б) Маски
- В) Комбинезоны
21. Расчески
22. Рис
23. Пенка (для масок и взрослых блох)

- 24. Клетка для мышей
- 25. Закрывающиеся пакетики для термиса
- 26. Кинжалы
- 27. Пистолеты

Продукты для бара и для добычи в прериях.

- 1) Дешевая газировка - 12 бул. 120 р.
- 2) Яблоки – 3 кг. 90 р.
- 3) Крабовые палочки – 6 пач. 120 р.
- 4) Хлеб – 5 батонов – 35 р.
- 5) Колбаса – 2 кг. 160 р.
- 6) Сыр – 0,5 кг. 60 р.
- 7) Паштет – 2 упаков. 80 р.
- 8) Шоколадная паста – 2 бан. 100 р.
- 9) Кофе – дешевое 35 р.
- 10) Сахар- 1 кг. 20 р.
- 11) Печенье – 1 кг. 50 р.
- 12) Леденцы – 4 пач. 60 р.
- 13) Мелкая рыбешка (сушеная мойва) – 100 р.

Блок: Вводные**Банкир.** (весовщик, географ, главный представитель компании «Космос Дженерал» на Эльдорадо) (Человек).

Обязан блюсти интересы Компании, открывать счета в банке компании жителям планеты. При открытии фирмы по документам с его подписью и счетом в банке Компании, может осуществлять политику финансовой поддержки. Может осуществлять кредитную политику. Осуществляет прием и скупку термиса у населения, обменивая его на банкноты или на запись суммы на счет клиента. По возможности помогает своему помощнику с его основной задачей – функционирование магазина и прокатного пункта. Уволить помощника может только с разрешения Компании. Является картографом поселения и выдает, по необходимости, карты приисковых участков.

Помощник банкира. (Человек).

Является служащим компании «Космос Дженерал», подчиняется своему непосредственному начальнику главному представителю на планете (банкиру). Основная задача функционирование магазина и прокатного пункта Компании. Самое большое желание - получить место своего начальника, поэтому не брезгает собирать на него компромат. Уволить его начальник может только с разрешения Компании

Секретарша банкира. (Человек).

На самом деле известная журналистка, которая хочет сделать какой-нибудь убойный материал об Эльдорадо. Причем ей не важно про что будет репортаж, про плохое, или хорошее – главное, чтоб забой! Конечно, на всякий случай собирает на всех компромат.

Бармен. (Пшан).

Заинтересован в закупках продуктов у загаров и кемуров. Мечтает расширить заведение, а также подчинить себе все азартные заведения Термис Паласа (ну на крайний случай, хотя бы войти в долю с их хозяевами), для чего не брезгает любыми средствами.

Шериф. (Человек).

Представитель Галактической Службы Безопасности. Он обязан поддерживать порядок в городе, по имеющимся уже законам, но может объявлять новые законы по городу, прежде согласовав их с Центральным Офисом Галактической Службой Безопасности. В городе есть кутузка, где он может задерживать существ на основании законов (ну и по своему усмотрению). У шерифа есть помощник из местных (пшан), согласно Кодексу он тоже принят на службу в Галактическую Безопасность. Шериф осуществляет выдачу участков для добычи термис, либо записывает в очередь на выдачу участка. Шериф обязан встречать новые группы потенциальных

термисадобытчиков и доводить до их сведения информацию о городе. Вообще-то шериф честный человек, но при случае, почему бы не отложить на старость в кубышку...

Помощник шерифа. (Пшан).

Помогает своему начальнику-человеку в поддержании закона. Осознает, что является служащим Галактической Службы Безопасности, но это не значит, что он готов на все ради этого. Знает, что шериф обязан поддерживать порядок в городе по имеющимся уже законам, но может объявлять новые законы по городу, прежде согласовав их с Центральным Офисом Галактической Службой Безопасности. Стараются, чтоб преимущества при спорных ситуациях решались в пользу аборигенов Эльдорадо (понятно, что пшаны на первом месте). С большой охотой принимает всякую «мзду» и «подарки», ведь жить хочется на широкую ногу, да и место когда-нибудь можно потерять.

Ипподромщик: (Пшан).

Проводит крысиные забеги с тотализатором. Может менять правила забегов, но правила должен объявлять перед забегом. Желает открыть «конюшню», в которой бы, за деньги, содержались «рысаки» принадлежащие разным хозяевам.

Тир. (Кемур).

Старается заработать, как можно больше денег для племени. Желает расширить свое предприятие. Понравилось жить в «цивилизации», поэтому мучается дилеммой: оставить себе чего-нибудь на «черный день» или все отдавать племени.

Крупье: (Пшан).

В заведении есть рулетка, кости и карты. Старается разбогатеть, чтоб открыть сеть заведений и самому пожинать плоды и загребать бабки. Есть мечта: посмотреть на такие же заведения на других планетах.

Девочки (Человек, пшан, кемур).

Они были очень красивы и решили зарабатывать на жизнь «этим делом», отыгрыш: они назначают цену за энное количество времени и в это время с клиентом должны делать ему массаж и стонать.

Расы.

Пшаны – Проживают практически все в месте, которое стало городом Термис Палас. Многие открыли предприятия и занимаются бизнесом. Другие пока перебиваются случайными заработками. У пшанов очень силен соревновательный дух наживы, сейчас это проявляется в бизнесе, заработавший много денег пользуется всеобщим уважением! До высадки других цивилизаций на Эльдорадо являлись посредниками между племенами и судьями на Вендетте. Были также своего рода врачами, выделяя клейкую массу, могли заклеивать ранения и способствовать выздоровлению. Появление на теле «снежной блохи» для пшанов смертельно (смерть в течение 10 мин).

Кемур – являются рабовладельцами. Рабов им незаконно поставляют космические пираты. Рабы жестоко притесняются и используются при добычи термиса. Продаются термис и пиратам, и в Термис Палас. Сейчас работают на долг пиратам, за последнюю партию рабов и оружие.

Могут ловить речную живность, но могут заставлять это делать рабов.

Знают, что загары подвержены зависимости от инопланетной газировки.

Одно из желаний построить, такой же город как Термис Палас.

Появление на теле «снежной блохи» приводит к болезни: через 10 мин. Слабость, не может двигаться, через 1 час смерть. Иногда помогает изгнание злого духа, но вообще-то редко.

Рыбная ловля: Ловится удочкой (палка с веревкой), 10 минут – улов зависит от кубика.

Загары – живут на деревьях прерии. Передвигаются по земле редко, и крайне не охотно. Оно и понятно, кто проводит на земле больше 20 минут в час - заболевает: слабость, не может двигаться, нужно отлеживаться на дереве 15 мин. Собирают «фрукты» на деревьях, торгуют ими. Совершенно не боятся «снежных блох» и могут их уничтожать (вычесывая из волос). До наркотической зависимости пристрастились к земному напитку (газировка: стакан в полчаса), иначе слабость, не могут собирать фрукты. Еще через 15 минут начинается ломка, чем она заканчивается никто проверять не хочет.

2.0.0.3