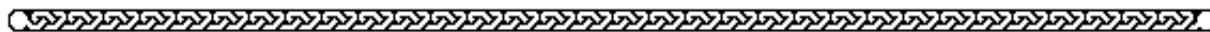


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Новый Свет (Война колоний)

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



За основу данных правил взяты правила игры «Карибское море. Пираты» с любезного разрешения мастеров этой игры. Спасибо им за наше счастливое детство!

«Новый Свет. Война колоний».

Игра проводится в Ленинградской области на полигоне оз. Вуокса (г. Приозерск) ориентировочно 16-20 июля 2003 года.

Требования к играющим.

1. Заявка – индивидуальная или командная с обязательным описанием Вашей роли и места в игре, а также целей, которых Вы желаете достигнуть в ходе игры. Заявку нужно отослать вашему региональному мастеру. Контактная информация доступна в разделе контактов. Форма заявки - ниже.
2. Оргвзнос 150 рублей + продразверстка (посмотрите ниже и уточните у регионального мастера).
3. Заезд на игру в оговоренные сроки.
4. Игровой костюм, общим видом соответствующий указанным в заявке роду занятий, расе, национальности и вероисповеданию. Игровые легенды, оружие, как элементы антуража. Постройка фортовых укреплений и портов.
5. Предварительная демонстрация моделей пушек, мушкетов, пистолей и т.п., а так же

боеприпасов к ним. Для иногородних – предоставление мастерам точного описания конструкции и чертежей моделей с описанием принципа действия – до игры (по почте или иным доступным способом).

6. Аренда лодок или использование на игре частных плавсредств (байдарки, пеллы, парусные лодки), ибо - игра на воде и до полигона добираться по воде.

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

Пожелания к игре.

Цельный персонаж это не только красиво, но и приятно, особенно самому игроку! Мы собрались играть, так давайте играть, цивилизных стоянок хватает и без нас. Поверьте, ролевик бегающий в игровое время по лагерю в плавках зрелище смешное, посему одевайте костюм с заезда на полигон и снимайте, выезжая с него после игры. (Естественно не в ущерб личной гигиене). Полный отыгрыш персонажа внутри своего поселения тоже приносит удовольствие (да и дело это обязательное), даже если отыгрываешь ты один (за не отыгрыш следует наказание), зато своей игрой ты вынуждаешь играть "начинающих" (будь у человека хоть сотая игрушка, но плохой отыгрыш показатель пионера).

Призываю всех игроков вспомнить-таки авантурный дух ролевых игр и не сидеть в глухой обороне, это просто вам же будет скучно. Может вас, и "вынесут", но зато вы будете играть, притом красиво.

Проигравший бой отнюдь не всегда проигрывает в красоте игры.

Вся чиповка и хитовка будет сильно зависеть от качества, историчности и эстетики.

Хотелось бы, чтобы игроки на этой игре играли в свое удовольствие, плели интриги, организовывали заговоры, устраивали морские (и не только) баталии (баталии, а не мясоловку). Старайтесь это делать зрелищней, это будет приятно и вам и другим игрокам, да и потом будет что вспомнить.

Красота, отыгрыш и зрелищность, вот, пожалуй, основная цель.

И не забывайте, про романтику тех времен. Церковные обряды, приемы, балы, публичные казни, смотры войск - вот, к примеру, то, что можно использовать, а было ведь и многое другое.

Мы будем рады и одиночкам, и, особенно, групповым заявкам. Приглашаем всех желающих.

Устройте себе праздник господ, игра на красивейшем полигоне. Играйте и наслаждайтесь Игрой.

Форма заявки.

Реальные фамилия, имя, отчество

Контактная информация (телефон, E-mail, мобильный телефон и т.п.)

Постоянное игровое имя (имя под которым вы известны в ролевой среде)

Игровое имя на игре "Новый свет, война колоний"

Игровые национальность и гражданство (например, капитан Блад: ирландец, гражданин Англии, пират, член Берегового братства)

Желаемая роль

Краткая биография персонажа (где родился, как жил, как попал в Новый свет)

Предполагаемое плавсредство (пелла, байдарка, корабль и т.п. о бронировании лодок)

Команда (если вы едете в составе команды)

Возможная собственная квента (ваши игровые цели и средства их достижения)

Не врач ли вы (по жизни)?

Продразверстка.

Приведенный ниже список рассчитан на одного человека на четыре дня.

- 0.3 кг макарон или треть пачки картофельного пюре
- 0.3 кг риса или фасоли
- 0.3 кг гречи
- 3 банки тушенки (ориентировочно по 200 г)
- 2 или 3 банки рыбных консервов (все что угодно, от кильки и сайры до паштета и шпротов)
- 2 банки сгущенки
- что-нибудь к чаю (2 пачки печенья или конфет)

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 жизни и политики в акватории Карибского моря между Антильскими островами и побережьем Южной Америки в конце XVII века. Начало игры приходится на лето 1693 год.

Итак, наша Игра:

Ни для кого не секрет, что почти каждый из нас, читая в детстве книги о приключениях и путешествиях, пиратах и абордажных схватках, мечтал попасть на свой остров, вернее – свой **Остров**, на котором он был бы самым удачливым и благородным пиратом или самой красивой и утонченной сеньорой, невольно ставя себя на место своих любимых героев.

Быть может, именно для этого игрой «Новый Свет. Война колоний» мы и хотим продолжить цикл «пиратских» игр, начатых мастерской группой «Карибское море. Пираты» в 2000-2002 годах, на том же самом полигоне и на той же самой исторической основе – возможного противостояния Франции с Англией и Испанией.

Мы не ставим своей целью полностью и достоверно воспроизвести ход всех исторических событий того периода. Это не только невозможно, но и, наверное, не очень интересно. Поэтому, взяв за основу реальные исторические предпосылки и события, действительно происходившие в Европе, мы хотим дать игрокам возможность создать свою историю Вест-Индийских колоний, которая возможно будет совсем иной, чем та, к которой мы все привыкли.

Мы начинаем, но прежде нам хотелось бы напомнить игрокам о событиях прошлых лет, которые привели к той расстановке сил, которую мы имеем на момент начала нашей игры – лето 1693 года от Рождества Христова.

Как известно, Вест-Индийские колонии всегда были беспокойным местом, притягивавшим к себе всевозможных авантюристов и искателей приключений. Так уж получалось, что каждая колония жила своей маленькой жизнью, отдельной от перипетий Европейской политики, а новости из Европы приходили сюда с опозданием на четыре-пять месяцев. Да и сами колонии зачастую не стремились начинать друг с другом войну на полное уничтожение, прекрасно понимая, что любая действительно серьезная война будет означать конец не только для проигравшей, но возможно и для победившей стороны. Именно поэтому здесь чаще всего пытались выяснять свои отношения посредством каперских операций, а порой и просто грабительских набегов на своих соседей, а не открытым военным противостоянием.

Но Европейская политика в конце 17 века тоже не стояла на месте, и к моменту начала первых «пиратских» игр в 2000 году начала набирать весьма крутые обороты.

В то время тон в политике Европы задавала Ее Величество Франция и неимоверные амбиции ее Короля – Людовика XIV, который, пользуясь силой своей армии и флота, вел непрерывные и весьма успешные войны со своими соседями (Деволуционная война 1667-1668 г., Голландские войны 1672-1678 г. и др.).

Однако, политическая ситуация в корне изменилась в 1688 году, когда в результате Славной революции на трон Англии вззошел штатгальтер Голландии и старый недруг Франции Вильгельм III, который с согласия парламента в мае 1689 года объявил Франции войну.

Именно в этот момент большинство из Вас в далеком уже 2000 году впервые попали на территорию Карибского моря и начали свою игру.

В то время ситуация в этом далеком от Европы и ее королей месте была весьма стабильна, если конечно можно назвать стабильностью практически полную власть многочисленных пиратов на море и суше и постоянный страх торговцев и жителей колоний перед угрозой пиратских нападений, грабежей и убийств. Регулярная армия и флот колоний практически отсутствовали, а укрепления портов в большинстве своем были столь смехотворны, что рассыпались только от одного вида пиратских эскадр.

Однако это была всего лишь обычная жизнь любой колонии, к которой привыкли и губернаторы, и торговцы, и сами жители колоний. Европейские монархи также не спешили обратить свое внимание на далекие колонии, поскольку их положение в самой Европе благодаря постоянным победам французского оружия было отнюдь не самым благополучным, и положение в колониях волновали их гораздо меньше, чем дела на континенте.

Жителей же колоний такая ситуация вполне устраивала, поскольку не мешала им заниматься своими делами и устраивать свою жизнь. Несмотря на формальное объявление войны, жизнь в колониях продолжалась своим чередом, и спокойствие их жителей продолжало нарушаться только ставшими уже обычными пиратскими набегами. Однако, такая «идиллия» не могла длиться вечно. В какой то момент Европейские монархи, не сумев ничего противопоставить Франции на континенте, обратили свои взоры за океан, решив уколоть Людовика хотя бы здесь.

Следствием этого стало нападение в 1689 году испанской эскадры на Тортугу и практически полное ее уничтожение (события «Карибского моря – 2001»). Практически все жители острова были убиты или захвачены в плен.

Это событие стало искрой, вызвавшей взрыв возмущения во Французском обществе, и вынудило Людовика обратить свое внимание и сюда и предпринять хоть какие-либо ответные меры.

Именно поэтому летом 1691 (события «Карибского моря – 2002») года в Вест-Индии появились первые французские военные части, с помощью которых Тортуга была возрождена, и жители вновь стали населять этот остров. И новый губернатор, и командующий французскими войсками горели желанием нанести удар по ненавистным испанцам.

Сильная эскадра, насчитывавшая восемь больших артиллерийских кораблей, вышла на штурм Маракайбо в начале 1692 года. Однако, подойдя к городу и без труда подавив его береговые укрепления, французы, посчитав свои силы, так и не решились на высадку десанта и отступили.

Ответный рейд испанского флота на Тортугу также окончился ничем, так как большая часть испанской эскадры состояла из нанятых пиратских кораблей, которым нечего было противопоставить артиллерии французского форта и береговых батарей (события «Карибского моря – 2002»).

Таким образом, несмотря на указания из метрополии, война в колониях не получила своего дальнейшего развития, поскольку ни одна из сторон не обладала каким-либо

преимуществом перед другими, а основную часть флотов всех колоний продолжали составлять нанятые пиратские и каперские суда, на которые никогда нельзя было твердо положиться.

Правда, по всей видимости, это не помешало и французскому, и испанскому губернатору отослать победные реляции своим монархам, живописно описав свои подвиги и огромное количество убитых и захваченных врагов. В какой-то степени это отвлекло внимание Европейских политиков от колоний, в которых, судя по полученным отчетам и реляциям, каждая из сторон считала себя победителем.

В связи с этим жизнь в колониях, к радости их жителей вернулась в свое старое русло и потекла как обычно, перемежая мирную жизнь с обыденными грабежами и пиратскими набегами.

Однако все это изменилось, когда 29 мая 1692 года французский флот потерпел сокрушительное поражение при мысе Ля-Уг и фактически прекратил свое существование.

Видимо именно после этого сражения правители Англии и Испании поняли, что теперь французские колонии в Карибском море практически беззащитны, поскольку Франция, все еще непобедимая и внушающая страх на полях Европы, больше не сможет послать в свои колонии ни одного корабля и им придется рассчитывать только на свои силы. Это час расплаты, решили правители Англии и Испании, и вот в Вест-Индию уже посланы приказы, незамедлительно начать военные действия против французских колоний.

Именно в этот момент мы начинаем игру «Новый Свет. Война колоний». Расстановка сил на начало игры, как это может показаться, весьма неблагоприятна для Франции, но, полагаем, это лишь добавит в игру остроты. Кроме того, нельзя забывать, что основная морская сила все еще принадлежит пиратам, и чью сторону они займут неизвестно никому, так же как неизвестны и политические пристрастия вольной «пиратской» республики на острове Куба. Таким образом, количество войск того или иного государства во многом будет зависеть от политических способностей губернаторов колоний и тех предложений, которые они смогут сделать своим соседям и пиратам.

Уважаемые Игроки!

Нам, Вашим Мастерам, хотелось бы подчеркнуть, что данная игра по нашему замыслу по большей степени все же является игрой политики и дипломатии, а не бездумной «боевки» стенка на стенку. Нам бы хотелось, чтобы даже те боевые действия, которые обязательно будут происходить во время игры, проводились по правилам военной науки того времени, а не времен Крестовых походов. Не забывайте, что крепости в то время брались не саблями и мечами, а артиллерией, а количество рукопашных схваток ограничивалось abordажми и немногочисленными городскими схватками. В остальном, нам бы хотелось увидеть красивые морские артиллерийские дуэли, стройные линии противоборствующих эскадр и бомбардировки портов, предварявших в то время высадку любого десанта.

Друзья! Отыгрывайте своих персонажей – не только грандов и дворян, но и пиратов, нищих, рабов и портовых шлюх. Помните, что качественно сыгранный нищий намного лучше плохо сыгранного гранда!!!!!! Старайтесь общаться с другими игроками в соответствии не только со своей, но и с их ролями. Относитесь к проститутке именно как к проститутке, а не благородной даме, и наоборот. И пусть нищий не будет удивлен, если его не пустят в трактир, а портовая шлюха - если каждый будет пытаться ее обнять.

Но при этом помните, что не стоит «перегибать палку» и пытаться сделать что-либо против воли игрока противоположного пола. И, прежде всего это касается отыгрыша физических контактов между игроками. Уважайте достоинство игроков-девушек и свое.

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

о. Ямайка - Порт Ройял -20-40 человек
флагман ямайской эскадры –5 человек

Голландия:

о. Кюрасао - до 30 человек

Испания:

Ла Гуайра, форт береговой охраны - 10-20 человек
порт Каракас - 20-40 человек
город Маракайбо – 20-40 человек
Испанская эскадра береговой охраны - 4 корабля 15-30 человек

Франция:

о. Тортуга - Кайонская бухта - 20-40 человек
о. Санта-Катарина – маленький остров в Карибском море – 10-20 человек
французская эскадра – до 5 кораблей - 15-30 человек

Независимая пиратская Республика Куба – 15-30 человек

«Береговое братство» – о-ва. Тортуга, Куба, Ямайка - неограниченно

Пираты, не входящие в «береговое братство» – неограниченно

Американский материк - индейские поселения различных племен – племя не менее 5 человек.

Все иные колонии данного региона - по заявкам команд. Каждая команда, имеющая в составе не менее 10 человек обоего пола, может заявиться одним из портов или целой колонией небольшого острова. Количество игроков в колонии может быть увеличено по согласованию с мастерами.

В каждой колонии необходим губернатор – человек солидный и семейный, секретарь губернатора, казначей, судья, практикующий врач, священник, представитель торговой компании. Для привлечения гостей - таверна, бордель, игровые дома, аукцион рабов и товаров, кладбище и прочая ерунда.

Гости колонии прибывают, разумеется, на кораблях, которые ставятся в порту. В порту желательно иметь администрацию и таможню. За стоянку в порту может браться пошлина. При этом 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.

Мастера.

Мастера участвуют в игре наравне с другими игроками, отыгрывая своих собственных персонажей, с которыми можно совершать любые игровые действия, за исключением взятия его в рабство, а также ограбления мастерской сумки. Во время игры мастера могут консультировать игроков по поводу неясных положений игровых правил, являются посредниками при штурмах и бомбардировках фортов, отмечая количество

попаданий и потерь сторон и указывая степень разрушения кораблей и береговых укреплений. **При этом указания наблюдающего за боем мастера о количестве потерь являются обязательными для игроков!**

Мастера могут влиять на ход игры путем сообщения игрокам какой-либо дополнительной или новой информации. Прямое вмешательство мастеров в игру («мастерский произвол») возможно только в случае нарушений игроками настоящих правил, а также в случае отвратительного отыгрыша игроками своих персонажей или вообще отказа от такого отыгрыша.

В каждой колонии будет находиться как минимум по одному представителю мастерской группы, которые являются универсальными мастерами, и к которым можно будет обращаться с любыми вопросами по игре. Кроме того, на бывшем Крепостном острове (прошлогоднее место жительства г-жи Ванды и ее пиратов, если кто не знает) постоянно будет находиться дежурный мастер-координатор.

Кроме того, для нормального мастерского обеспечения всех боевых взаимодействий мы **настоятельно** просим всех игроков, и, прежде всего, руководителей колоний и пиратских отрядов, заранее сообщать своим региональным мастерам или дежурному мастеру-координатору на Крепостном острове о своих намерениях начать масштабные боевые действия (в это понятие, прежде всего, входят попытки захвата и штурмы любых береговых укреплений, крупные морские бои).

Это делается для того, чтобы мастера могли обеспечить надлежащее мастерское посредничество в таких боях – отслеживать и определять количество убитых во время огнестрельного боя, определять степень повреждения кораблей и береговых укреплений, сообщать игрокам о подавлении или разрушении кораблей и береговых укреплений. В спорных ситуациях слово мастера является решающим.

Помните – мастера не враги, а Ваши помощники в игре, желающие сделать игру красивой и интересной для всех игроков.

Масштаб времени.

1 день (сутки) = один экономический цикл. Ночь (темное время суток с 23 часов ночи до 6 часов утра) – период штормов. В «реальное» плавание пускаются лишь самые отчаянные и искушенные одиночки, ибо велик риск, не дойти до порта назначения.

Ночь является временем игры, но в ночное время запрещены любые морские или сухопутные бои, за исключением индивидуальных схваток или дуэлей на суше.

Имущество.

Господа! Все имущество, относящееся к реалиям XVII века и Вашей роли, является игровым.

В частности, игровым имуществом являются: корабли, оружие, доспехи, боеприпасы, деньги, драгоценности, документы, карты, все продукты и напитки, белые и черные рабы. На игровое имущество, которое нельзя побрать в реальности или «по жизни», выписываются сертификаты, которые побираются вместо такого имущества. Непобираемыми являются плавсредства, пушки и личное оружие. Палатки – «дома» – также являются игровой территорией, на которой разрешены все игровые действия. Находящиеся в палатке – «доме» – могут быть убиты, ограблены, а когда дом горит или рушится – считаются погибшими по игре.

Неигровым имуществом является Ваша современная гражданская одежда и вещи, которые Вы не используете в игре, в связи с чем, мы рекомендуем Вам хранить данные вещи отдельно от игрового имущества, не смешивая их, например, в специальном рюкзаке или сумке.

Кроме того, неприкосновенным для игроков является склад мастера-плантатора,

описанный в правилах по экономике.

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

Господа! Кража лодок на Вуоксе – выгодный бизнес местных жителей! 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. Господа губернаторы, учитывайте, что наличие в порту постоянной портовой охраны, возможно, сделает Вашу колонию более привлекательной для гостей и торговцев.

О персонажах.

Мастерская группа всячески приветствует и поощряет игроков, сумевших создать цельный образ персонажа, а также яркий мир вокруг него. Мир нашей игры – это во многом мир приключенческого, авантюрного, исторического романа. Помните, что красивый костюм является Вашей визитной карточкой на игре, в соответствии с которой другие игроки будут строить свое отношение к Вам.

Именно поэтому мы просим Вас уделить особое внимание к костюму и одежде Вашего персонажа, тем более что от этого будут зависеть и Ваши первоначальные капиталы, выдаваемые в начале игры.

Костюмы.

Мужской костюм.

Богатые господа высокого сословия. Удачливые пиратские капитаны:

Шляпа с перьями и драгоценными пряжками. Парик. Камзол (атлас, бархат) с отделкой галуном и плетеной тесьмой, бархатными и атласными лентами, вышивкой. Рубашка (шелк или тонкое полотно) с кружевной отделкой. 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:

Камзол (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 через плечо, перевязь, пояс.

Слуги, горожане умеренного достатка, простые пираты:

Рубашка (полотно), штаны (сукно, полотно, кожа), 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 наколки на прическу, кружевные платки на грудь и шею, чепцы и передники. 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.

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

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

Пиратская одежда допускает смешение стилей. Очень желательно иметь какие-либо особые приметы, как-то: одноглазость, одноногость, попугай-матерщинник на левом плече и т.д. (примечание капитана Гевары, к которому можно обратиться для приобретения данных особых примет).

Испанский казначейский флот.

Один раз в игровые сутки между Карибским морем и Испанией (Европой) будут курсировать 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 Картане казначейский флот забирает золото, изумруды и специи из Колумбии и Венесуэлы. Мексиканское серебро грузили в Сан-Хуан-д'Улуа. 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 Картане, 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 и соблазнительной мишенью для морских разбойников, тем более что караван должен фактически пересечь весь игровой полигон, чтобы достигнуть своей цели. За каждую успешно перевезенную партию груза испанцы получают от мастеров определенную денежную премию, которую могут использовать на благо Короля и своей колонии.

Для отыгрыша данного действия испанскому казначейскому флоту ежедневно необходимо будет проходить через весь полигон к определенному месту на полигоне, которое будет изображать Европу. По пути любой желающий может попробовать напасть на испанский флот и захватить его груз. В случае удачи – победитель получает груз или денежную премию от мастеров, равную стоимости груза (предположительно – 100-150 монет). В случае если испанскому флоту удастся дойти до «Европы» – денежную

премию получает испанский капитан, и она может быть использована испанским губернатором по своему усмотрению на благо колонии. Правда, при этом никто не мешает Вам напасть на испанский флот при его возвращении с деньгами обратно.

Береговое братство.

Кайонская бухта острова Тортуга, Свободная Республика Куба, о. Ямайка - штаб-квартиры берегового братства. Губернаторы данных островов дают приют всякому морскому сброду, разрешая стоянку пиратских кораблей, скупая награбленную ими добычу и защищая их и себя от мести соседних колоний. Какой из портов пираты выберут для своей стоянки, наверное, во многом будет зависеть от губернаторов колоний и тех условий, которые они смогут предложить пиратам.

Как правило, капитан пиратского корабля заключал с каждым членом команды договор, по которому каждый член команды получал определенную долю добычи. Губернатор острова, на котором находят пристанище пираты, также может получать долю добычи.

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 все карты - подлинники, некоторые разделены на несколько частей и попали к разным владельцам, но... Отыскать клад - реальный способ обогатиться. Если вы по карте сумели добраться до искомого места, вы быть можете найти клад, а может – и ничего...

Мы точно знаем, что некоторые игроки уже на начало игры обладают некими сведениями о возможном местонахождении нескольких старых пиратских кладов. Откуда они их получили никому не известно. Может быть, от пьяного матроса в таверне, а может и из рук самого Моргана, хотя мало кто может похвастаться, что остался жив после встречи с ним. Одно мы знаем точно – никто не знает всей правды об этих кладах, и чьи сведения окажутся истинными покажет будущее.

География Карибского моря.

Господа! Мы живем и плаваем в бассейне Карибского моря уже долгое время. Поэтому месторасположения портов, береговых укреплений и портовых фарватеров ни для кого не являются секретом. Это означает, что в любой официально обозначенный порт может войти любой корабль, не опасаясь сесть на мель или наскочить на рифы.

Другая ситуация возникает, если Вы желаете высадиться (например с десантом) не в порту, а на побережье. Как раз побережье островов Карибского моря изобилует скрытыми мелями и опасными рифами. В связи с этим, высадка на неподготовленном побережье возможна только при наличии точной лоции, в которой будут указаны специальные места для возможной высадки.

Выявленная мастерами попытка высадки на неподготовленном побережье без наличия у команды соответствующей лоции будет означать гибель как корабля (с обязательным снятием с него всего рангоута), так и его команды!

В случае высадки одиночного персонажа, он первым делом обязан обратиться к региональному мастеру этого острова и завизировать у него свою высадку (то есть показать имеющийся экземпляр лоции и рассказать с какого корабля и каким образом была произведена высадка). Высадка на неподготовленном побережье отрядов возможна при наличии лоции и только в сопровождении одного из мастеров.

Перед началом игры губернаторы всех колоний получают лоции своих островов, на которых будут указаны места возможных высадок вне акватории порта с указанием классов кораблей, с которых возможна такая высадка. Кроме того, этой же

информацией, по нашим сведениям, обладает кто-то из жителей каждой колонии, который может продать ее противнику или использовать в своих целях. Более того, насколько нам известно, где-то имеется Генеральная лоция всех островов Карибского моря, на которой обозначены все тайные гавани и пристани. Вот только у кого она находится нам не известно. Помните, что на игре возможно появление и фальшивых лоций, не имеющих подписей членов мастерской группы. Не попадайтесь в лапы мошенников!!!!!!

Мир морских преданий и легенд.

По просьбам игроков, на темное время суток мир реальный может пересекаться (ради забавы) с миром преданий и легенд.

Призраки, индейские духи, неупокоенные негры-зомби (даже мертвый негр может грести!), морские девы-сирены с рыбьими хвостами, череда «Летучих Голландцев», «Французов» и «Испанцев» и прочая нечисть, получают материальное воплощение в свете ночного светила. Легендарный «Летучий Голландец» имеет кормовой фонарь, белый флаг на мачте, заунывно звучащий колокол или гонг и любые колоритные особенности или детали, которые вы пожелаете.

Помните, что «Летучим Голландцем» под белым флагом может быть и мастерская лодка, и лодка, завозящая или вывозящая народ с полигона, и «корабль мертвецов», идущий в свой последний путь.

Драки.

Кабатские, бытовые драки и прочие выяснения отношений с помощью кулаков, целиком отдается на красивый 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. Элементы рукопашного боя, особенно восточных единоборств на игре не допускаются.

Дуэли.

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

Дуэль производится на шпагах для фехтования (смотри Оружие).

Блок: Религия



Религия.

На игре представлены два основных религиозных течения: католичество и протестантизм. Представители данных конфессий будут представлять большинство. Помимо этого могут существовать национальные религиозные культы (только для представителей коренных народов), каковые рекомендуется предварительно согласовать с мастерами.

Как отмечалось, священнослужители имеют значительное влияние как на посмертие уже

умерших верующих, так и на здоровье еще живых, в связи с чем, к ним будут предъявляться особые требования, некоторые моменты будут доводиться до священников персонально. Все появившиеся вопросы желательно задать мастерам до начала игры, дабы предупредить возникновение различных неприятных ситуаций на полигоне.

«Религиозные конфессии и особенности отправления культа».

Введение.

На игре представлены два основных религиозных течения: католичество и протестантизм. Так как именно представители данных конфессий будут представлять большинство, данное приложение преимущественно ориентированно на христианских священников. Помимо этого могут существовать национальные религиозные культы (только для представителей коренных народов), каковые рекомендуется предварительно согласовать с мастерами.

Как отмечалось, священнослужители имеют значительное влияние как на посмертие уже умерших верующих, так и на здоровье еще живых, в связи с чем, к ним будут предъявляться особые требования, основная часть которых будет изложена в данном приложении; некоторые моменты будут доводиться до священников персонально. Все появившиеся вопросы желательно задать мастерам до начала игры, дабы предупредить возникновение различных неприятных ситуаций на полигоне.

Минимальные требования к мирянам.

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, языке), так как именно по ним будет определяться религиозная принадлежность мирянина (если это потребуется).

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, в зависимости от национальности, языке), 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 посмертии глумящихся. В свободное время - играйте, как и кого хотите.
4. Моделирование церкви или часовни и кладбища

Функции священнослужителя.

Христианский священник обязан всячески заботиться о своей пастве путем регулярного проведения церковных служб (не менее двух служб за игровой год), проповедей, исповеданий, а также осуществлением (буде понадобятся) таких обрядов как крещение, венчание и, разумеется, похороны. Также священники осуществляют сбор денег на церковные нужды и разную благотворительность (помощь бедным, выкуп единоверцев из плена и т.п.) и ведут приходские книги, в которых отмечают, когда кто и у кого родился,

когда кто и на ком женился (за кого вышла замуж) и когда кто умер.
Особенности работы инквизиции будут доводиться персонально.

Об инквизиции.

На отыгрываемый исторический период в Новом Свете инквизиция встречалась только во владениях испанской короны. Массовая «охота на ведьм» в это же время на Ямайке (Салемский процесс был в 1692 г.)

Но даже испанская инквизиция не может отправить человека на костер просто так. Обязательно проведение процесса (лучше всего показательного) и, в случае вынесения соответствующего приговора, проведение «аутодафе». За подробностями – к координатору по религии.

Устройство храма.

Церковные службы и обряды рекомендуется проводить в храме, который должен представлять собой специально выделенную площадку, желательно отграниченную от окружающей местности каким-либо способом (собор св. Петра можно не возводить). В храме обязательно должен быть алтарь (в крайнем случае, моделируемый крестом в человеческий рост), желательно наличие распятия, горящих свечей и прочих церковных атрибутов.

Основные обряды.

Основным церковным обрядом для католиков является месса, которая служится на латыни, согласно приложенной схеме-минимуму, участие паствы в процессе крайне желательно. Священники, прошедшие собственные изыскания и служащие мессу по полному канону будут только приветствоваться. В конце мессы обязательно проводится причастие.

У протестантов мессы как таковой нет, ее заменяет коллективная молитва и/или пение псалмов, после которой также проводится причастие.

Блок: Сопутствующие материалы



Фрагмент №1.

«Утверждаю»
Губернатор о. Тортуга

Структура и распределение полномочий
органов колониального управления о. Тортуга:

ГУБЕРНАТОР

ГОРОДСКАЯ АДМИНИСТРАЦИЯ:

- *Помощник губернатора по административным вопросам
- *Начальник порта
- *Судебный секретарь
- *Подразделение городской полиции

ФИНАНСОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ:

*Казначей

*Налоговый чиновник

*Таможенный чиновник

ГУБЕРНАТОР – высшее должностное лицо колонии. Руководит всеми подразделениями колониальной администрации, является главнокомандующим вооруженными силами, объявляет набор и командует колониальной милицией, является верховным (и единственным) судебным органом колонии.

В задачу Губернатора, прежде всего, входит организация нормальной работы всех вверенных ему подразделений с тем, чтобы никто из них не уклонялся от исполнения своих обязанностей, а также утверждение расходов колонии.

КАЗНАЧЕЙ – руководитель финансового управления колонии, подчиняется только Губернатору, руководит деятельностью налогового и таможенного чиновников.

Организует нормальный сбор налоговых и таможенных платежей на территории колонии и их учет (налоговый и таможенный чиновники регулярно сдают Казначею собранные ими денежные средства, которые он учитывает в специальном реестре).

Хранит казну колонии.

Осуществляет выплату жалования служащим колонии и ее гарнизону не реже 2 раз в сутки из средств казны.

Планирует расходы колонии (на строительство, благоустройство территории, оплату труда наемных рабочих или покупки государственных рабов, организация праздников), по заявкам городской администрации, и выдает денежные средства на эти цели.

НАЛОГОВЫЙ ЧИНОВНИК - подчиняется Казначею, организует сбор налоговых платежей на территории колонии в соответствии с налоговой системой колонии, ведет учет собранных налоговых платежей, не реже 2 раз в сутки сдает в казну собранные денежные суммы.

ТАМОЖЕННЫЙ ЧИНОВНИК – подчиняется Казначею, организует сбор таможенных платежей на территории колонии в соответствии с системой таможенных сборов, совместно с начальником порта проводит таможенный досмотр и учет кораблей прибывающих в колонию, не реже 2 раз в сутки сдает в казну собранные денежные суммы.

ПОМОЩНИК ГУБЕРНАТОРА ПО АДМИНИСТРАТИВНЫМ ВОПРОСАМ (иначе говоря – Завхоз) – подчиняется Губернатору, занимается вопросами размещения и строительства зданий на территории колонии, помогает за соответствующую плату жителям колонии в сооружении зданий, отвечает за уборку и благоустройство территории колонии, нанимает рабочих для осуществления этой деятельности и руководит их работой, сдает в казну заработанные денежные средства и по своим запросам получает от Казначея денежные средства на оплату труда рабочих и закупку строительного материала, является членом суда и участвует вместе с Губернатором в его заседаниях.

СУДЕБНЫЙ СЕКРЕТАРЬ – подчиняется Губернатору, рассматривает обращения, жалобы и заявления жителей колонии и приезжих о совершенных преступлениях или возникших спорах, назначает судебное заседание в случае наличия обоснованных жалоб

и заявлений, ведет протокол судебного заседания, налагает и взимает административные штрафы на нарушителей общественного порядка, доставляемых полицией, составляет протоколы об административных правонарушениях.

НАЧАЛЬНИК ПОРТА – подчиняется Губернатору, отвечает за порядок в морском порту колонии, организует прибытие и отплытие кораблей, а также их размещение на стоянке, участвует в таможенном досмотре прибывающих кораблей, принимает на хранение весла и иное судовое имущество, отвечает за уборку территории порта и состояние навигационных бакенов, организует работу портовых доков и ремонт поврежденных кораблей.

ГОРОДСКАЯ ПОЛИЦИЯ (2-3 крепких парня) – подчиняются Губернатору, следят за соблюдением общественного порядка на территории колонии и пресекают выявленные нарушения, выявляют нарушителей (прежде всего лиц, находящихся в состоянии сильного алкогольного опьянения) и лиц, совершивших преступление, доставляют их Судебному секретарю или в суд, исполняют уголовные наказания, помогают налоговому и таможенному чиновникам в сборе платежей, пьянствуют, берут взятки, не любят гарнизон и вообще ведут себя как настоящие «менты» и «держиморды».

Фрагмент №2.

Венчание.

Обряд проводится на русском языке и состоит из трех частей.

Часть первая. Во время первой части священник сообщает собравшимся о грядущем радостном событии, т.е. о том, что такой-то и такая-то решили узаконить свои взаимоотношения, сочетавшись законным браком.

Часть вторая. Священник спрашивает у собравшихся, может ли кто-либо назвать причины, по которым эти мужчина и женщина не могут вступить в законный брак. В том случае, если таковых не найдется, священник приступает к части третьей. Если же нет, то венчание откладывается до выяснения сути возникших препятствий и их преодоления (если таковое возможно).

Часть третья. Священник спрашивает жениха и невесту об их согласии на вступление в законный брак путем произнесения следующей формулы:

Раб Божий (раба Божья) N.,
Берешь ли ты рабу Божью (раба Божьего) M.
В законные жены (мужья)
И клянешься любить и почитать ее (его)
В печали и радости,
В богатстве и бедности,
В болезни и здравии,
Доколе смерть не разлучит вас.

Получив утвердительные ответы каждой стороны, священник произносит следующую формулу:

Настоящим объявляю вас мужем и женой
Пред Богом и пред людьми
И то, что соединили небеса,
Да не разрушится на земле.

Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа.
Аминь.

После произнесения формулы священник предлагает новобрачным обменяться кольцами и поцеловаться.
Запись о данном событии заносится в приходскую книгу.

Общеупотребительные молитвы.

SIGNUM CRUCIS

In nomine Patris, et Filii, et Spiritus Sancti. Amen.

Per signum crucis de incimis nostris libera nos, Deus noster.
In nomine Patris, et Filii, et Spiritus Sancti. Amen.

КРЕСТНОЕ ЗНАМЕНИЕ

Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа.

Через крестное знамение от врагов наших освободи нас, Господь наш.
Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа.

PATER NOSTER

Pater noster, qui es in caelis,
sanctificetur nomen Tuum, adveniat regnum Tuum,
fiat voluntas Tua, sicut in caelo, et in terra.
Panem nostram cotidianum da nobis hodie,
et dimitte nobis debita nostra,
sicut et nos dimittimus debitoribus nostris,
et ne nos inducas in tentationem, sed libera nos a malo.
Quia Tua est regnum, et potestas, et gloria in saecula.
Amen.

ОТЧЕ НАШ

Отче наш, сущий на небесах,
Да святится имя Твое, да приидет царствие Твое,
Да будет воля Твоя, на земле, так и на небесах.
Хлеб наш насущный дай нам на сей день,
И прости нам долги наши,
Как и мы прощаем должникам нашим,
И не введи нас во искушение, но избавь нас от лукавого.
Ибо Твое есть царство, и сила, и слава вовеки.
Аминь.

AVE, MARIA

Ave, Maria, gratia plena, Dominus tecum.
Benedicta tu in mulieribus,
Et benedictum fructus ventris tui – Jesus.
Sancta Maria, Mater Dei,
Ora pro nobis peccatoribus
Nunc et in hora mortis nostrae.

Amen.

РАДУЙСЯ, МАРИЯ

Радуйся, Мария, благодати полная, Господь с тобою.
Благословенна ты между женами и благословен плод чрева твоего – Иисус.
Святая Мария, Матерь Божья,
Молись за нас грешных,
Ныне и в час смерти нашей.
Аминь.

CREDO

Credo in unum Deum, Patrem omnipotentem,
Factorem cæli et terræ, visibílium ómnium et invisibílium.
Et in unum Dóminum Jesum Christum, Fílium Dei unigénitum.
Et ex Patre natum ante ómnia sæcula.
Deum de Deo, lumen de lúmine, Deum verum de Deo vero.
Génitum, non factum, consubstantiálem Patri:
per quem ómnia facta sunt.
Qui propter nos hómines et propter nostram salútem
Descéndit de cælis.
Et incarnátus est de Spírítu Sancto ex María Vírgine,
Et homo factus est.
Crucifíxus étiam pro nobis sub Póntio Piláto,
Passus, et sepúltus est.
Et resurréxit tértia die, secúndum Scriptúras.
Et ascéndit in cælum: sedet ad dexteram Patris.
Et íterum ventúrus est cum glória
Judicáre vivos et mórtuos,
Cujus regni non erit finis.
Et in Spírítum Sanctum, Dóminum et vivificántem,
qui ex Patre, Filióque procedit.
Qui cum Patre, et Fílio simul adorátur, et conglorificatur,
qui locútus est per prophétas.
Et unam, sanctam, cathólicam et apostólicam Ecclésiám.
Confíteor unum baptísma in remissiónem peccatorum.
Et expecto resurrectionem mortuórum, et vitam ventúri sæculi.
Amen.

СИМВОЛ ВЕРЫ

Верую во единого Бога, Отца всемогущего,
Творца неба и земли, видимого всего и невидимого.
И во единого Господа Иисуса Христа, Сына Божия Единородного,
Рожденного, несотворенного, единосущного Отцу,
Через которого все сотворено.
Ради нас, людей, и ради нашего спасения сошедшего с небес,
и воплотившегося от Духа Святого и Марии Девы,
и вочеловечившегося.
Распятого за нас при Понтии Пилате,
и страдавшего, и погребенного,
и воскресшего в третий день по Писаниям,

и восшедшего на небеса, и сидящего одесную Отца,
и грядущего вновь со славою, судить живых и мертвых,
и Царству Его не будет конца.
И в Духа Святого, Господа животворящего,
от Отца и Сына исходящего,
которому вместе с Отцом и Сыном подобает поклонение и слава, который вещал через пророков.
И в единую, святую, вселенскую и апостольскую Церковь.
Исповедую единое крещение во отпущение грехов.
Ожидаю воскресения мертвых и жизни будущего века.
Аминь.

Фрагмент №3.

Описание Тортуги.

Приветствую всех игроков и представляю Вашему вниманию описание Тортуги – исторической и игровой.

Описание острова Тортуги, растений и плодов. Как там очутились французы и дважды были изгнаны испанцами.

Остров Тортуга находится примерно в двух милях к северу от великого и славного острова Эспаньола. Он лежит на 20° 30` северной широты и имеет в окружности около шестнадцати миль. Название свое остров получил из-за сходства с гигантской черепахой (Тортуга по-испански черепаха). Весь остров в скалах. На нем везде большие деревья, которые растут прямо среди камней; земли там почти нет, и их корням деваться некуда. Северная часть острова необитаема и очень неприветлива, там нет ни гавани, ни отмелей, разве что небольшие площадки между утесами. Поэтому заселена лишь южная часть острова, где есть гавань и куда могут приставать корабли. Обитаемая сторона делится на четыре части: самая лучшая из них - Ля бас тер (Низменная земля), именно туда пристают корабли. Там есть селение Кайон, в котором живут богатые плантаторы. Другая, Ле миль плантаж, обжита совсем недавно и славится табаком. Самая западная часть острова называется Ля Ринго. В четвертой части, а называется она Ля Монтань, находятся самые древние плантации этого острова. Гавань хорошая, она защищена от рифов, и к ней ведут два прохода. На дне тонкий песок. В нее могут заходить и семидесятипушечные корабли. Растительное же царство острова Тортуги необычайно разнообразно. Здесь растут бразильское дерево, красный, белый и желтый сандал. Желтое сандаловое дерево здешние жители называют буа де шандель (свечное дерево), потому что горит оно ярко, словно свеча. Когда ночью идут на рыбную ловлю, из него делают факелы. Растет на острове и лигнум санктум, в других странах его называют покхаут, а также деревья, которые постоянно гноятся какой-то особой смолой, и китайский корень, однако он не так хорош, как ост-индский. Он мягкий и белый, и его охотно едят дикие свиньи, которые вообще ничем не питаются, кроме него. Встречаются здесь алоэ и другие лекарственные растения, а также деревья различных пород, пригодные для постройки кораблей и домов. На острове есть все плоды, которые можно найти на Карибских островах: маниок, батат, иньям, арбузы, испанские дыни, пакиайи, карасоль, мамай, ананасы, плоды акажу и другие, которые я перечислять не стану, чтобы не отвлекать внимания читателей. Сверх этого там множество различных пальм, из мякоти которых можно готовить вино, а листьями покрывать дома. На острове много диких свиней, но охота с собаками на них запрещена, ибо остров мал, а свиней надо беречь на случай, если нападут враги и жителям придется укрываться в лесах. Охота там очень опасна из-за утесов, поросших мелким кустарником. По

неосторожности можно с них легко свалиться. Так уже погибло множество людей. На дне между скалами немало скелетов, и никто не может сказать, сколь долго они лежат. В определенное время года на остров прилетает много голубей, и жители могут прокормиться ими, не ведая нужды в другом мясе. Но проходит время, и голуби становятся несъедобными, потому что они клюют очень горькие семена, худеют, и мясо их становится горьким. На берегу всегда много морских и речных крабов. Они огромны и вполне съедобны. Рабы и слуги едят крабов довольно охотно, у них приятный вкус, но для здоровья крабы вредны, ибо если потреблять их часто в пищу, то начинаются такие головокружения, что все идет кругом, и порой люди на короткое время почти слепнут. Французы, основав в свое время колонию на острове Сен-Кристофер и изрядно укрепив ее, снарядили несколько судов и послали их на запад в поисках новых мест. Вначале они высадились на берегу острова Эспаньола. Выйдя на сушу, они убедились, что земли там очень плодородные и изобилуют одичавшими быками, коровами, свиньями и лошадьми. Но, взяв в расчет, что никакой выгоды от этих диких стад не будет, пока не устроят загонов (а этого они не могли сделать, потому что остров Эспаньола уже был заселен испанцами), французы решили, что лучше всего обосноваться на острове Тортуга. Без каких-либо потерь они выгнали десять или двенадцать испанцев, которые там жили, и примерно полгода им никто не мешал. Потом на своих каноэ они отправились домой, и возвратились с новыми поселенцами, решив заложить на острове плантации. Тем временем испанцы, которые не могли спокойно спать из-за этих приготовлений, снарядили несколько судов и высадились на Тортуге, чтобы занять ее снова. Это им не удалось, потому что французы сразу же скрылись со своим скарбом в лесах, а на следующее утро ушли на каноэ в море. У французов было большое преимущество: у них не было ни женщин, ни детей, каждый мог быстро скрыться, найти себе пропитание и легко известить соотечественников о случившемся и тем самым помешать испанцам, построить на острове укрепления. Испанцы отправились за ними в погоню, думая рассеять их и уморить с голоду, как они это делали с индейцами. Однако у них ничего не вышло, поскольку у французов было много пороха и ружей. Французы выбрали момент, когда почти все испанцы перебрались за ними на большую землю, и возвратились на Тортугу, перебив всех, кто там еще остался, а затем уничтожили и возвратившихся испанцев. Так они снова стали хозяевами острова. Овладев островом, французы сразу же послали верного человека к губернатору и одновременно военачальнику острова Сен-Кристофер. Они попросили прислать им собственного губернатора, чтобы он правил народом и помог засеять всю землю. Губернатор внял этой просьбе и тотчас же приказал снарядить корабль, стоявший на рейде, отправив на нем в качестве губернатора мосье Ле Вассера. Ле Вассер возглавил большой отряд и взял с собой все необходимое. Как только новый губернатор прибыл на остров, он приказал на одной из скал построить форт, который защитил бы гавань от вражеских кораблей. Этот форт был неприступен, потому что на тропе, ведущей к нему, едва могли разойтись два человека. На склоне горы была пещера, которую использовали как склад оружия, а на вершине имелась удобная площадка для батареи. Губернатор приказал построить рядом с ней дом и установить там две пушки, соорудив для подъема на форт переносную лестницу, которую в случае нужды можно было убрать. На территории форта был вырыт колодец, и воды в нем хватило бы на тысячу человек. Вода поступала из родника, и, таким образом, извне колодец был совершенно недоступен. Вокруг форта разбили плантации, где стали выращивать табак и фрукты. Когда французы основали колонию и укрепились на острове, они начали ходить на большую землю на охоту, добывать шкуры; те же, кто не имел к этому склонности, повадились грабить испанские берега, что, впрочем, они делали и раньше. А у кого на руках были женщины, остались на острове; некоторые из них занялись разведением табака, другие сбором древесного сока, и каждый добывал себе

такими способами пропитание. Между тем испанцы никак не могли успокоиться и допустить, что французы выживут окончательно их с острова. Они дождались удобного момента, когда большинство французов ушло в море, а часть была на охоте, снарядили каноэ и отправились на Тортугу вторично, прихватив с собой несколько пленных. Испанцев было восемьсот человек, французы не смогли удержать остров и поэтому укрылись в форте. Губернатор приказал срубить вокруг него все деревья, чтобы лучше видеть врагов. Испанцы поняли, что без пушек им форта не взять, и принялись совещаться, как быть дальше. Поскольку все высокие деревья, окружавшие форт, были срублены, открылась возможность обстрелять его с соседней горы. Испанцы отплыли от берега и через некоторое время втащили пушки на эту гору. Гора была довольно высокая, и с ее вершины виден был весь остров. Склоны горы были крутыми и обрывистыми, взобраться наверх было очень трудно. Как это удалось испанцам, я расскажу ниже. Испанцы привезли много рабов и слуг, среди которых были метисы, или полукровки, и индейцы. Они-то и должны были проложить путь через скалы, чтобы доставить пушки на вершину и устроить батарею, которая открыла бы огонь по форту и принудила французов сдаться. Но как только испанцы принялись за дело, французы нашли способ отбить пушки. Ночью на Тортуге высадились охотники и пираты и тайком взобрались на вершину горы по ее северному склону. К таким делам они были вполне привычны. Испанцы с большим трудом все же втащили пушки на гору, рассчитывая обстрелять форт на следующий день. Они не подозревали о вылазке французов. Но утром (а к тому времени они привели пушки в порядок) французы неожиданно напали на них с тыла и многих из них сбросили с горы. Ни один из испанцев не уцелел, все переломали себе шеи и ноги. Остальных французы тоже перебили без всякой пощады. Те испанцы, которые остались на берегу, поняли, что произошло нечто ужасное, и тут же отплыли и больше уже не пытались захватить остров. После этого Тортуга оказалась в полной власти губернатора, который хозяйничал на ней вплоть до 1664 года, пока остров не перешел во владение Французской Вест-индской компании и губернатором не был назначен мосье Ожерон. Компания наводнила колонию своими уполномоченными и слугами, решив заняться прибыльной торговлей с испанцами, как это делали голландцы на Кюрасао.

Так описывал Тортугу известный писатель и авантюрист А. Эксвемелин в своей книге «Пираты Америки». Именно так представляли себе Тортугу и мы, выбирая в прошлом году остров для этой колонии. Я полагаю, что этот остров, который будет изображать Тортугу и в нынешнем году, вполне подходит для этой роли. Более того, можно сказать, что он почти полностью попадает под описание Тортуги, данное Эксвемелином, и это, мы полагаем, большая удача, поскольку игрокам не надо будет фантазировать и мысленно представлять себе прелести и ужасы Тортуги – все это и так есть на нашем маленьком острове.

Тортуга – как много в этом слове для сердца... и для живота! Если посмотреть на карту оз. Вуокса и найти на ней игровой полигон, то напротив полуострова Лесной, что на острове Олений можно заметить маленькое пятнышко – это и есть наша Тортуга! И пусть она не велика (всего около 100 метров в диаметре) и не сравнится с громадами Испанских или Английских колоний, - мы маленький, но гордый народ, и гордимся своим островом ничуть не меньше, чем остальные своими, тем более что для этого у нас есть все основания. Несмотря на свои невеликие, прямо скажем размеры, на нашей Тортуге имеется все, что описано Эксвемелином в своей книге. Берега острова действительно по большей части обрывисты, а подходы к ним заграждены множеством подводных камней. На всем острове есть, как и на настоящей Тортуге, только два действительно удобных места для причаливания лодок и кораблей – это Песчаная (торговая) и Каменная

(военная) пристани, находящиеся в северной части острова. Каменная пристань представляет собой огромную базальтовую плиту (примерно 4х7 метров), полого уходящую в воды озера и весьма удобную для причаливания кораблей любого класса. Всего же к пристаням острова одновременно могут причаливать до девяти лодок и кораблей. Каменная пристань проводит гостей мимо мощного берегового форта, чьи пушки держат под прицелом обе гавани и прилегающее к ним водное пространство, и выводят их в самую заселенную часть острова – ту, что вполне можно назвать Ля Бас Тер (Низменная земля). Это плоский участок земли в центральной части острова, на котором расположены основные строения селения Кайон – дом губернатора, собор, увеселительные заведения, дома наиболее богатых и знатных жителей колонии, а также еще одна достопримечательность острова – настоящая каменная площадь (еще одна базальтовая плита), на которой, как правило, и происходят все главные события колонии (от свадеб до казней). Всю северную часть острова (справа от обеих пристаней) занимает каменный береговой форт – знаменитая Голубятня (это название произошло не оттого, что подумали читающие эти строки испанцы, а оттого, что форт занимал (и занимает) господствующую высоту напротив гавани Тортуги и ни один корабль не мог войти в порт, минуя его пушки), казармы, арсенал и иные гарнизонные строения. Южная часть острова традиционно менее заселена, поскольку она более камениста и неудобна для возведения построек. Кроме того, с прошлого года среди жителей острова ходят жуткие легенды об ужасной и неотвратимой Эпидерсии, которая жила на вершине горы как раз в этой части острова (те, кто жил в прошлом году на Тортуге поймут меня и содрогнуться от ужаса... или от хохота – кому что ближе). Все это вместе взятое отпугивает жителей от этой части острова, и только веселый французский бордель традиционно и самоотверженно занимает свое место на вершине тортугской горы, возвышаясь над островом как его боевой флаг, путеводная звезда и символ нашей веселой Франции.

Вот, наверное, и все, что можно сказать о нашем острове. Приезжайте к нам (без оружия, руки за головой, лицом к стене...) и вы сами увидите все его прелести и достоинства, и поймете, что Франция, где бы она не находилась, всегда остается Францией – веселой, бесшабашной и заводной!!!!

С уважением, Dmitri13

P.S. Надеюсь, что я не очень утомил читателей своим рассказом, и полагаю, что было бы здорово увидеть описание и других колоний нашей игры.

Фрагмент №4.

Список испанских имен и фамилий.

Данные имена и фамилии выписаны из книг об Испании и испанцах того времени.

Мужские имена	Фамилии	Женские имена
Хуан	(де) Рибера	Изабелла (Исапель)
Хосе	Сурбаран	Бланка (Исапелбья)
Диего	де Молина	Хуана Аманда
Фердинанд	де Маранион	Каталина Лаура
Альфонсо Винсент	Мурильо	Анна
Мигель Карлос	де Морали	Мария

Карлос Мария	Рибальта	Магдалена
Гонсалес Тирсо	Морсильо	Екатерина Клара
Эстебан Ромеро	де Гевара	Лусия Евгения
Луис	де Эррера	Инесса Кобос
Гумерсиндо	Чирригерн	Тереза Росарио
Алонсо	Коэльо	Хосефа Агостина
Родригес	де Мена	Карменсита
Алонсо Лаверде	Монтаньес	Альдонса
Ниньо	Матеос	Дульсинея
Антонис Пантохи(та)	Пареха	Менсия
Лоренсо Санчес	-и-Лусиентес	Фелиция
Грегорио Сервантес	Понтехос	Анжела
Педро Гарсия	Ховельонос	Мариторнес Марсия
Фернандо Аламос	Гиймарде	Доротея
Мартинес	де Парсель	Флор
Себастьяно	Нуньес	Фернанда
Кристобаль	де Рамирес	Мигуэла
Бартоломео	де Сильва	Фелипа
Фелипе	Беньянис	Мартина
Мигель	де Нарваэс	Феррер
Фелисияно	Перес	Коэтата
Николас	Эрнандес	Антуанетта
Бернардо	Севилья	Рамона
Хорхе	Тенорьо	А(у)густина
Родриго	де Маранья	Агата
Тенорьо	Наварро	Федерика
Пабло	де Охеда	Роберта
Монтес	Вилья Бранка	
Пеппе	Альба	
Перико	Сапотера	
Виенте	Бермудес	
Энрикес	Эстове	
Рамона	Перале	
Мартин	Торривьо	
Мануэль	Гадой	

А(у)густин	герцог Алькудиа	
Хаокин	дель Росарио	
Федерико	де Масарреда	
Гаспаре Мельиоре	Ховельяносе	
Роберто	Артего	
Хосеф	де Фариа	
Кандидо	Носедаль	
Гомес	Ариссе	

Блок: Боевка



Боевое взаимодействие.

Специфика игры подразумевает активное боевое взаимодействие. Господа игроки! Вы будете круты настолько, насколько круты. Доспехи защищают только то, что прикрывают. Посему, если противник, не имея возможности проткнуть рапирой вашу стальную кирасу, втыкает клинок вам в подмышку или ягодицу, не обессудьте.

Расхитовка.

- Игрок без игрового костюма – 1 хит + погонялово «грязный ниггер» (да простят нас настоящие негры). Боимся, что такой игрок может рассчитывать только на роль раба или грязного портового нищего, но не более.

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

- Игрок в реальном историческом костюме – 3 хита, обувь исторической реконструкции +1 хит, исторический головной убор + 1 хит, парик или историческая прическа +1 хит. Отдельные колоритные дополнения к образу - деревянная нога, крюк вместо руки +1 хит, при однотипной исторически достоверной униформе регулярного воинского подразделения каждому солдату + 1 хит, черная кожа для негра + 1 хит.

Из доспехов на игре допускаются соответствующие эпохе кирасы, панцири, бригантины, жилеты из плотной кожи, горжеты, а также аналогичные шлемы. Эти доспехи будут защищать вас от определенного вида оружия, и давать дополнительные хиты: +2 за каждую единицу доспеха. Игрок в шлеме не подлежит оглушению сзади.

Команда, представляющая регулярное военное формирование (в том числе гарнизон форта) должна иметь однотипное обмундирование, за исключением офицеров и старших по званию, кои могут быть одеты и защищены лучше прочих.

Кратность.

Игроки, составляющие экипажи кораблей и гарнизоны фортов могут иметь кратность 2, 3, 4 и 5 при их обстреле из огнестрельного оружия.

- **Форт: 5**

- **Батарея: 2**

- **Корабль:**

- 3 ранга (шлюп): - 2
- 2 ранга (бриг): - 3
- 1 ранга (галеон): - 4
- торговое судно: - 2
- шлюпка: - 0

Кратность означает, что, находясь на борту корабля, или в форте Вы, в случае обстрела из огнестрельного оружия, можете выдержать большее число попаданий, которое определяется путем **сложения** Ваших хитов с кратностью соответствующего корабля или укрепления.

Зона поражения.

Хиты снимаются по полуторной зоне (голень и предплечье не в счет).

Удары, 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 течение 5 минут на конечность не наложен 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 не снимаются.

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

Оружие.

Холодное оружие:

Из оружия на игру не допускается оружие других регионов и других времен (катаны, нагинаты, бумеранги и др.), любые средневековые мечи и двуручные топоры, а также любое другое оружие, плохо выполненное (лыжные палки и т.д.) или опасное, которое не понравится мастерам.

Мастера в праве проверить вас на владение вашим оружием.

Из холодного оружия на игре будет приветствоваться эстетично выполненные и соответствующее эпохе: абордажные сабли или кортики, кинжалы, тесаки, ножи, шпаги, рапиры, одноручные абордажные топоры, испанская пика, алебарды, протазаны и т.п.

Одноручное оружие снимает по 2 хита, не пробивает стальные доспехи.

Оружие двуручное (пики, багинеты, алебарды, протазаны) снимает по 3 хита, не пробивает стальные доспехи.

Современное спортивное оружие (сабли, рапиры, шпаги) не относятся к категории боевого оружия и не могут использоваться при боевых взаимодействиях. При соответствующем апгрэиде эфеса, они допускаются для ношения на боку у граждан благородных сословий и только для дуэлей в условиях суши при обоюдном согласии!

Оружие коренных жителей нового света - копья, топоры, палицы, луки, дротики - непобираемы, снимают 2 хита, не пробивают стальную кирасу и бригадину.

Оружие непобираемо. Завладение оружием возможно только с согласия его владельца.

Ружья и пистолеты:

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

Моделирование огнестрельного оружия производится моделями, издающими звук выстрела (например, взрывом петарды в стволе). В дальнейшем – “холостое” оружие. Модель имеет внешний вид сходный, а еще лучше, аналогичный с моделируемым видом оружия. Попадание по факту прицеливания и выстрела. Дальность выстрела до 15 метров.

Все ручное огнестрельное оружие снимает по 2 хита на расстоянии более 3 метров и все хиты при выстреле в упор.

Петарды служат зарядами для любого огнестрельного оружия. Граната моделируется петардой, коей придается вид ручной или артиллерийской гранаты того времени (шар с мелом или мукой 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 и гранаты являются игровым имуществом и полностью побираемы.

Все ружья и пистолеты не стреляют сквозь естественные и искусственные препятствия (стены, кусты).

Господа! Помните о правилах пожарной безопасности при использовании горючих и взрывчатых веществ. Проще говоря, если вы используете пиротехнику, озаботьтесь проверкой окружающей местности на предмет нежелательных возгораний, а то, что загорелось, тушите!! И как можно быстрее.

Пушки:

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

Пушкой на игре считается качественная модель любой пушки 17-18 веков с длиной ствола не менее 40 см., способная выполнить безопасный звуковой выстрел. Неисторичные (гаубицы, противотанковые орудия, базуки) и неэстетичные (крашенные или, не дай Бог, некрашенные пластиковые или водопроводные трубы) в качестве имитации к игре не допускаются. Пушки непобираемы.

Пушки моделируются двумя способами:

Пушка, только издающая звук выстрела (например, взрывом петарды в стволе). В дальнейшем – “холостая” пушка. Попадание – по факту прицеливания и выстрела. Дальность «полета» ядра – до 20 метров. «Холостая» пушка снимает 1 хит с корабля или укрепления за выстрел (но не более половины всех их хитов) или 2 хита при стрельбе картечью по живой силе. Дальность картечного выстрела равна дальности выстрела из ружья – 15 метров и в секторе 10 градусов (примерно 2 метра в ширину). Такая пушка считается легким орудием, которое не может нанести фатальные повреждения фортам или военным кораблям, то есть не может своими выстрелами потопить или разрушить их. Легкие орудия способны только подавить артиллерию форта или временно лишить корабль маневренности (правила см. ниже), тем самым, дав своим владельцам возможность начать абордаж или высадку десанта.

Пушка минимальным калибром 30 миллиметров, любым способом выстреливающая какое-либо безопасное ядро (например, пинг-понговые или пенопластовые шарики, обернутые в фольгу) и издающая звук выстрела. Такая пушка проверяется мастером до выезда на игру. Безопасность попадания будет проверяться на хозяине пушки, а также на мастере-оружейнике. В дальнейшем – “реальная” пушка.

”Реальные” пушки снимают хиты с кораблей и укреплений по факту реального попадания своих «ядер» по ним. При этом каждое попадание снимает с корабля или укрепления по 3 хита! (именно мощь и отличает такие орудия от легких пушек). В случае

попадания из «реальной» пушки по игроку (по любой части тела), последний умирает мгновенно и без мучений, независимо от того, где он находился (на корабле, в форту и т.д.).

В случае снятия выстрелами «реального» орудия всех хитов с корабля или укрепления такой корабль или укрепление считаются потопленными или разрушенными. Разрушенное укрепление не прибавляет кратности находящимся в нем войскам и не создает препятствий при его штурме!

Любая пушка катается одним человеком, а переносится – двумя. Если пушку попытается перенести один человек, то он надорвется, то есть станет тяжелораненым (состояние «–2» хита). На кораблях пушки должны быть закреплены на своих местах.

Если вы не хотите, чтобы в вас попали из пушки – сохраняйте дистанцию – 20 метров (для ориентировки: «пелла» в длину имеет 5 метров).

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 5 минут, в течение которых с ней можно делать все, что заблагорассудится. Удар рукояткой ножа или кинжала оглушения не дает.

Оглушенный игрок в воде обязательно «тонет» (в состояние “–3” хита) и может считать себя мертвым.

Утопление с лодок отыгрывается только **по взаимному согласию** опусканием жертвы в воду и объявлением “Утоплен”. **ВНИМАНИЕ!!!** Если игрок категорически против или не умеет плавать, утопите его “выкидыванием за борт” на берег.

Удушье 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.

Блок: Фортификация



Форты.

Фортом на игре считается реально построенное укрепление, деревянные или каменные стены которого имеют общую длину не менее 5 метров по периметру и высоту – не менее 70 см. Имитация полевых укреплений из веревочек, конвертов и т.д. не допускается.

Форты представляют собой укрепленную позицию, обращенную фасадом к предполагаемому направлению появления неприятеля, предназначаются для защиты входа в гавань или порт со стороны моря, и (или) подходов к городу со стороны суши. Форт может включать в себя не только стены и артиллерийскую позицию, но и территорию, на которой расположены казармы гарнизона. Но форт не включает в себя само поселение (колонию), каким бы маленьким оно ни было. При боях и разрушениях на улицах города (поселения), разрушение или сгорание домов отыгрывается снятием соответствующего чипа с палатки.

Форты и укрепления делятся на следующие типы:

1. «Береговая батарея». К этому типу относятся укрепления со стенами, обозначенными каменной или земляной насыпью высотой не менее 30 см. с установленными за ней артиллерийскими орудиями.

2. «Форт». К этому типу относятся укрепления с четко обозначенными стенами, сделанными капитально из жердей, бревен, камней, тростника или земли, высотой более 70 см. и длиной по периметру не менее 5 метров с постоянными местами для установки пушек и местом размещения гарнизона.

Количество артиллерийских орудий любого берегового укрепления должно быть равно количеству специально предназначенных артиллеристов, то есть каждая пушка форта или батареи должна иметь постоянную артиллерийскую прислугу.

Блок: Штурмы, Осады



Все укрепления, имеющие статус фортов, имеют стены, через которые невозможно перелезть, не имея соответствующих приспособлений – штурмовых лестниц, фашин и т.д. Поэтому штурм таких укреплений возможен только через их естественные ворота или проемы, не защищенные стенами, или с помощью специальных штурмовых средств (лестниц и т.д.), а также в случае полного разрушения форта артиллерийским огнем. Для особо увлекающихся или непонятливых игроков подчеркиваем, что это означает, что в ходе боя нельзя перешагнуть стену форта. Такое действие будет означать мгновенную смерть персонажа. Еще раз, помните, что в наше время крепости брались не шпагами, а артиллерией.

Высадка десанта или штурм берегового укрепления возможны только после подавления его артиллерии путем снятия не менее половины его хитов артиллерийским огнем.

Если форт имеет постоянный гарнизон, то на форте должен быть водружен постоянный флаг и в гарнизоне должен быть комендант – опытный офицер. Если же гарнизона нет, то форт может обороняться отрядом милиции из местных граждан под командой выборного командира. Люди, находящиеся на территории форта, обладают увеличенным количеством хитов согласно кратности форта (см. Кратность) в случае их обстрела из огнестрельного оружия, но только на территории форта.

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. 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.

Рабовладение.

Вводя в игру роль мастера-плантатора, мы также хотели бы упорядочить и ситуацию с рабством на игре.

Понятно, что ни один игрок добровольно не примет на себя роль раба, поскольку она не так интересна, как роль пирата или губернатора, однако при этом всем ясно, что

отсутствие в игре такого колоритного элемента сильно снижает ее зрелищность и историческую правдоподобность, поскольку в жизни того общества рабство играло отнюдь не последнюю роль.

В связи с этим мы устанавливаем следующую схему реализации рабовладельческих отношений на игре:

В игре рабство можно подразделить на два вида – отыгрыш рабов умершими игроками (рабство мертвых) и попадание в рабство по игре в силу сложившейся игровой ситуации (рабство живых).

«Рабство мертвых»:

В случае смерти каждый игрок должен будет определенное время (2-3 часа) провести в рабстве, то есть быть и отыгрывать чьего-либо раба, исполняя соответствующие его статусу обязанности и работы. Для этого, умерший или убитый игрок должен обратиться к мастеру-плантатору, сообщить о своей смерти, сдать ему свой паспорт-девайс и надеть «хайратник». С этого момента и начинается отсчет времени нахождения игрока в «рабстве» (при этом желательно отыгрывать именно раба, то есть, по крайней мере, одеть соответствующую этому статусу одежду или снять с себя лишнюю).

При нахождении в рабстве игрок может быть выставлен мастером-плантатором на торги и продан на время своего рабства иным игрокам или, в случае отсутствия покупателей, - выполнять приказы и распоряжения мастера-плантатора, выполняя необходимые хозяйственные работы по пополнению складов мастера либо по благоустройству территории самой колонии.

При этом раб может привлекаться как мастером-плантатором, так и купившим его игроком к выполнению любых хозяйственных или иных работ (например, в течении периода рабства – рубить дрова или камыш для своего хозяина или на склад мастера-плантатора, прислуживать в трактире, убирать мусор, помогать по кухне и т.д.). При этом такой игрок-раб не может отказаться от выполнения данных приказов, бунтовать, сбежать и др., поскольку его рабство вынужденное и после его окончания игрок возвратится в игру в новой, «нормальной» роли.

После окончания времени рабства раб будет считаться, например, умершим от непосильного труда, а «воскресший» игрок вновь обращается к мастеру-плантатору и получает от него новый паспорт-девайс.

«Рабство живых»:

Помимо вышеуказанного «рабства мертвых», в игре вводится и игровое рабство, в которое игроки могут попасть в силу определенных игровых обстоятельств и оставаться в нем неограниченно долгое время.

В такое игровое рабство может попасть любой игрок. Представляется, что наиболее возможными способами попадания в такое рабство является взятие игрока в плен в период боевых действий и продажа его в рабство в силу нарушения каких-либо игровых административных правил своей (или чужой) колонии (например, кредитором – за долги, судом за бродяжничество, отсутствия места жительства, уголовные преступления). При этом у такого раба не отбирается его игровой паспорт (то есть он продолжает оставаться тем же самым персонажем, просто в несколько ином качестве).

Такой раб также должен исполнять приказы и распоряжения своего владельца, но поскольку при этом он не выходит из игры, такому рабу можно будет отыгрывать свое рабство различными способами – организация бунтов, отказ от работы, побеги, выплата за себя выкупа. И противодействие этим проявлениям рабского неповиновения является задачей рабовладельца – путем наказаний, оставления без еды, удержания в кандалах или колодках, и только его! При этом необходимо помнить, что рабовладелец будет обязан

полностью содержать и обеспечивать своих рабов минимально необходимыми жизненными благами – ночлегом и пищей, поскольку в случае продажи в рабство пленного, возможно, его постоянное содержание на иных островах. Такой же вариант возможен и в случае покупки раба игроком из другой колонии. Игровое рабство неограниченно по времени и может продолжаться до конца игры, как бы это не было обидно для игрока!

Блок: Обыск



Обыск моделируется либо по жизни, либо 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 одежду и доспех.

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

- * Мораль "+" (положительная) - от такого человека многого вы не добьетесь. Умрет минут через 30 вам назло.

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

- * Мораль "-" (отрицательная) - при угрозе пытки человек вам и так все расскажет.

Предполагается, что такие персонажи как рабы, нищие, проститутки, рядовые пираты, городская милиция, мелкие торговцы имеют отрицательную мораль, поскольку своя жизнь им намного дороже каких-то тайн.

Солдаты регулярных частей, пиратские капитаны, госслужащие, горожане, средние и крупные торговцы, и вообще большая часть населения колоний будут иметь нейтральную мораль.

Для того чтобы получить положительную мораль Вам придется предоставить мастерам аргументированное объяснение Вашему желанию.

Блок: Морские и речные правила



Корабли.

Корабли необходимы для перевозки людей и грузов, конвоирования других кораблей, патрулирования своих берегов и вод, обстрела вражеских кораблей и фортов, высадки десанта на вражеский берег и абордажа вражеского корабля.

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

осмотрено и сертифицировано мастерами;

движется благодаря мускульной силе и/или парусам;
имеет название и оснащено флагом, поднятым на постоянной мачте или построенном флагштоке;

Корабль – непобираемое имущество. **При его abordage или уничтожении победителем может быть побран только сертификат на корабль, а также снят весь его рангоут.** Это разрешено для того, чтобы в случае потери корабля его команде приходилось бы заново оснащать его, чтобы получить новый сертификат. Исключение составляют только корабли 1-2 ранга с конструктивно несъемными частями рангоута – список таких кораблей будет определен мастерами на полигоне после классификации всех кораблей. С такого корабля может быть побран только его сертификат. Таким образом, можно будет хоть как-то отыграть процесс строительства новых кораблей. Само же плавсредство неотчуждаемо от владельца или команды, за него ответственной. Угон корабля моделируется его отталкиванием от берега (в пределах разумного!!!) и последующим возвращением его к берегу. **За отчуждение кораблей - штрафные мастерские санкции, вплоть до дисквалификации игроков!**

Находящиеся на корабле люди (даже чужие) обладают увеличенным количеством хитов согласно рангу этого корабля в случае обстрела из огнестрельного оружия (см. раздел «Кратность»).

Корабли могут быть следующих рангов:

1 ранг - галеон (большой фрегат, линейный корабль). Имитируется специально сделанным или переделанным плавсредством, со штатным экипажем не менее пяти человек, не менее чем двумя мачтами с двумя реальными работающими парусами (бушприт с реально работающим блиндом или бовен-блиндом считается за мачту). Корабль 1 ранга может нести любое количество орудий, при условии, что на каждое орудие будет приходиться как минимум по одному члену экипажа, включая офицеров корабля (хиты: 40 + 1 за каждое орудие + 1 за каждый дополнительный рабочий парус).

2 ранг – малый фрегат, бриг. Имитируется плавсредством со штатным экипажем не менее трех человек, а также одной мачтой с одним реально работающим парусом и переделанными (доработанными) фальшбортами в случае использования штатных лодок «пелла» или «пелла-фиорд». Корабль 2 ранга может нести до 5 орудий (хиты: 30 + 1 за каждое орудие + 1 за каждый дополнительный рабочий парус).

3 ранг – шлюп, кеч. Имитируется плавсредством со штатным экипажем не более трех человек, а также имитацией рангоута (мачты и бушприта) и такелажа без реально работающих парусов. Корабль 3 ранга может нести до 2 легких пушек (бриг) или 1 тяжелую пушку (кеч) (20 хитов вне зависимости от количества орудий).

Каждый военный корабль помимо своего государственного флага обязан нести цветной вымпел, обозначающий его класс (**красный** вымпел для корабля 3 ранга, **желтый** – для корабля 2 ранга, **синий** – для корабля 1 ранга). К этому же вымпелу крепится и сертификат на корабль. При уничтожении корабля вымпел снимается и отдается команде-победителю.

При уничтожении корабля артиллерийским огнем его команда обязана сама снять свой вымпел с сертификатом, а после чего передает его победителю после боя.

Остальные плавсредства, не отвечающие вышеуказанным требованиям, являются невооруженными торговыми и гражданскими судами, а также различными шлюпками, пинасами, каноэ и другими гребными транспортными средствами которые не могут нести никакого вооружения (**торговый корабль** отличается от простой **лодки** наличием флага!). В любом случае и независимо от оснащения к категории невооруженных судов относятся любые байдарки и надувные лодки!

Предполагается, что невооруженное судно, оказавшееся в пределах дальности стрельбы корабельной артиллерии при встрече с вооруженным кораблем, должно останавливаться после первого же пушечного выстрела в свой адрес. В случае невыполнения данного правила данное судно будет считаться потопленным мастерским произволом, а его команда – погибшими. **Поэтому, торговцы! – желаете безопасного плавания – нанимайте охрану из военных кораблей!**

Окончательная классификация плавсредств производится мастерами на полигоне. Численность экипажа не должна превышать штатную вместимость плавсредства. В любом случае на корабле должен быть капитан, а при наличии пушек – канонир.

Морские бои.

Морской бой в XVII веке – это, прежде всего взаимный пушечный обстрел, с возможным переходом к абордажу. В морском бою засчитываются фактические попадания зарядов «реальных» пушек и выстрелы «холостых» пушек, произведенные с допустимого расстояния.

“Реальные” пушки рушат ядрами то, куда попадут. «Холостые» пушки попадают по факту прицеливания на расстоянии не более 20 метров.

Если корабль остановлен предварительными попаданиями, то его можно взять на абордаж или потопить.

В случае снятия с корабля в ходе морского боя всех его хитов, корабль считается потопленным. При этом никакого имущества с потопленного корабля победитель забрать не может. Захват корабля возможен только в ходе абордажа после лишения вражеского корабля маневренности!

Для лишения маневренности (временной остановки) корабля 1 ранга необходимо снять с него 20 хитов, 2 ранга – 15 хитов, 3 ранга – 10 хитов. Галеон (1 ранг)- 10 минут, бриг (2 ранг)- на 15 минут, шлюп (3 ранг) останавливается на 20 минут, **в течение которых он не может двигаться и стрелять из пушек**, а Вы можете попытаться подойти к нему и взять его на абордаж. При этом корабли 1 и 2 ранга обязаны убрать свои паруса. Помните, что «холостыми» пушками потопить корабль нельзя! Только лишить маневренности!

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

Для потопления корабля или разрушения форта необходимо снять с них все хиты, присвоенные им мастерами и указанные в их паспорте, путем обстрела из «реальных» орудий. Береговая батарея может быть разрушена и легкими пушками. Мощность фортов всех колоний не является секретом и будет общедоступной (скорее всего мощность фортов и батарей будет вывешиваться на них, на специальных табличках, с большими, издали видимыми, цифрами). Мощность береговых батарей всегда равна количеству пушек батареи умноженному на 2. Базовая мощность любого форта равна 40 хитам + по 1 за каждую пушку, кроме того, в зависимости от качества постройки форта, количество хитов за имеющиеся в форту пушки может быть увеличено в 2, 3 и более раз. Для подавления артиллерии форта или батареи необходимо снятие половины хитов указанных в сертификате форта или батареи. Подавление артиллерии сухопутного укрепления означает уничтожение пушек форта или батареи и невозможность их дальнейшего использования в ходе этого боя. В любом случае, моменты разрушения или подавления сухопутных укреплений будут контролироваться, и отыгрываться мастерами! В частности, разрушенный во время штурма или артиллерийского обстрела форт может быть разрушен в реальности по желанию победителя, но под контролем мастеров.

Ремонт и постройка.

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 (см. Морской бой). После такого ремонта корабль способен самостоятельно дойти до порта, но в случае повторного нападения он сможет использовать только половину своей первоначальной артиллерии.

Ремонт корабля в порту отыгрывается созданием вида бурной деятельности после извлечения плавсредства на берег или неотлучным пребыванием корабля на якоре в бухте в течение не менее 1 часа. Для этого в порту должно быть специально оборудованное место для ремонта кораблей – док или верфь, вне дока или верфи ремонт или постройка нового корабля невозможны. Считается, что при ремонте в порту корабль оборудуется новыми пушками.

Разрушенный форт может быть восстановлен только путем новой постройки. Ремонт поврежденного форта аналогичен по своей процедуре и времени ремонту кораблей.

Кроме того, в ходе ремонта кораблей и береговых укреплений Вам необходимо оснастить их новой артиллерией взамен уничтоженной. За каждую вновь поставленную на форт или корабль пушку из казны колонии (либо из кошелька владельца частного судна) тратится (отдается мастеру) 10 монет.

Флаги.

Флаг является предметом Вашей гордости, а также отличает Ваш корабль от утлых лодок. **Плавсредство без флага – просто лодка и ничего более!!!**

Флаг показывает национальную 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. Он 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.

Спуск флага - сдача. Приспустить и снова поднять флаг - приветствие или прощание дружественному кораблю, а если на борту встреченного корабля находится важная особа, то кроме приветствия флагом должно произвести артиллерийский салют из пушек. Постоянно приспущенный флаг - знак траура. Поэтому надо позаботиться, чтобы флаги могли быть подняты и спущены. И, соответственно, мачты и флагшток должны быть закреплены, а не удерживаться в руках.

Как уже говорилось, помимо флага, каждый корабль будет нести цветной вымпел, обозначающий его ранг. Кроме того, вывешенный на корабле вымпел белого цвета будет означать присутствие на его борту одного из мастеров.

За дополнительной информацией по флагам обращайтесь к капитану Геваре Che_Guevara@lov.ru

Абордаж.

Если корабли сходятся на подходящую дистанцию или один из кораблей лишен маневренности в результате артиллерийского обстрела, 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.

В случае нежелания ведения абордажного боя на воде (это бывает слишком опасно!), корабли направляются к ближайшему берегу, чтобы выяснить отношения там, боем

«команда на команду» в условиях ограниченной территории на суше.

Блок: Медицина, лекари



Лечение.

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 в каждой колонии желателен лекарь. У индейцев и беглых негров - есть знахари и 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 только в условиях лазарета 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 не 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, сражается, ни 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 при этом: “Умри, собака!”. Не нуждаются в добивании отравленные, удушенные, привязанные к жерлу пушки 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 товарищи.

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 хит за 5 минут. Доспешные хиты восстанавливаются сразу после поднятия хитов выше “0”.

Блок: Яды



Отравления.

Имеют место быть. 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. Рядовой флибустьер, изготавливающий яд - нонсенс, но флибустьер, покупающий нужное снадобье и подливающий в вино своему недругу – рядовой случай.

Дамы и господа, необходимо помнить, что **венефициум**, сиречь причинение вреда ближнему и (или) дальнему своему посредством введения в организмы последних веществ несовместимых с нормальной жизнедеятельностью, является уголовным преступлением и всячески преследуется законом (ст. 105 Уголовного Кодекса – до двадцати лет лишения свободы!). Выводы делайте сами.

Игрок, который изначально желает использовать на игре какой-либо яд, должен заранее сообщить об этом мастерам, предоставив **аргументированные** объяснения того, **откуда** его персонаж получил яд и для чего он собирается его применять. Заранее оговорим, что не принимаем заявки на мифические снадобья, типа «яда Борджа» или «яда Медичи», а также продукты и отходы позднейших технологических эпох, такие как, например, цианиды или фосген.

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

На отыгрываемый период времени отравление производилось преимущественно добавлением специфических ингредиентов в пищу или питье устранимому субъекту. Посему, если вы решили вычеркнуть кого-либо из списков живущих, вы должны добавить вашу «приправу» в пищу или питье своей жертвы и именно ее (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, после чего с чувством мстительного удовлетворения наблюдать за отыгрышем агонии.

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. Отравление оружия ядами - невозможно.

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

Блок: Демография, евгеника



Секс?

Если Ваши сексуальные пристрастия не представляется возможным отыграть по жизни, возможны следующие способы отыгрыша:

- игровое соитие (в борделе или частным порядком) – например массаж (например, спины,... например, руками).

- все остальные случаи: молодой человек сажает предмет своей страсти себе на плечи (или не на плечи?) и приседает вместе с предметом страсти указанное оным количество раз. Особенно страстным дамам не отказано в данной манипуляции с мужчиной своей мечты. Какой в этом кайф, спросите вы? Кайф будет, когда дама покинет ваши плечи.

Если предмет вашей страсти не разделяет вашу страсть, он может кричать, сопротивляться и убегать. Догоняйте... Попросите друзей помочь... Отыгрывайте... Но помните и о ст.131 Уголовного Кодекса!

Продолжение рода:

Беременность (если таковая будут на игре) моделируется надутым воздушным шариком, носимым под одеждой. Мы с неодобрением относимся к отыгрышу роли грудных детей здоровенными дядьками и тетками! Посему, если Вы планируете на игре поиграться с «бэби», привозите с собой натуралистичную куклу (мальчика или девочку - ваш выбор), наряжайте ее в тряпье или кружевное бельишко образца 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. Благородные дамы, позаботьтесь об этом заранее, лучше до игры! Кормилицами были, как правило, мулатки или негритянки. Для более взрослых детей из Европы выписывались гувернантки или гувернеры (если финансы позволяли, конечно). Игровое время беременности – 1,5 суток.

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. Отсидка в мертвятнике на нашей игре заменяется кратковременным (на 2-3 часа) выходом в игру черными невольниками в соответствии с экономическими правилами. В этом статусе они продаваемы с торгов, выставляемы на бои, напрягаемы на полезный для колонии труд.

Если в вашей родной колонии или эскадре не реже 2-х раз день проводятся церковные службы, и слуга господ молится за вас и вашу бессмертную душу, вы исповедовались в грехах, и не убиваете священнослужителей, ваше посмертие будет облегчено (прежде всего, в виде наименьшего времени нахождения в рабстве).

Блок: Экономика



Экономическое взаимодействие.

Экономическое взаимодействие на игре подразумевает собой упрощенное моделирование рынка товаров и услуг, условно приближенное к реальности Вест-Индийских колоний XVII века. Экономика на игре является реальной, и не будет допускать никаких виртуальных заработков или доходов, за исключением деятельности **Испанского казначейского флота**, и, надеемся, что участие в экономической жизни колоний будет являться необходимым условием для нормальной жизни игрока.

На игре «Новый Свет. Война колоний» будет действовать модель реальных экономических отношений, условно приближенных к реалиям отыгрываемого периода – конца XVII века.

Данные правила основываются на том, что отыгрыш экономической составляющей игры должен быть, по нашему мнению, необходимым для игрока не в силу его игровой роли, а «по жизни». То есть мы пытаемся изначально поставить игрока в такие условия, что без участия в экономической жизни колонии или своего поселения он не сможет поехать, переночевать, заплатить налоги за свое имущество, начать отыгрывать свой игровой имидж, наконец, и т.д.

В связи с этим нами разработана следующая экономическая система, состоящая из четырех взаимосвязанных элементов:

1. Экономика.

Как правило, на играх отсутствует товарное производство и предметом торговли

выступает имущество, ввезенное игроками на полигон (игровое производство – не в счет, поскольку реальных предметов потребления оно не создает и интерес к виртуальным товарам быстро проходит). Основным товаром, подлежащим реализации, таким образом, выступают продукты питания, завозимые на полигон. Именно они являются необходимым элементом для жизни любого игрока, а также наиболее ликвидным товаром, который потребляется практически сразу и через короткое время требуется вновь. Причем спрос на него постоянен (остальные товары торговцев, как-то: лекарства, петарды, туалетные принадлежности и др., – не оказывают такого влияния и не особенно интересны другим игрокам, поскольку и так имеются почти у каждого, и, в большинстве своем, до конца игры полностью не потребляются).

В связи с этим, при заезде игрока в соответствующую колонию у него изымаются все! продукты питания, а продукты, ввезенные на полигон после начала игры, продаются соответствующему мастеру за игровые деньги также в полном объеме. Все продукты при этом оказываются у соответствующего регионального мастера или его помощника, который играет в колонии роль некоего богатого плантатора или торговца, через которого (и только через него) жители острова могут закупить продукты, и который является универсальным торговцем, которому остальные игроки смогут продавать свои товары (то есть держателем рынка, если можно так сказать). Исключение, возможно, в какой-то степени составит трактир, в котором изначально можно будет оставить ряд необходимых для приготовления пищи компонентов – сахар, соль, перец, лук, пряности, масло – но не чай и кофе.

Именно у мастера-плантатора кабатчик, владелец кофейни и др. будут покупать! продукты, необходимые для приготовления пищи, которую в свою очередь купят другие игроки. Таким образом, будет создан более или менее естественный и стабильный оборот денежной массы в колонии без опасения ее накопления у отдельных игроков, так как сами кабатчики также будут вынуждены тратить полученные деньги на покупку новых продуктов, оплату труда своих работников, уплату налогов

Другим не менее важным товаром во многих колониях, например, на Тортуге, как показала предыдущая игра, являются дрова, о запасе которых придется заботиться, например, тому же трактирщику, и которые в свою очередь дадут иным игрокам возможность заработать себе на пропитание, или камыш, который шел на изготовление заборов, крыш и др. Они могут поставлять дрова, как самим трактирщикам, так и сдавать их за соответствующую плату на склад мастеру-плантатору, который будет реализовывать их другим покупателям. Наиболее неимущие игроки могут даже заняться собирательством, благо лесных ягод на островах достаточно, могут наняться в работники к любому из игроков – к тому же кабатчику, например. Наконец, они могут попасть в рабство за свои долги и быть проданными любому игроку. Данная схема будет действовать и в отношении других товаров, присутствующих на игре – услуг борделя, менестрелей, наемников, врачей и др.

Выполнение этих условий, помимо исполнения иных обязанностей, будет контролировать мастер-плантатор, пресекая, вплоть до проявления мастерского произвола, попытки игроков производить обмен товаров и продуктов вне вышеописанной схемы (например, приготовить что-то из утаенных от мастера продуктов).

Примерные цены на основные товары будут установлены мастерами исходя из количества подготовленных игровых денег (монет, купюр) на момент начала игры и доведены до сведения игроков. Каждому игроку в зависимости от его статуса и костюма будет выдаваться определенная сумма начального капитала, с которой он начнет игру.

Помимо этого, определенная денежная сумма будет передана каждому губернатору в виде казны, из которой он будет выплачивать довольствие гарнизону, своим чиновникам, и владельцам таверн для первоначальных закупок продовольствия. Пополнение казны

необходимо будет производить за счет сбора хоть каких-нибудь налогов, иначе пустая казна будет являться вполне правомерным поводом для бунта голодного гарнизона. При этом мы воздерживаемся от фигурирования в игре астрономических сумм в десятки и сотни тысяч монет, поскольку данная схема экономики не предусматривает моделирования макроэкономики в масштабах государства (короткий временной период игры не позволяет этого), а только элементарных бытовых экономических отношений, в которых нет возможности потратить столь большие суммы.

Остальные наличные денежные средства будут находиться у мастера-плантатора и выдаваться игрокам в качестве оплаты их труда и услуг на благо колонии и мастера-плантатора, сам мастер-плантатор также может пользоваться данными деньгами, в том числе, и, выдавая в долг (тем более что в случае невозвращения кредита, должник может быть продан в рабство по игре).

При этом мастер-плантатор, в отличие от иных покупателей, не вправе отказать игроку, принесшему на склад товар (список таких необходимых товаров будет установлен дополнительно, представляется, что, прежде всего это будут все те же дрова, возможно камыш в период постройки зданий, грибы, ягоды, рыба, привозимые с континента продукты) и обязан будет принять его и уплатить игроку соответствующее денежное вознаграждение. Впоследствии, как уже говорилось, мастер-плантатор может выставить данные товары для свободной продажи.

Кстати, данная экономическая модель предполагает наличие в колонии помимо трактиров и жилища мастера-плантатора еще и помещение для хранения товаров (склад), а также некое подобие магазина или лавки, где и будут выставляться на продажу хранимые на складе товары, а также рабы.

2. Торговля.

Всем известно, что экономическую жизнь колоний Нового Света во многом определяла морская торговля, как с Европой, так и с соседними колониями. Многие игроки в ходе подготовки данных правил указывали нам на практически полное отсутствие торговли между колониями на прошедших играх и фактическую автономию и самодостаточность каждой отдельно взятой колонии. Такая ситуация действительно не только противоречит историческим реалиям, но и ограничивает общение между колониями только боевыми столкновениями. Кроме того, отсутствие торговли оставляет без «работы» и наиболее многочисленную часть жителей колоний – пиратов.

Именно поэтому и для стимулирования развития торговли между колониями, мы вводим в игру регулируемую мастерами ценовую политику на ряд наиболее важных игровых товаров.

Это значит, что в каждой колонии будет определен список товаров – прежде всего продуктов, которые можно будет покупать у мастера-плантатора только по очень завышенным ценам (для каждой колонии – свой список). Например, в колонии на складе мастера-плантатора можно будет дешево купить макароны, сгущенку и рыбные консервы, а вот тушенка, рис и картошка будут продаваться по астрономическим ценам, тогда как в соседней колонии при дешевом как грязь рисе и тушенке, будет невозможно найти денег, например на сгущенку. Такая ситуация, как мы надеемся, станет для игроков стимулом для плавания в другие колонии и ведения с ними активной торговли хотя бы этими продуктами. В противном случае, не желающие «заморачиваться» игроки могут всю игру просидеть на «макаронах со сгущенкой», вот только не знаем, понравится ли им это.

Единственным исключением будет являться голландский о. Кюрасао, который будет объявлен «зоной свободной торговли» и на котором не будет таких «дорогих» и «дефицитных» товаров, поскольку, как предполагается, именно голландские колонии

будут вести наиболее активную торговлю между островами.

3. Финансы и налоги.

Четвертым элементом экономической модели являются налоговые и таможенные сборы, собираемые администрацией колонии.

Цель таковых сборов, во-первых, приносить доход самой колонии (ее казне), поскольку на начало игры в казну дается совершенно определенная сумма денег, из которой губернатору придется выплачивать жалование себе (поскольку губернатор тоже должен платить за все, в том числе и за еду) и своим чиновникам, жалование гарнизону, оплачивать (в отсутствие государственных рабов) работу наемных рабочих по благоустройству и уборке территории колонии и т.д.

Несомненно, что выданная губернатору казна закончится достаточно быстро, и губернатор окажется перед выбором – или каким-либо образом пополнять казну, или похоронить свое губернаторство под бурей бунта.

Данная ситуация, полагаем, предоставит губернатору реальную возможность отыгрывать свою роль и одновременно вынудит губернатора заниматься делами колонии и заботиться о ее процветании, а не проводить время в безделье, как это бывает очень часто. Одновременно, налоговые чиновники губернатора также будут понимать, что их обязанности по сбору налогов не являются бессмысленными, а влекут за собой определенные последствия, которые будут влиять и на благосостояние самих чиновников.

Вторая задача налогов – изъятие из обращения излишней денежной массы, не давая возможности ее накопления, а пуская ее в новый оборот. Одновременно налоги должны привлекать в колонию деньги из внешнего мира – других колоний путем налогообложения приезжающих.

В связи с вышесказанным представляется наиболее эффективной система разовых налоговых и таможенных сборов, поскольку малое время игры (3-4 дня) не позволит эффективно взимать налоги, рассчитываемые за соответствующий налоговый период, тем более что сбор таких налогов требует достаточно четкого учета всех денежных средств и доходов, что в условиях столь короткой игры невозможно, и главное – не интересно.

Указанные разовые сборы отличаются тем, что сумма, подлежащая к уплате, заранее рассчитана и установлена в определенных размерах, что позволяет избежать трудоемких расчетов (в процентах, долях и т.д.). Взимаются такие налоги при совершении определенных действий, а не за какой-то временной период.

Система таких сборов может быть различна и должна устанавливаться администрацией каждой колонии самостоятельно исходя из местных условий.

В качестве примера можно предложить следующий вариант налоговой системы:

- **Портовый сбор** – сбор за стоянку корабля в порту. Взимается по каждому факту вхождения корабля в порт, в зависимости от ранга корабля. При желании военные корабли своей державы или вообще все «свои» корабли могут быть освобождены от его уплаты.

- **Таможенный сбор** – сбор за ввоз товаров в колонию. Взимается со всех лиц, что-либо ввозящих в колонию (в т.ч. и рабов), в том числе и со своих жителей, уплывавших куда-либо на заработки (например, на рубку тех же дров). Отдельные, наиболее необходимые товары, могут быть освобождены от таможенных сборов.

- **Налог на имущество** – плата за возможность построить что-либо на земле колонии.

- **Плата за разрешение предпринимательской деятельности** – уплачивает любой, желающий заняться таковой деятельностью в колонии.

2.0.0.3