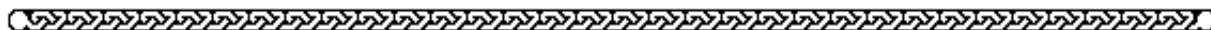


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Карибское море. Пираты - 2

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



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

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

Карибское море. Пираты-2

Игра «Карибское море. Пираты.-2» проводится в Ленинградской области ориентировочно 17-22 июля 2001 года.

Требования к играющим:

Заявка – индивидуальная или командная.

Оргвзнос + продразверстка

Заезд на игру в оговоренные сроки

Игровой костюм, общим видом соответствующий указанным в заявке роду занятий, расе, национальности и вероисповеданию. Игровые девайсы, оружие, как элементы антуража.

Имитация (постройка) фортовых укреплений и фортов.

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

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

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

Цель игры: воссоздание стиля и образа жизни обитателей колоний Нового Света, антуража эпохи, возможность самовыражения игроков и общение игроков между собой. На игре происходит моделирование акватории Карибского моря между Антильскими островами и побережьем Южной Америки. Начало игры приходится на 1687 год.

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

Англия:

о. Барбадос - Бриджтаун – 10-15 человек

о. Ямайка - Порт Ройял – 20-30 человек

флагман ямайской эскадры – 5 человек

Голландия:

о. Кюрасао, о. Аруба, о. Бонайре - до 30 человек в каждом поселении

англо-голландская эскадра – до 9 кораблей , 18-30 человек.

Испания:

Город-порт Картахена – 10-20 человек

город-порт Портобелло – 15-20 человек

порт Ла Гуайра, форт береговой охраны – 10-20 человек

порт Каракас, форт – 15-20 человек

поселок Сан-Фернандо, доминиканская миссия – 10-15 человек

город Маракайбо, форт - 20 человек

Испанская эскадра береговой охраны - 4 корабля, 12-20 человек

Франция:

Тортуга (номинально французская) - Кайонская бухта – 10-15 человек

о. Гаити (французская часть) Порт-о-Пренс залив Пти Гоав – 15-20 человек

французская эскадра - 5 кораблей - 15-25 человек

порт Кайенна - 10-20 человек

Американский материк:

Индейские поселения различных племен – племя не менее 5 человек.

Джуки беглых негров

Торговые, пиратские, частные корабли граждан различных государств, корабли сопровождения испанского казначейского флота – по количеству заявок.

Все прочие колонии данного региона - по заявкам команд.

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

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

Масштаб времени:

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

О персонажах.

Мастерская группа «Карибское море. Пираты.2001» всячески приветствует и поощряет игроков, сумевших создать цельный образ персонажа, а также яркий мир вокруг него.

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

Фатальная невезучесть ведущих персонажей на других играх – всякий почитает за честь убить такого персонажа в первые часы игры – принуждает нас запускать большинство персонажей «Одиссеи» под измененными именами, сохраняя их характеры. Потому же заявки на ведущие роли принимаются с большим пристрастием.

«Делайте» себе имя по игре, как это сделал капитан Волкодав. Чем дороже будет стоить ваша голова и чем больше на нее желающих, тем больше вам славы и чести.

Имущество.

На игровое имущество выписываются сертификаты. Игровым имуществом являются: корабли, оружие, доспехи, боеприпасы, деньги, драгоценности, документы, карты, некоторые продукты и напитки, белые и черные рабы.

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

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

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

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.

Костюм почтенного игрока.

Мужской костюм:

- Богатые господа высокого сословия. Удачливые пиратские капитаны.

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

- Горожане хорошего достатка, офицеры, капитаны, купцы.

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

-Слуги, горожане умеренного достатка, простые пираты.

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

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

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

Индейцы.

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

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

Женский костюм:

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

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

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

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

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

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

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

Береговое братство.

Кайонская бухта острова Тортуга - штаб-квартира берегового братства, была разорена испанцами в конце прошлой игры. О зверствах испанской солдатни, рассказывают леденящие душу истории. Уцелевшие в схватке с испанцами пираты и флибустьеры временно обратили свои взоры на другие удобные бухты - например, Порт-о-Пренс французская часть о. Гаити, или ищут согласия с губернаторами других колоний. Возродиться или нет Тортуге, как пиратскому порту - зависит от курса, выбранного вновь прибывшим губернатором.

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

Колонии и порты.

Каждая команда, имеющая в составе не менее 10 человек обоего пола, может заявиться

колонией, вернее, одним из ее портов или целой колонией небольшого острова.

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

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

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 находите сертификат на клад (который является собираемым игровым имуществом), по предъявлению коего мастера выдают вам его игровой денежный эквивалент, а может, и еще кое-что... Не будет лишним напомнить: тем больше достанется каждому, чем меньше пайщиков при дележе. Хотите дать исток новой легенде – заройте клад сами. Подробная информация у мастеров.

Мир морских преданий и легенд.

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

Призраки, индейские духи, неупокоенные негры – зомби (даже мертвый негр может грести!), морские девы-сирены с рыбьими хвостами (натуральный секс с русалкой невозможен по определению), череда «Летучих Голландцев» и прочая, 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 (фосфоризирующие ванты, например).

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

Кулуарки, женщины и Леди.

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

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

Зато данные правила запрещают простое кровавое убийство безоружных женщин. Утопите их в море или возьмите их в плен, используйте по назначению или продайте за

деньги, разыграйте в карты или отдайте святой инквизиции, **НО НЕ УБИВАЙТЕ!**

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

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

Драки.

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

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

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

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

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.

Бои без правил.

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

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

Мастерская группа

Координаты для связи:

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

Джейн (Елена) - по всем вопросам. Тел:(812) 550-24-88

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

E-mail: 2614@pager.express-paging.ru

Энни - по всем вопросам. E-mail: AnnyBarsuk@mail.ru

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

Инкви (Сергей) - мастер по религии, ядам и огнестрельному оружию.

Тел:(812) 482-07-78 (звонить вечером до 23 часов.)

Паша-Оружейник - по кораблям и артиллерии.

Адрес мастерской: Школа № 256 Вознесенский проспект д.34 Б (Угол канала Грибоедова). Кабинет труда. Спросить Павла Владимировича.



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.

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), так как именно по ним будет определяться религиозная принадлежность мирянина (если это потребуется). Дамы и господа, также не забывайте, что крестным знамением осенять себя надо слева направо, не уподобляйтесь византийским схизматикам!

Минимальные требования к священнослужителям.

1. Прикид. Назвался священником – надевай рясу. Обязательным является наличие наперсного креста, четки и прочая атрибутика – по желанию. Информацию о некоторых особенностях костюма можно получить у мастеров.
2. Знания. Священнослужитель должен знать наизусть “Signum crucis”, “Pater noster”, “Ave, Maria.” и “Credo” (католик – на латыни, протестант – на русском или, для особо замороченных, на английском или голландском), а также ориентироваться в необходимых ритуалах.
3. Отыгрыш. Святые отцы могут не быть святыми по жизни (все мы люди), тем не менее, просьба и требование во время церковных служб отнестись к своим обязанностям серьезно. Глумление над религиозными обрядами, как со стороны священника, так и паствы будет крайне пагубно отражаться на жизни и посмертии глумящихся.

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

Блок: Боевка



Боевое взаимодействие.

Специфика игры подразумевает активное файтерское взаимодействие. Господа игроки! Вы будете круты на столько, на сколько круты. Доспехи прикрывают то, что прикрывают. Посему, если противник, не имея возможности проткнуть рапирой вашу

стальную кирасу, втыкает клинок вам в подмышку или ягодицу, не обессудьте. А ля гер ком а ля гер!

Расхитовка.

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

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

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

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

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

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

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

Кратность.

“Кратность” - способ масштабирования количества людей (т.е. персонажей) от количества игроков. Например: бриг несет не 4-х человек, а дважды по 4, то есть 8 человек. “Кратность” дает хиты всем, кто в форте или на корабле. “Кратность” снимается только пушками. “Реальные” пушки снимают “кратность” (если она есть) только у тех, в кого попадут ядром, а “холостые” - при стрельбе “ядрами” то есть на расстоянии от 10 шагов (7 метров) и до максимальной дальности стрельбы. “Холостыми” пушками “кратность” снимается у гарнизонов фортов после “разрушения” стен и “уничтожения” всех пушек, а у кораблей - после “сбивания” всех парусов (если они есть), “разрушения” корпуса и “уничтожения” всех пушек. При этом “кратность” убывает у всех, кто находится на корабле или в форте.

“Реальные” пушки снижают “кратность” независимо от предварительных разрушений, но только у того, в кого попало ядро (1 попадание снимает 1 пункт “кратности”).

Игроки, составляющие экипажи кораблей и гарнизоны фортов могут иметь 2-х, 3-х, 4-х и 5-ти кратное увеличение общих (нательных и доспешных) хитов.

Форт:

- земляной - 3
- дерево-земляной - 4
- каменный - 5

Корабль:

- 3 ранга (шлюп) - 2
- 2 ранга (бриг) - 3
- 1 ранга (галеон) - 4

Зона поражения.

Хиты снимаются ударами в корпус (“футболка”).

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 течении 5 минут на конечность не положен жгут, раненый начинает “истекать кровью” и теряет 2 хита каждые 5 минут. Жгут раненый может наложить себе сам. Жгут держится 10 минут, рука не действует 20 минут после боя. При 4-м попадании в руку или ногу, конечность выходит из строя, при дальнейшем лечении встает вопрос об ее ампутации.

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

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

Оружие.

Холодное оружие.

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

Мастера в праве проверить вас на владение вашим оружием.

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

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

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

Оружие коренных жителей нового света - копья, топорики, палицы, луки, дротики - непобираемы, снимают 1-3 хита, не пробивают кирасу и бригантину, стрелы часто бывают отравлены.

Ружья и пистолеты.

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

Моделирование:

1. Оружие, только издающее 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 до 10 шагов (7 метров).

2. Китайское пневматическое оружие (стреляющее пластмассовыми шариками), внешний вид которого максимально приближен к оружию обыгрываемой эпохи (например, модель дуствольного обреза сойдет за дуствольный пистолет). Их выстрелы должны сопровождаться звуком выстрела. Снятие хитов – по факту попадания пулькой.

3. Оружие, качественно выполненное кустарным способом, соответствующее по внешнему виду обыгрываемой эпохе и безопасно выстреливающее пульки любым способом. Безопасность попадания такой пулькой будет проверяться по выбору мастера по оружию (на хозяине оружия, на самом мастере, поочередно на нескольких людях). В дальнейшем «реальное».

Всем, кто собирается привезти на игру подобную модель огнестрельного оружия, строго рекомендуется еще до заезда на полигон предъявить его мастерам, дабы не пришлось тащить на себе лишний груз. Мастера оставляют за собой право без дополнительного разъяснения не допустить к использованию на игре вашу модель огнестрельного оружия. Все ручное огнестрельное оружие снимает по 2 хита, но к этому может быть добавлено 1 – 3 хита за особо качественное кустарное исполнение (по желанию мастера по оружию).

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

При стрельбе залпом из “холостых” ружей и пистолетов (не менее трех стволов) снимается по 1 хиту у каждого, кто находится под обстрелом, то есть перед строем стрелков и в зоне поражения оружия. Все ружья и пистолеты не стреляют сквозь естественные и искусственные препятствия (стены).

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 имитация любой пушки 17-18 веков, способная выполнить звуковой безопасный выстрел. Неисторичные и неэстетичные имитации к игре не принимаются. Пушки непобираемы.

Пушки моделируются двумя способами:

1. Пушка, только издающая звук выстрела (например, взрывом петарды в стволе). В дальнейшем – “холостая” пушка. Попадание - по факту прицеливания и выстрела. Дальность полета ядра – до 30 шагов (20 метров).

2. Пушка, любым способом выстреливающая какое-либо безопасное ядро и издающая звук выстрела. Такая пушка проверяется мастером до выезда на игру. Безопасность попадания будет проверяться по выбору мастера на хозяине пушки, на любом, по выбору мастера, человеке из команды-владелицы пушки, поочередно на нескольких людях. В дальнейшем – “реальная” пушка.

”Реальные” пушки снижают кратность независимо от предварительных разрушений, но только у того, в кого попало ядро (1 попадание снимает 1 пункт кратности).

“Холостая” пушка при стрельбе по кораблям сначала причиняет повреждения парусам (убирается по парусу за каждый выстрел), затем корпусам кораблей (известное количество выстрелов – и корабль полностью теряет ход на определенное время), пушкам (замолкает до ремонта корабля по пушке за выстрел) и, наконец, живой силе. С людей выстрелы с расстояния от 10 до 30 шагов (7 – 20 метров) хитов не снимают, снимают только “кратность”, а менее этого расстояния выстрел считается картечным и снимает только хиты, в том числе и от “кратности”. При стрельбе по форту сначала “разрушаются” стены и появляется пролом (кроме “реального” форта), потом

повреждаются пушки (как при стрельбе по кораблям), а потом поражаются люди (как при стрельбе по кораблям). При стрельбе по людям, находящимся без защиты корабельного борта или стены форта, “холостая” пушка попадает только с расстояния 10 шагов (7 метров) и менее - картечный выстрел (3 – 6 хитов, если выстрел был в упор или по 1 – 2 хита у всех, кто под обстрелом и на расстоянии досягаемости этой пушки). Попадание ядра “реальной” пушки повреждает то, что поражено этим ядром. Но, если пораженный таким ядром человек обладал корабельной или гарнизонной “кратностью”, то снимается один пункт “кратности”, а без такой “кратности”, он погибает (при попадании в корпус) или становится тяжелораненым (при попадании в конечность). “Холостая” пушка “падает” при выстреле из нее в сторону цели с расстояния не более 30 шагов (20 метров), а “реальная” - при попадании ядра в цель. Но “реальная” пушка может стрелять и как “холостая” – только звуком выстрела. Тогда ее попадания засчитываются, как попадания “холостой”. Если Ваша пушка выстреливает ядро не за счет, какого либо взрывчатого вещества, то звук выстрела должен раздаваться почти одновременно с вылетом ядра. В большинстве случаев, попадание ядра “реальной” пушки в 2 раза эффективнее, чем выстрел из “холостой”.

Любая пушка катается одним человеком, а переносится - двумя. Если пушку попытается перенести один человек, то он надорвется, то есть станет тяжелораненым. На кораблях пушки должны быть закреплены на своих местах. Хотите активно воевать на суше и меньше заморачиваться с транспортировкой пушки? Сделайте ее на колесном, а лучше на полевом лафете.

Если вы не хотите, чтобы в вас попали из пушки – сохраняйте дистанцию – 20 метров.

Хотелось бы напомнить о безопасности при обращении с петардами и другой пиротехникой.

Петарды со стороны, противоположной фитилю или чиркашу закупорены чем-то вроде цемента или гипса. Если пушку, мушкет или пистолет зарядить просто петардой, но сунуть ее в ствол этой цементной пробкой в сторону дульного среза, то эта пробка при взрыве петарды выстреливается с весьма ощутимой скоростью и силой. Чтобы избежать этой опасности предлагаю и рекомендую проверенный способ. Пробка аккуратно разминается или расковыривается, затем высыпается, после чего вместо нее набивается размятый в руках стеарин, парафин или воск. Такая пробка значительно гуманнее, кроме того, петарду все равно какой стороной вкладывать в ствол.

Бескровное взаимодействие.

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

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

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

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

Утопление отыгрывается:

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

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

Блок: Фортификация



Форты.

Фортом на игре считается построенное с нуля или дооборудованное природное укрепление, стены которого имеют общую длину не меньше 4-х шагов (3-х метров) и сделаны как реально, так и симитированы с помощью жердей, веревок, мешковины, фанеры, картона и т.п.

Форты представляют собой укрепленную позицию, обращенную фасадом к предполагаемому направлению появления неприятеля, предназначены 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 выдергиванием колышков от палатки.

Форты делятся на следующие типы:

1. **“Земляной”**. К этому типу относятся форты со стенами, обозначенными веревками в 3 ряда (с заплеткой, обшивкой или без оных).
2. **“Дерево-земляной”**. К этому типу относятся форты со стенами, обозначенными “конвертами” из жердей (с заплеткой, обшивкой или без оных).
3. **“Каменный”**. К этому типу относятся форты со стенами, сделанными капитально из жердей, бревен, камней или земли.

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

Если обшивка стен первого и второго типа раскрашена под бревна или под камень, то такие стены дают защитникам на 1 пункт “кратности” больше, чем нераскрашенные. Типы стен можно комбинировать, но фасад должен относиться к одному типу стен. Он же определяет “кратность” форта. Если форт защищает город и с суши, и с моря, то фасадом считается его морская стена.

Стены всех типов непроницаемы для метательного оружия, гранаты через них можно перекинуть только выстрелом из пушки.

Блок: Штурмы, Осады



“Каменный” форт штурмуется реально, а стены “земляного” и “дерево-земляного” фортов могут быть разрушены выстрелами из пушек или подрывом фугасов (необходимо предусмотреть, чтобы любой участок стен, не менее 1 – 1,5 м мог быть снят, если он

считается разбитым).

Если форт имеет постоянный гарнизон, то на форте должен быть водружен постоянный флаг и в гарнизоне должен быть комендант и, желательно, инженер – специалист по ремонту форта (может чинить и корабли). Если же гарнизона нет, то форт обороняется отрядом милиции из местных граждан под командой выборного командира. Люди, находящиеся на территории форта, обладают увеличенным количеством хитов согласно кратности конкретного форта, но только на территории форта.

“Кратность” снимается только пушечными ядрами. Ручное огнестрельное оружие и картечь снимают только хиты

Воздействие на форт	Как сделать пролом	Как штурмовать	Когда форт “разрушен” (выстрелы снимают пушки и “кратность”)
Тип форта			
“Земляной”	3 “холостых” выстрела или 2 ядра или фугас из 3-х петард	Через пролом или в обход стены	Когда сделано 2 пролома
“Дерево-земляной”	6 “холостых” выстрела или 3 ядра или фугас из 6-и петард	Через пролом или в обход стены	Когда сделано 2 пролома
“Каменный”	НИКАК	КАК УГОДНО	30 “холостых” выстрелов или 15 ядер или фугас из 30-и петард

Блок: Плен



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

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

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

Памятка рабовладельцам.

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

Помните:

- рабы тоже люди;
 - рабов надо кормить (по жизни);
 - раб может убежать. Белый невольник может убежать и стать пиратом. Негр тоже может бежать, но пусть привыкает к мысли, что на него может предъявить права кто угодно.
- Если ваш раб выглядит физически развитым и выносливым, вы можете выставить его на бои без правил, прилично на этом заработав.

Блок: Обыск**Обыск** моделируется:

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

Блок: пытки**Допросы с пристрастием.**

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

Под пыткой игрок теряет хиты:

Доспешные – 1 хит в минуту.

Нательные – 1 хит в 5-15 минут.

На сколько персонаж будет стоек при допросе, зависит от знака морали, указанного в его ДК,

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

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

Мораль "-" при угрозе пытки человек вам и так все расскажет. Правдивость ответов остается на совести допрашиваемого.

Блок: Морские и речные правила**Корабли.**

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

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

1. осмотрено и просертифицировано мастерами;
2. движется благодаря веслам (мускульной силе) и/или парусам (силе ветра).
3. оснащено флагом, поднятым на постоянной мачте или построенном флагштоке;
4. имеет название, ведется корабельный журнал.

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

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

Находящиеся на корабле люди обладают увеличенным количеством хитов согласно рангу этого корабля. Кратность сохраняется у любого члена экипажа, в том числе и у находящегося на чужом корабле во время морского боя.

Корабли могут быть следующих рангов:

- 1 ранг - галеон (фрегат, корвет или линейный корабль). Имитируется плавсредством со штатной вместимостью не менее пяти человек и количеством весел не менее четырех.
- 2 ранг - бриг (бригантина, шхуна, флейт, каравелла). Имитируется плавсредством со штатной вместимостью более трех человек и количеством весел не более двух.
- 3 ранг - шлюп (пинасса, барк). Имитируется плавсредством со штатной вместимостью не более трех человек и количеством весел не более двух.

Окончательная классификация производится мастерами. Возможны особые случаи классификации.

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

Плотник – чинить корабль вне порта.

Лекарь – лечение вне госпиталя.

Штурман – знаток карт и первый помощник капитана.

Боцман – помогает капитану командовать матросами.

Священник – молитвы обеспечат легкое посмертие для членов команды.

На пиратских кораблях функции штурмана и боцмана может совмещать квартирмейстер.

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

Находящиеся на корабле люди обладают увеличенным количеством хитов согласно рангу этого корабля. Эта кратность сохраняется у любого члена экипажа, в том числе и у находящегося на чужом корабле во время морского боя.

Морские бои.

Морской бой в XVII веке – это, прежде всего взаимный пушечный обстрел, с возможным логичным 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. Попали по парусу, – снимай парус (тот, по которому попали), 2 раза попали по корпусу – совсем перестаешь грести (имитация борьбы за живучесть корабля) на определенное время (см. ниже), попали по пушке – она не стреляет до окончания ремонта корабля, попали по человеку – с него

снялся 1 пункт “кратности”. Если корабль остановлен предварительными попаданиями, то его можно потопить известным количеством попаданий в корпус (шлюп – 3, бриг – 4, галеон – 5).

“Холостые” пушки “попадают” сначала по парусам – спускай по одному за выстрел, потом по корпусу – перестаешь грести на известное время, потом по пушкам – перестает действовать по пушке за выстрел, потом по людям – снижается кратность всей команды. Потопить корабль или снять все хиты с экипажа «холостые пушки не могут. Надо взять корабль на абордаж или принудить его к сдаче.

Для лишения маневренности (остановки) корабля необходимы 4 холостых или 2 реальных выстрела. Шлюп (3 ранг) останавливается на 20 минут, бриг (2 ранг)- на 15 минут, галеон (1 ранг)- 10 минут.

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

Если кто-то из команды корабля уцелел в бою или при крушении и остался на свободе, а корабль погиб, то они плывут на шлюпке (то же плавсредство, но со снятыми мачтами и флагштоком) к ближайшему берегу. На нем им следует поставить крест, или другой какой знак со словами благодарности Господу и Деве Марии о чудесном спасении или же со словами проклятия тем, кто повинен в такой страшной катастрофе (можно совмещать). Если по такой шлюпке сделать 2 “холостых” или 1 “реальное” попадание, то она потеряет ход на 30 минут. Если она получит еще 1 “реальное” попадание, то будет “разбита вдребезги”. Экипаж шлюпки либо погибает, либо реально добирается вплавь до ближайшего берега, где ставит крест аналогично случаю, как если бы они приплыли на шлюпке. Разумеется, плавсредство движется рядом с плывущими либо их силами, либо силами тех, кто предпочел “смерть” купанию. Все вещи и одежда плывущих может, находится в плавсредстве.

Потопить корабль или снять все хиты с экипажа “холостые” пушки не могут. Если корабль взят на абордаж. Вот тогда он Ваш! Хочу, – топлю (рву сертификат), хочу – милую и отпускаю всех, а хочу, – пленяю и граблю, ну то есть беру контрибуцию за причиненный мне ущерб. Если потопил, а людей отпустил, то садятся они, горемычные, в свою шлюпку (тот же “корабль”, но без мачт, и флагштока), грузят туда же личное оружие пушки, любимые мачты и флагшток с флагом, и гребут себе потихоньку. Если потопил, а команду убил, то – то же самое, но с белыми хайратниками и под белым флагом. Если захватил всех вместе с кораблем, то забрал сертификат на корабль себе, высадил призовую команду или прицепил буксир, пленных - “связать и в трюм”. И либо призовая команда управляется сама, либо трофей болтается на буксире.

Но в любом случае, пожалуйста, относитесь бережно к матчасти “кораблей”, как своих, так и чужих.

Ремонт.

Кораблю, поврежденному пушечными залпами противника (разрушение мачт и парусов, пробоины корпуса, уничтожение пушек) 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. Уничтоженные пушки восстанавливаются из расчета 1 из 4-х, а прочие – не стреляют до полного ремонта в порту.

Ремонт корабля в порту отыгрывается созданием вида бурной деятельности после

извлечения плавсредства на берег или неотлучным пребыванием корабля на якоре в бухте в течении 2-х часов. Считается, что при ремонте в порту корабль оборудуется новыми пушками.

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

Флаги.

Флаг является предметом гордости. Он показывает национальную принадлежность корабля или форта. Особые флаги или вымпелы приличествует иметь 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 расцветивания.

Демонстративный 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 двух пушек для особ королевской крови или из одной пушки для прочих важных особ. 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. Но их крепления должны предусматривать уборку мачт и флагштока. Если же корабль потоплен, и команда убита, то мачты и флагшток остаются, на них поднимается белый флаг – флаг «Летучего Голландца» - корабля мертвецов.

Абордаж.

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

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

Сухопутный бой.

При сходе с корабля на сушу (кроме, как прямо во вражеский форт) или при выходе за территорию своего форта (кроме, как прямо на вражеский корабль) кратность хитов снимается вся. В этом случае отряд состоит из реального количества человек с их личными и доспешными хитами. Это же сохраняется и в полевом бою.

Блок: Медицина, лекари



Лечоба.

Асептика и анестезия еще неизвестны. Доктора и хирурги слишком малочисленны. Имея столь же мало средств, сколь и знаний, они довольствуются лишь тем, что практикуют внешние хирургические вмешательства, клистиры и кровопускания. Для оказания

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

Болезни.

При 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, файтерит, не в чем себя не ограничивает. Без перевязки тихо теряет 1 хит в 10 мин. Перевязать себя может сам.

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

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

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

захоронения.

Игрок с нательными хитами 4 и выше по ходу боевого взаимодействия не опускается ниже “-2”, посему нуждается в добивании после боя. Во избежание недоразумений, добейте его после боя и скажите ему об этом: “Умри, собака!”. Не нуждаются в добивании отравленные, удушенные, привязанные к жерлу пушки и публично казненные. **ВНИМАНИЕ!** Если существует опасность быть затоптанным или утонуть, павший (раненый) удаляется на безопасное расстояние (не увлекайтесь) и лежит там, либо убитого (раненого) оттаскивают сотоварищи.

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

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

Блок: Яды



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.

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

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

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

Дамы и господа, прежде всего, необходимо сказать, 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. 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 **не** принимаются заявки на мифические снадобья, типа «яда Борджиа» или «яда Медичи», а также продукты и отходы позднейших технологических эпох, такие как, например, цианиды или фосген.

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

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

мстительного удовлетворения наблюдать за отыгрышем агонии.

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

Яд моделируется безвредными продуктами питания, имеющими достаточно сильный вкус или запах (соль, сахар, мята, лимонная кислота), чтобы вкус “отравленного” продукта отличался от вкуса обычной пищи. Запрещается использование для моделирования реальных отравляющих, лекарственных и химических веществ, способных вызвать пожизненное отравление. Индейский охотничий яд (кураре, кумарава) моделируется стрелами, прочипованными соответствующим образом. Отравление другого оружия, особенно(!) европейского, индейскими ядами - невозможно.

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

Яды, безусловно, существующие на игре

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

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

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

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

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

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

Блок: Демография, евгеника



Секс.

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

а) соитие по любви или договоренности (в борделе или частным порядком) - массаж (например, спины);

б) все остальные случаи: молодой человек сажает предмет своей страсти себе на плечи и приседает вместе с предметом страсти указанное оным количество раз (не более 25). 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...

Продолжение рода.

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

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

Посему, если 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 старших детей из Европы выписывались гувернантки или гувернеры. (Если финансы позволяли, конечно.) Контрацептивы в те времена широко не использовались, женщина, состоящая в браке, периодически становится беременной! Игровое время беременности – 1,5 суток. Женщины легкого поведения беременеют крайне редко, только если захотят.

Блок: Страна мертвых



Жизнь после смерти – «тот свет».

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

Отсидка в мертвятнике может заменяться кратковременным (на 2-4 часа) выходом в игру неграми или белыми невольниками. В этом статусе они продаваемы с торгов, выставляемы на бои, направляемы на полезный труд.

Если в вашей родной колонии или эскадре не реже 2 -х раз в год проводятся церковные службы и слуга господ молится за вас и вашу бессмертную душу (дабы не стали вы грязными ниггерами), вы исповедовались в грехах, и не убиваете священнослужителей, ваше посмертие будет облегчено.

Блок: Экономика



Экономическое взаимодействие.

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

На игре присутствуют деньги:

Англии - фунты стерлингов – золото

Испании - серебряные реалы, песо, старинные золотые дублоны.

Голландии – флорины (гульдены)

Франции – ливры - серебро

Соотношение валют на начало игры:

2 фунт ст.=1 дублону=5 песо=40 реалов=4 флорина=10 ливров

Личные капиталы.

На каждого игрока, сдавшего оргвзнос, предусмотрена определенная сумма игровых денег, коя выдается ему в течении игры (как жалование или минимальный доход с предприятия) или единовременно вначале игры как «подъемные». Из этой суммы игрок может платить за еду в трактире, за стоянку корабля в порту и т.д. Величина выданной суммы зависит от роли. Прочие поступления обеспечивайте себе сами.

Крупные денежные суммы личного капитала моделируются кошельком (специально сшитым для вашей роли) с монетами (вышедшими из употребления или мелочью). Сей кошель сертифицируется и служит предметом антуража и средством для расплаты в крупных финансовых сделках - плата за корабль, за чью-то желанную голову и прочая.

Драгоценности.

Драгоценности - изделия из серебра, золота, самоцветных камней - могут быть непобираемым игровым имуществом персонажа и служить составляющими игрового костюма. При ограблении персонажа, с него побирается сертификат на непобираемое игровое имущество. Игрок временно снимает свои антуражные драгоценности на срок не менее, как до новых финансовых поступлений или до окончания игрового эпизода.

Драгоценности, оружие, предметы антуража, изготовленные руками игроков перед игрой или в процессе игры, снабжаются специальным «свидетельством ювелира» (или оценщика), могут продаваться за деньги реальности начала XXI века и какое-то количество игровых денег. Стоимость изделия определяется рынком. При ограблении владельца драгоценностей у него изымается «свидетельство ювелира» на изделие или, по желанию, какие-то из драгоценностей.

Сертификаты на драгоценности и «свидетельства ювелира» можно сдать за деньги заинтересованным лицам (другому ювелиру, скупщику краденого, банкиру, казначею и т.п.).

Драгоценные камни без оправы (синие - сапфиры, красные - рубины, зеленые - изумруды, светлые - бриллианты) и жемчуг получают свою цену в зависимости от веса и редкости. Побираемы и могут служить средством оплаты. Не обольщайтесь, вследствие переполнения рынка Карибского моря награбленными ценностями, цена составляющих ювелирного изделия многократно ниже готового изделия. В Европе цены на драгоценные камни и жемчуг в 5-10 раз выше.

Товары. Доходы. Расходы.

По игре имеют хождение векселя банков - преимущественно, голландских и французских. Подобный вексель выдается вам представителем банка (губернатор колонии, секретарь губернатора, казначей и прочая) взамен сданных (отчисленных) вами в банк драгоценностей, денег (сертификатов на ценности) за определенный % их стоимости (обычно 10-20%).

Оплате игровыми деньгами подлежат.

1.Фрахт судов с командой

2. еда и выпивка в тавернах
3. покупка рабов (белых и черных)
4. выкупы, вознаграждения, ставки на боях рабов и при игре в кости, ремонт, содержание, покупка кораблей, боеприпасов и любые другие сделки для вашей пользы и удовольствия

Соотношения цен:

Раб негр - 30-50 фунтов стерлингов (свежий негр может стоить дороже)

Белый раб - 15-25 фунтов стерлингов (до 40 фунтов стерлингов за особо физически развитые экземпляры)

Фрахт судна (в зависимости от водоизмещения) - 1 час - 20-100 фунтов стерлингов.

Кампешевое дерево (вязанка) - 10-50 фунтов стерлингов.

Порох (петарды) - 1 бочонок (5 штук) - 15 -20 фунтов стерлингов.

Все прочие цены определяются спросом на рынке.

Предметом продажи является все - услуги, умения, простая мускульная сила и материальный эквивалент денежной массы - излишки продовольствия и напитков, черные и белые рабы, кампешевое дерево (сиречь дрова).

Крупные денежные суммы, составляющие казну колонии, эскадры, города, государства являются виртуальными. Для контроля за виртуальными суммами учреждается должность казначея. Казначей фиксирует в книге все приходы и расходы государства, колонии, эскадры. Казначей имеет право воровать из казны, как и все остальные (губернатор, его родственники, советники). Воруйте на здоровье! Но строго конфиденциальная информация о краже должна быть занесена в книгу. Зачем все это надо? Чтобы не было приписок, чтобы деньги не брались неизвестно откуда и не пропадали неизвестно куда. Книга учета может быть проверена мастерами в любой момент.

Денежная масса постоянного дохода физических лиц, занимающих высокое имущественное положение - также виртуальна, а при невысокой экономической активности персонажа - крайне невысока. Дворяне, прибывающие в Новом Свете и имеющие владения в Старом свете - пишите письма управляющим. Господа плантаторы периодически посещают свои плантации и организуют реализацию произведенной продукции. Необходим отыгрыш труда раба на плантации. Труд по выращиванию сахарного тростника, какао, кофе, пряностей - моделируется заготовкой и рубкой дров или сбором сушняка вашими черными, белыми, краснокожими рабами. (Вы можете и сами их нарубить.) Произведенный продукт - вязанка дров, готовых для костра, снабжается сертификатом техмастера и готов к реализации. Товар может использоваться в родной колонии (продать трактиру), продаваться в других колониях или отправляться в Европу, где цены выше в 5-10 раз. Товар вместе с сертификатом - побираем.

Если ваша колония претендует на контроль над серебряным рудником, под руководством губернатора колонии организуется рудник. Моделирование: ставится деревянная «тренога», белыми или черными рабами под ней образуется небольшая яма и вокруг создается вид бурной деятельности. Рудник считается работающим при создании вида бурной деятельности на нем не менее 20 минут каждый час. Бурная деятельность также может отыгрываться рубкой дров или сбором хвороста.

Продукты тропиков - сахар, какао, кампешевое дерево, продукция рудников и приисков - серебряные слитки, золотой песок, реализуемые в Европу или отправляемые с казначейским флотом моделируются дровами. Торгуя, таким образом, с Европой вы

избавляете ваших погибших товарищей от изнурительной рубки дров на «том свете».

Солдаты и офицеры армий и флотов государств, а также гражданские лица в найме или услужении получают жалование. Свой доход могут увеличить «левыми сделками». Доход свободного пирата (приватера, флибустьера, корсара) зависит от его доли в общем, количестве награбленного. Соответственно, если у вас нет денег, и в ближайшее время добычи не предвидится, добудьте их хоть где-нибудь. Наймитесь на корабль или в услужение, займитесь рубкой кампешового дерева, ограбьте кого-нибудь, выиграйте в кости, удачно женитесь, наконец – найдите клад! Сертификаты на непобитаемое игровое имущество можно также обратить в деньги.

Испанский казначейский флот.

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

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

Назвался испанцем, снаряжай галеон! Можно, конечно, отсидеться в безопасной (ой ли!) тихой гавани... Но не будет через это никакого дохода и падет неблагосклонность короля и церкви... К тому же, где та неукротимая и кипучая испанская гордость?!

В конце игры 5 наиболее стильных и удачливых (в финансовом подъеме) игрока сядут за стол, чтобы разыграть в кости Большую Награду Игры. Игрок, не сдавший оргвзнос, Большую Награду Игры не получает, ибо бесплатных пирожных не бывает.

2.0.0.3