

Введение

Мореплавание на игре моделируется. Морем является большое открытое пространство, четко ограниченное естественными рубежами (границами леса, крутыми склонами, водными объектами).

Игровые корабли представляют собой изделия, соотносящиеся по трудоемкости с игровыми постройками как настоящие корабли с настоящими крепостями.

Навигация — такая же игровая профессия, как и любая другая.

1 Море и прочие водные артерии

Игровым <морем> является открытое пространство с четко видимыми на местности естественными границами.

Мастерам: Видимо, условие, чтобы <море> просматривалось из конца в конец почти обязательно

Перемещение по морю возможно только на кораблях (см. раздел 4.5)

Корабли могут перемещаться по <морю> или по специально обозначенным мастерами <судоходным рекам>. Перетаскивание корабля волоком по суше возможно, если корабль достаточно мал. При освидетельствовании корабля мастерами указывается, можно ли его перетаскивать волоком вообще, и, если можно, сколько человек для этого нужно.

Мастерам: это число должно превышать число членов экипажа и быть порядка, если не больше, максимальной пассажироемкости.

Не стоит позволять волок для кораблей с развитым парусным вооружением, и для кораблей длиннее 3м

В <море> могут быть опасные участки, которые сильно повышают вероятность гибели судна в шторм.

Пристают к берегу корабли обычно в оборудованных портах. Высадка десанта на необорудованный берег или прием людей с него возможны далеко не везде. Приставать к необорудованному берегу можно только в местах, отмеченных мастерскими флажками.

2 Корабли

2.1 Устройство

Простейшим кораблем является конструкция из двух жердей с распоркой посередине

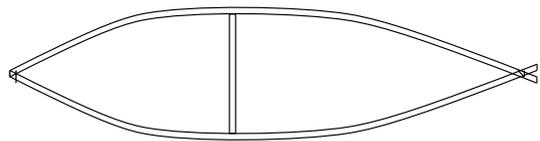


Рис. 1: Простейший корабль

Такой корабль переносится не менее чем двумя членами экипажа в горизонтальном положении и способен увезти всех, кто в него влезет. Возможны и другие варианты - рамка с прямоугольной кормой и заостренным носом и т.д.¹

Возможные способы совершенствования кораблей:

¹При поиске материала для корабля не следует забывать о правилах охраны зеленых насаждений

- Установка мачты (мачт) с парусами. Паруса могут быть прямые и латинские.

Стакселя, гафельные и бермудские не допускаются как несоответствующие эпохе.

Площадь паруса должна быть не менее $\frac{1}{2}m^2$, материал - любой, отдаленно напоминающий настоящий. (прозрачный полиэтилен не допускается). (Ограничение по размеру не распространяется на блинд, бовен-блинд, брамсели и крьюсели).

Мастера имеют право не пропустить корабль с исторически недостоверным парусным вооружением (соответствующим Базисной Теории Феодализма считается парусное вооружение, применявшееся в Европе с XI по XVII века).

Парус и мачта должны быть оснащены минимальным такелажем. Настоятельно советуем ознакомиться с тем, каким образом закреплялись мачты на настоящих кораблях того времени, поскольку лучшего способа вы все равно не придумаете.

Такелаж, позволяющий быстро убирать парус и менять его положение относительно корпуса судна (брасовать реи) специальных игровых бонусов не дает, но может оказаться весьма полезным в игровом бою (см раздел 3.1).

Выгоды от наличия парусов следующие: Во-первых, увеличивается число хитов, которые имеет корабль. Во-вторых, парусный корабль может управляться одним человеком, если тот в состоянии физически с ним справиться.

- Носовые и кормовые надстройки. Основное их назначение — защитить экипаж от стрелкового оружия. Здесь допускается любой материал, имеющий эстетичный вид.
- Закрытие борта, непроницаемое для стрел. Если оно еще и разрисовано соответственно, уязвимость корабля будет стремиться к нулю. Рекомендуемые материалы для бортовых закрытий — мешковина, пенка. Ширина закрытия должна составлять не менее 50 см.
- Колеса, подпорки и прочие приспособления, облегчающие перемещения. В основном имеют смысл для парусных кораблей, поскольку гребной корабль проще руками донести — все равно вдвоем. Игровых бонусов не дают, но ни в коем разе не возбраняются. Подумайте только о том, не мешают ли все эти приспособления вам в абордажном бою, и насколько они скажутся на вместимости корабля.

В результате последовательного применения всех усовершенствований у вас может получиться что-то вроде изображенного на Рис.2 галеона.

По-моему, эффект, который он производит, входя в порт, стоит затрат времени на его постройку, не говоря уж о боевых качествах.

На нос корабля может быть установлен таран — свернутая в трубку пенка, выступающая не менее чем на $\frac{1}{2}$ длины.

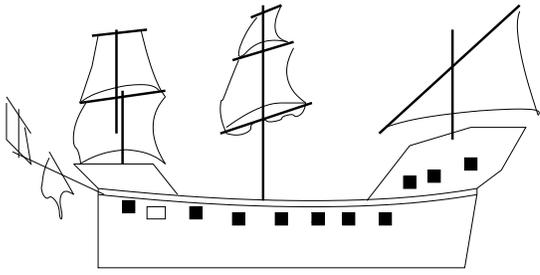


Рис. 2: Корабль предельной сложности

2.2 Передвижение

Корабль должен иметь четко обозначенные нос и корму и перемещаться преимущественно носом вперед. Хотя при маневрировании в бою и при заходе в порт разрешаются перемещаться кормой и даже бортом вперед, во избежание возникновения трудноразрешимых споров о том, был ли маневр допустимым.

Скорость передвижения корабля определяется только физическими возможностями его экипажа и пассажиров. Если вы сумеете изобрести техническое средство (встренный велосипед?) которое повысит скорость корабля — ваше право. Учтите только, что любое техническое новшество на реальной местности может принести прямо противоположный эффект.

2.3 Вооружение

Корабль может быть вооружен аркебузами и баллистами (катапультами).

При установке на корабле баллисты и аркебузы не имеют ограничений на численность расчета, если они являются принадлежностью корабля и физически закреплены на нем.

Количество бортовых орудий на гребном судне не может превышать 1 шт. на 3м длины (округление вниз). На парусном судне с латинскими парусами +1 на каждую мачту, на двух- и более мачтовом судне, несущем марсели — без ограничений.

Сухопутные баллисты и катапульты, перевозимые судном, могут использоваться в морском бою, если их удастся развернуть на палубе в соответствии с правилами сухопутного боя.

Кроме того, рекомендуется иметь абордажные крюки. Абордажный крюк это специальное игровое оружие, подобное кистеню без рукоятки. См. боевые правила.

Экипаж и пассажиры корабля имеют право пользоваться ручным стрелковым оружием без ограничений.

2.4 Постройка по игре

Как и любое игровое изделие, корабль требует для своей постройки игровых материалов.

Расход чипов дерева 2/метр длины + 1/мачту. Расход чипов ткани 2/м² площади парусности. Надстройки и боковые закрытия дополнительных чипов не требуются.

3 Морские бои

3.1 Артиллерийские бои

Корабль поражается из баллист, катапульт и аркебузов. Применять ручные гранаты можно только во время абордажа

Мастерам: Дистанция броска рукой как правило больше дальности игрового выстрела, хотя в реальности — наоборот

Корабль имеет определенное число хитов, каждый из которых соответствует одному попаданию.

Попадание в корабль, не имеющий закрытого борта засчитывается а) в случае попадания в любого из членов экипажа (наряду с причиненным этому члену экипажа ущербом); б) в случае попадания в рангут/паруса; в) если снаряд упал сверху между правым и левым бортом (пролетел через рамку).

Поскольку попадания в паруса засчитываются, в бою реи рекомендуется брасовать.

Стрелковое оружие не может причинить вреда кораблю, но поражает экипаж и пассажиров обычным образом. Навешанные на борта щиты, равно как непроницаемые для стрел надстройки и бортовые закрытия защищают.

Попадание в члена экипажа корабля ниже линии бортов засчитывается, если корабль не имеет бортового закрытия шириной не менее 50см.

3.2 Абордаж

Для взятия корабля на абордаж надо подойти к нему и закинуть ему через борт не менее двух абордажных крюков. Попытка ухватиться за вражеский корабль руками скорее всего приведет к <отрубанию> рук обоим участвующим и более ничему.

После этого оба корабля кладутся на землю, обозначая место боя и спор решается обычным оружием.

Человек ступивший обоими ногами за пределы кораблей считается упавшим в воду. (см. раздел 4.5)

Если при абордаже или таранном ударе физически пострадала оснастка корабля, дающая ему дополнительные хиты, то до ее восстановления количество хитов соответственно уменьшается.

Крупным парусным судам с малочисленным экипажем для защиты от абордажа со стороны набитой людьми галеры рекомендуется таран.

3.3 Таранный удар

Удар носом в борт вражеского корабля снимает с него половину количества хитов атакующего корабля (округлении вверх). С таранящего корабля снимается четверть хитов атакуемого корабля (округление вниз).

Таким образом 10-хитовый галеон топит треххитовую галеру без вреда для себя, (если только не сломает при этом хрупкий бушприт с бовен-блиндром).

Если атакуемый корабль успеет развернуться и встретить удар носом (вернее, своим тараном) то оба корабля получают повреждения как атакуемые.

Таблица 1: Хиты корабля

ТТХ	тип	хиты
базовые хиты (за длину борта)		
до 3 м	простейший корабль	1
	с закрытым бортом	2–4
4-6м	простейший корабль	2
	с закрытым бортом	4–6
более 6м	простейший	3
	с закрытым бортом	6–8
Надбавки за парусное вооружение		
Мачта (каждая)	Латинский парус	+2
	один прямой парус	+1
	Прямой парус с марселем	+3
Бушприт	С блиндом	+2
	с блиндом и бовен-блиндом	+5
Брамсель (крюйсель)		+2
Надстройки		
Бак		+2
Ют (в зависимости от изопренности)		+2–+6

Мастерам: не путайте бом-блинд с бовен-блиндом! Вообще, к мастерским правилам надо приложить пару иллюстраций из Курты с соответствующими комментариями, дабы любой региональный мастер мог правильно посчитать хиты

4 Прочие неприятности

4.1 Смерть капитана

Если в результате каких-либо игровых событий (перестрелка, отравление, болезнь) на борту корабля, находящегося в море, не осталось ни одного человека, имеющего квалификацию моряка, корабль дрейфует к берегу в направлении текущего положения Солнца. Если он достигает берега, корабль гибнет, а люди спасаются. Если он попадает в шторм или в опасный для плавания участок моря, то гибнет со всеми людьми.

Оставшиеся на корабле могут рискнуть и попытаться освоить управление кораблем по ходу дела. При этом они добираются до ближайшего порта и докладывают о случившемся местному мастеру. У них будет 40% шансов, что ничего не вышло и все погибли (1–8). В противном случае, каждый из них индивидуально с вероятностью 50% приобретает жуткую боязнь моря (1–10), а с вероятностью 10% (19–20) — квалификацию моряка.

4.2 Шторм

Шторм объявляется мастерами. Может быть объявлен глобальный шторм, путем подачи сигнала (ракеты) и подъема сигнального флага на мачте посреди <моря>, видимой из всех портов, либо локальный шторм, напущенный мастером по каким-либо соображениям (обычно из вредности) на конкретный корабль/эскадру/морской флот.

Кораблям, стоящим в порту шторм не угрожает. Корабль стоящий без экипажа около необорудованного берега безусловно гибнет.

Лодки, которые могут быть перетаскиваемы волоком (см. 1) могут пережить шторм на необорудован-

ном берегу, буде были правильным образом на него вытащены.

Шансы корабля, совершающего регулярное плавание зависят от

- Его размеров и оснащённости
- Квалификации капитана
- Четкости действий экипажа (уборка парусов, взятие рифов)
- Близости берега (чем ближе, тем хуже)
- Прочих навигационных опасностей

При этом шансы остаться в живых в шторм никогда не равны 0 и никогда не равны 100%.

Кроме того, шторм (особенно локальный) может причинить кораблю повреждения или унести его куда захочет.

Мастерам: Вероятность того или иного исхода должна быть четко определена в мастерских правилах и однозначно определяться броском кубика. А вот какие повреждения или куда унесло — мастерский произвол

4.3 Повреждения и их ремонт

Повреждения бывают двух родов:

1. Чисто игровые (в результате попадания в корабль из баллисты или корабля в шторм). При этом известно число хитов, которые надо восстановить.

Для восстановления потребно количество чипов дерева и ткани пропорциональное потере живучести и общему числу чипов, затраченных на постройку.

Корабль всегда может быть восстановлен силами экипажа, но корабельный мастер в порту тратит виртуальное рабочее время, а экипаж — реальное.

Мастерам: соотношение определяется исходя из характерных затрат на один рейс

2. Физическое разрушение элементов оснастки, дающих дополнительные хиты.

Восстанавливается по жизни. Дополнительных чипов не требует.

4.4 Судьба погибших кораблей

Погибший корабль должен быть построен заново на тех же основаниях, на которых чипуется разграбленное или проржавевшее оружие.

4.5 Спасение утопающих

Морской флот, попавший в воду (в результате гибели корабля или в результате неосторожных действий при abordage) а) если в доспехе — тонет сразу; б) без доспеха — может продержаться на воде 10 минут (ложиться на землю и перемещается ползком). Если он сумел таким образом добраться до берега, значит повезло. Если нет, он может быть подобран судном (путем протягивания

руки с борта) или забраться самостоятельно на судно, стоящее без движения (например в процессе абортного боя), но вставать в последем случае может только тогда, когда оказался на палубе с ногами.