

Дополнительные режимы игры



Книга Пирата



Дополнительные режимы игры 4

Вариант № 1. Шрамы индивидуальности 4

Вариант № 2. Барометр безысходности 18

Книга Пирата 22

I. Как проветси пиратскую вечеринку? 24

II. Как начать разговаривать по-пиратски? 30

III. Кто чем занимается на пиратском корабле? 34

IV. Пиратские легенды 44

Играть в «Сундук Мертвеца» можно четырьмя разными способами: без дополнительных вариантов, с одним, с другим и с обоими.

Вариант № 1. Шрамы индивидуальности

В этом варианте игры у каждого пиратского офицера появляется специальное свойство.



Боцман

Особое свойство — Стальные нервы

В фазе выстрелов и тумачков Боцман всегда прицеливается последним, уже после того, как прицелились другие игроки.



Боцман Джон Сильвер,

он же «Одноногий окорок».
Груб, прямолинеен и всегда говорит
правду в глаза. Великолепный
стрелок, поэтому до сих пор жив.
Говорят, его опасался
сам капитан Флинт.
Характер прескверный.





Старпом

Особое свойство — Право старшего
После фазы выстрелов и тумачков
и перед фазой перебранок и пустых
обещаний, Старпом, если он ещё участвует
в дележке, может отказаться от своего права спорить
за добычу и немедленно забрать себе карточку
сокровища, лежащую рубашкой вверх. Эта карточка
вскрывается в момент взятия. Если на ней оказался
особый предмет с моментальным эффектом —
он сразу срабатывает. Если проклятый
предмет — срабатывает проклятье.
Если же это простое сокровище,
кусочек карты Флинта или Подзорная
Труба — игрок забирает
карточку на руки.





Старпом Винсент Айвери

по кличке «Черная рука». Был первым помощником покойного капитана. Годы на корабле и многочисленные морские сражения осели на нём вполне осязаемым слоем опыта и авторитета. Много пьет и хронически простужен. Характер нордический.





Штурман

Особое свойство — Родная стихия
Штурман получает одно
дополнительное очко за каждый
кусоч карты Флинта, не зависимо
от того сложились они в полноценную
карту или нет. За подзорную
трубу Флинта Штурман
дополнительного очка
не получает.





Штурман Вальтер Гаррет,

он же «Осьминожки чернила».
Прекрасно разбирается в картах,
фанатик своего дела и даже из
маленького обрывка карты способен
получить больше информации,
чем кто-либо ещё на борту.
Бюрократия и крючкотворство —
его стихия. Характер
общительный.





Канонир

Особое свойство — Хозяин оружейной
В фазе хмурых взглядов и угроз
во время выбора действий Канонир
может выкладывать перед собой
две карточки действия,
а в момент, когда карточки
должны быть открыты либо
отправлены в сброс, одну из них
Канонир забирает обратно
в руку, не раскрывая.





Канонир Рутгер Розбах.

Хранит, выдаёт и поддерживает в надлежащем состоянии пороховое оружие на корабле. В ведении этого джентльмена также находится пороховой погреб. Ходят слухи, что улыбается он лишь когда чистит оружие. Профессионален, педантичен. Характер скверный.





Кок

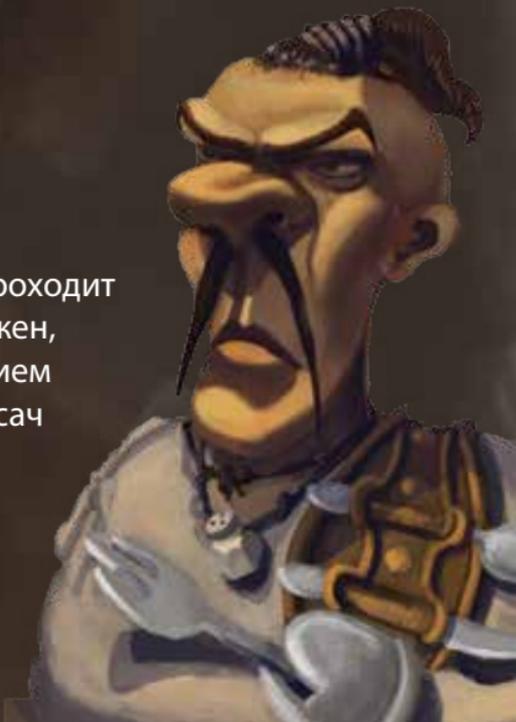
Особое свойство — Кажется, что-то пригорает
Кок не штрафуются за трусость. Он не обязан сбрасывать одно из своих сокровищ, когда решает спрятаться за бочку в фазе выстрелов и тумачков. Пираты ненавидят горелую еду!





Кок Бартоломью Смит,

он же «Соленый». Всё, что можно употребить в пищу на корабле, проходит через его руки. Не слишком отважен, но заслуженно пользуется доверием среди команды. Этот вежливый усач способен приготовить ядовитого иглобрюха так, что на вкус и по последствиям его не отличишь от курицы. Характер мягкий.



Колдун вуду



Особое свойство —
Ритуальные услуги
Когда кто-то
погибает,
Колдун забирает
себе одно
из сокровищ погибшего.

Выбирает он в открытую.
Но если Колдун забирает
проклятое сокровище,
то он вытягивает карточку
проклятия.





Колдун вуду Луис,

он же «Вакса». Команда уже давно избавилась бы от него, если бы так не боялась его познаний в чёрной магии. Оказывает на корабле медицинские и ритуальные услуги. Характер скрытный.





Головорез

Особое свойство —

Здоровяк

Головорез
выдерживает

на одну

рану больше

любого другого игрока:

он погибает, лишь получив

4 раны.





Головорез Хобби Бумс

по прозвищу «Рыжий черт».
Не слишком умён, но о его
верности ходят легенды.
Всю жизнь был верен
одному человеку – тому,
который больше платит.
Корыстен, прожорлив.
Характер отсутствует.



Вариант № 2. Барометр Безысходности

Это режим игры, в котором все игроки могут проиграть, даже если у них много сокровищ, а погибшим игрокам не приходится скучать, ведь они остаются в игре в роли призраков. В нем появляются жетоны рока, а карточки проклятий



приходят к игрокам не от проклятых сокровищ, а от призраков, т. е. если игрок тянет проклятое сокровище — карточку проклятья он не получает.

Если в игре участвует меньше 7 игроков, то за каждого отсутствующего персонажа положите на Барометр Безысходности по одному жетону рока в самом начале игры.

Жетоны рока

Находятся на обратной стороне жетона раны. На Барометре Безысходности они появляются в трех случаях:

- один из персонажей погиб;
- два и более игрока указали на одно и то же сокровище во время дележки;
- один или более игроков указали на проклятое сокровище.



Призраки

После того, как персонаж погиб, он остается в игре, но в качественно другой роли. Победить он сможет только коллективно с другими призраками, если Барометр Безысходности переполнится. А пока этого не произошло, может испортить жизнь своему губителю, и даже, если повезет, лишит его части несправедно нажитого.

Становясь призраком, игрок набирает в закрытую в свой мертвецкий арсенал столько карточек проклятий, сколько раундов осталось до конца игры, плюс три. Призрачный игрок может накладывать свои проклятья на игроков, которые еще в игре, по одному в начале каждого хода.

Проклятья не пропадают и накапливаются у игроков до конца игры или же до конца жизни персонажа.

На игроке не может быть 2 и более проклятий одного типа, так что обращайтесь внимание на значки в углах карточек.

Один игрок не может получить более одного проклятья за ход и всего их на нём может быть не более трех.

Победа призраков

Если шкала Барометра Безысходности переполнится — число жетонов рока достигнет 12, а вам нужно будет положить на него ещё один, тринадцатый — призраки во главе с погибшим Капитаном победят.



Муа-ха-ха! Все, кто был мертв, стали новой командой грозного Призрачного капитана! Все, кто был жив, навеки стали юнгами на проклятой «Барракуде»!



Книга Пирата

Несмотря на долгую кровавую историю, наполненную резней, грабежами и наводящими ужас легендами, люди любят пиратов. Да-да, любят, и многие были бы не прочь сами стать пиратами. Если не по-настоящему, то хотя бы понарошку, ненадолго. Это ведь так здорово! Пиратам посвящено множество книг, фильмов, игр и песен.

Поэтому неудивительно, что появился праздник, посвященный пиратам. Хотите выглядеть, как пират, говорить как пират, а в голове у вас уже давно звучит раскатистое «йо-хо-хо»? Тогда вы будете рады узнать — есть день, когда вы можете себе все это позволить. Он существует, дамы и господа! Позвольте представить — Международный Пиратский День! Международный Пиратский День — неофициальный пародийный праздник, отмечается ежегодно, 19 сентября, начиная с 1995 года.



Г. Как провести пиратскую вечеринку?

Каждый уважающий себя пират после тяжелого трудового дня имеет право на заслуженный отдых! Грабить и искать сокровища — дело хлопотное. А что может быть лучше для отдыха, чем шумная и веселая пиратская вечеринка с играми, конкурсами и плясками? Да и надо же на что-то тратить сокровища. Поэтому мы решили вам помочь и подсказать, как можно провести пиратскую вечеринку.

Во-первых, не забудьте про тематическую музыку, которая создаст необходимую для вечеринки атмосферу веселья.

Во-вторых, вы должны выглядеть, как настоящий пират. В этом вопросе вам помогут треугольные шляпы, накладные крюки и повязки на глаза, зловещие ножи, сабли и мушкеты. Самый простой, но всегда актуальный пиратский костюм — тельняшка, пояс из красной шелковой ленты и бандана на волосах. Также не забудьте про кольца, серьги и браслеты. А дальше — фантазия вам в помощь! Вы можете украсить помещение, в котором будет проходить вечеринка, большими пиратскими флагами,

картами и канатами, а на столах поставить свечи. И, конечно же, не обойдется дело без настольных игр. Игра, которую вы держите в руках, не даст вам и вашим гостям заскучать, и поможет почувствовать себя настоящими пиратами.

Конкурсы для пиратской вечеринки

Лотерея

Жизнь пирата — это сплошная лотерея, в ней никогда не угадаешь, где и когда повезет. Но одно известно точно — удача любит смелых и решительных, и если вы не побоитесь рискнуть, тогда, возможно, именно вы выиграете главный приз и прослывете самым удачливым пиратом!

Лотерея: каждому пирату на входе выдается ракушка с номером, в конце вечеринки все получают маленький памятный сувенир в соответствии со своим номером. Провести такую лотерею несложно. Вы можете использовать вместо ракушек камушки или кусочки бумаги — нарисуйте черную метку, распе-



чатайте ее и напишите с другой стороны номер. Призами может быть все что угодно: сладости, игрушки, украшения. Но все же не забывайте, что вы пираты. В качестве призов можно использовать игрушечные пиратские крючья, повязки на глаза и сабли. Приз, который достанется победителю, должен быть значительно больше остальных. Что это будет — зависит только от вашей фантазии. Это может быть большой пиратский флаг, подзорная труба или сундук с сокровищами. Номера призов должны быть записаны на отдельном листочке, чтобы вам было удобно определять, какой приз достанется пирату.

Нарисуй свой пиратский корабль!

Какой же пират без корабля? Корабль — один из важнейших элементов пиратства. Именно на нем пираты отправляются в свои удивительные плавания, именно его загружают золотом и драгоценностями. Пираты любят свои корабли и дают им красивые имена. Поэтому сейчас мы выбираем нескольких участников (2–4 человека), выдаем каждому лист и карандаш и завязываем глаза. Да-да. Если вы любите свой корабль,

вы должны суметь описать его даже с закрытыми глазами. Засаеваем на часах время и даем старт. Побеждает тот, у кого по истечению минуты получилось хотя бы что-то похожее на корабль. А уж если он получился еще и красиво — победитель очевиден.

Джигга-дрыга

Слышали о такой? Даже если нет, все равно кивните, а то пираты вас засмеют. Что за пиратская вечеринка без танцев? И уж если вы решили от души повеселиться и поплясать, то без джигга-дрыги просто не обойтись! Подберите веселую тематическую музыку, и вперед! Пираты очень любят хвастаться и соревноваться, кто из них богаче, сильнее или кровожаднее. А этот конкурс поможет выяснить, кто из них лучше танцует. Но будьте коварнее — прыгать на одной ноге несложно, а попробуйте-ка, прыгая под музыку на одной ноге, со связанными руками, заглянуть за спину противника! Зачем? А это мы сейчас объясним. Для этого конкурса вам понадобятся: булавки, листы бумаги, маркеры, веревочки и два участника.

Итак, ведущий берет два листа бумаги и рисует на каждом из них по картинке. Картинки должны быть разными, и участники не должны их видеть. После этого каждому участнику на спину прикалывается картинка. Руки участникам связывают, или они могут просто держать их за спиной, если честно-честно пообещают, что не будут жульничать. Смысл конкурса в том, что, как только заиграет музыка, участники начинают прыгать на одной ноге, стараясь заглянуть за спину противнику, чтобы увидеть, какая картинка там у него нарисована.

Можно усложнить задачу и помимо картинки написать еще какое-нибудь слово. Если вы хотите, чтобы танцевальный конкурс длился подольше, соревноваться могут две пары, а в финальном сражении сойдутся два победителя от каждой пары.

Пушечное ядро!

Представьте себе ситуацию – подожгли вы гранату и вдруг понимаете — пушки нет, стрелять не из чего! А ведь она сейчас рванет. Потушить нельзя, выкинуть жалко, потому что пираты

очень жадные. Ну и что остается делать? Только отдать соседу. Для этого конкурса вам тоже понадобится музыка, и чем быстрее и задорней она будет, тем лучше. Участников должно быть много. Они становятся в круг, ведущий включает музыку, и пиратская компания начинает быстро передавать «гранату» по кругу. Музыка внезапно выключается, и тот, у кого в момент выключения музыки в руках останется смертоносный «подарочек», выбывает из круга.

Игра длится до последнего выжившего, который и получает приз. В качестве гранаты можно использовать мячик (можете его покрасить в черный цвет для пущего внешнего эффекта), или же взять скотч, и сделать из него шарик. На самом деле, вы можете использовать любой предмет, но чем более пиратским он будет, тем увлекательней будет конкурс.

Конкурс пиратского костюма

Пираты очень любят красиво одеваться. Видимо, для того, чтобы показать, насколько они богаты и удачливы. Поэтому часто

можно увидеть, как они щеголяют в богатой одежде и украшениях, которые награбили. Так что тут все понятно и очевидно — приз за лучший костюм получает самый пиратистый пират! Для этого вы можете подготовить и распечатать красивый сертификат, который и вручите победителю. В графе “кому” так и напишите — самому пиратистому пирату.

II. Как начать разговаривать по-пиратски?

Если вы решили стать пиратом, вы должны научиться разговаривать, как настоящий пират. Вот несколько подсказок, которые помогут вам создать нужный образ.

Пираты обычно не отличаются вежливостью, также как и грамотностью. У них совершенно нет времени на все эти мелочи, ведь в море они обычно заняты добычей и дележкой сокровищ, а на берегу — пьянством и гулянками в кабаках.

Ваш голос должен быть грубым, охрипшим от рома и табака, а речь — наглой, беспардонной, испорченной постоянным общением с другими пиратами.

Вы рычите, размахиваете руками, восклицаете «Арррр!», раскатисто смеетесь и довольно громко и бесцеремонно высказываете свое мнение. Не забывайте ругаться по-пиратски. Избегайте глупых современных эпитетов — в них не найдется и десятой доли того колорита, к которому надо стремиться, создавая пиратский образ.

Преувеличивайте. Горсть пиратских словечек безусловно оживит ваш рассказ, но если немного приукрасить детали — он станет воистину захватывающим! Кому будет интересно слушать о том как вы, скажем, видели кита? Попробуйте так: «То было громадное чудище из глубин! Кривое, как болотная коряга, на хвосте — целый коралловый риф! Я вот что вам скажу, щенки, лопни мои глаза, если это была не праматерь всех китов!»

Жесты также играют важнейшую роль в разговоре на корабле, где от шума волн, свиста ветра и птичьих криков, слов порой не разобрать. Часто пираты: машут руками, грозят кулаками, проводят ребром ладони по шее, желая показать собеседнику, что его ждет в случае несогласия с вашим мнением.

А еще пираты громко сморкаются, шмыгают носом и показывают пальцем. Или крюком. Или мушкетом. Дружески ткните мушкетом в бок соседу, залихватски подмигните и молодецки подкрутите несуществующий ус. Ударьте кулаком по столу! Вы пират, черт возьми! Не дайте окружающим забыть об этом!

Пиратские словечки

Разогрев трюма — чаепитие.

Загрузка трюма — приём пищи.

Старый пройдоха — товарищ.

Пиастры, дублоны, золотишко — деньги.

Направлять корвет (шхуну) — идти.

Устраивать шторм в трюме — напиться.

Пойти пообщаться с Весёлым Роджером — сходить в туалет.

Сойтись якорями — подраться.

Трясти костями — танцевать.

Бренчать золотишком; метать пиастры — покупать.



- Палить из всех пушек — ругаться.*
Просаливать кости — купаться.
Меряться кладами — хвастаться.
Поднять Весёлого Роджера — повеселиться.
Идти на всех парусах — спешить.
*Пришвартоваться в тихой гавани —
жениться (выйти замуж).*
Поддать лево руля — изменить.
Проглотить чёрную метку — обидеться, замолчать.
Побрататься с морским дьяволом — разозлиться.
Сняться с якоря — уйти.
Выкинуть белый флаг — сдать.
Отправлять на дно — убивать.
Пустить пузыри; отправиться кормить рыб — умереть.
*Отправиться за сундуком Дейви Джонса — погибнуть,
утонуть в море.*
Находиться во власти Дейви Джонса — быть охваченным ужасом.
Пробудить Дейви Джонса — вызвать шторм.



III. Кто чем занимается на пиратском корабле?

Матросы

Это неправда, что у матросов нет вопросов. Есть, и множество. Где наши сокровища? Когда обед? Сколько можно драить эту палубу?!

Матросы — основа корабельной команды, они, по сути, и есть команда! Они выполняют указания капитана, они сражаются во время захвата чужого судна, они отвечают за спасение корабля в бурю, и они пляшут на верхней палубе, когда выпьют.

Капитан

Капитан — он обычно во всем виноват. Потому что он на корабле самый главный, а значит, несет самую большую ответственность. Если вы хороший капитан, позволяете своей команде пить и плясать, в меру, естественно, а также постоянно

захватываете богатые суда, и периодически показываете, какой вы грозный и страшный - вас будут ценить, носить на руках и всячески восхвалять.

Если вы плохой капитан, много жадничаете, ничего не делаете для улучшения жизни команды, не хмуритесь грозно и не внушаете уважения к своей персоне, у корабля скоро будет новый капитан, а вам мы желаем приятной прогулки по доске.

Вообще, капитан — самый важный человек на корабле. Капитан должен быть смел, силен, умен, опытен и наделен пиратским чутьем. Команда должна его уважать, а лучше бояться. Но не слишком увлекайтесь с запугиванием команды, потому что иначе вас опять же ждет прогулка по доске. Акула к этому времени очень проголодается.

Квартмейстер

Если вы видите, что кто-то с недовольным видом рассматривает царапинку на доске палубы через увеличительное стекло или с неодобрением косится на ржавый гвоздь, дыру в днище

или отваливающуюся мачту, знайте — это квартмейстер. Он всегда всем недоволен, потому что он отвечает за состояние корабля. А недоволен он, потому что вы там напачкали, сломали и испортили, а ему теперь надо покупать материалы и чинить. Помимо ремонта квартмейстер занят управлением абордажной командой, пока капитан на всех парах выруливает к судну, которое он собирается захватить.

Первый помощник, он же старпом

На него можно смело сгрузить все дела, если капитан устал и решил провести недельку-другую отпуска на необитаемом острове. Или слишком занят управлением корабля во время сражения с вражеским судном, а кому-то нужно помочь квартмейстеру орать на матросов. Только нужно помнить, что за первым помощником нужен глаз да глаз — если он решит, что капитан ему слишком мало платит — запросто организует бунт с участием того же самого квартмейстера.

Штурман

Если вы не знаете где вы, куда вы плывете, да еще к тому же и держите карту вверх ногами — вам к штурману. Уж он-то точно подскажет, что надо делать в такой ситуации. Обычно штурман — самый опытный моряк в корабельной команде. Он знает, как обращаться с астрономическими инструментами и навигационными приборами, и умеет прокладывать и рассчитывать курс корабля, а также часто и нетерпеливо поглядывать на корабельные часы.

Боцман

Многофункциональный человек. Может делать почти все, что угодно капитану. Разбирается в технике. Он вам и корабль починит, и командой поуправляет, и парус зашьет. Попутно будет бешено размахивать разноцветными флагами во всех направлениях, потому что отвечает за связь с другими кораблями. Также следит за состоянием снастей и такелажа.

В его же ведомости находятся шлюпки. Чрезвычайно вредный человек, поэтому на судне их обычно несколько, на случай, если один неожиданно и «случайно» скончается.

Канонир

Канониры — очень полезные люди. И очень нервные — при каждом шорохе начинают палить из всех пушек. За них же и отвечают, а также за их наводку во время боя, так что перед боем лучше им не наливать. Занимаются ремонтом орудий и хранением инструментов, нужных для ремонта. Отвечают за порох и пороховой погреб. Заранее сдают экзамен на пожарника, потому что тушением пожара на корабле тоже занимаются они. Умеют изготавливать заряды и гранаты, очень равнодушны к взрывам и поджогам. Безумные ребята, лучше их не злить, а то могут и сырой порох выдать перед абордажем, и сухого в трубку подсыпать!



Судовой врач

Высоко ценится и уважается пиратами. Лечит ромом. Он почти все лечит ромом, и когда живот болит, и когда ногу надо отпилить. Обладает врожденной хитростью, поэтому обычно не подписывает пиратское соглашение и живет себе припеваючи. Помимо рома может использовать другие, менее вкусные лекарства, например пилу. Получает зарплату, но на что он ее тратит — непонятно, ведь с корабля его не отпускают, да и на abordаж не берут — берегут!

Плотник

Мастер по дереву. Знает о нем всё, и даже больше. Во время боя судорожно носится по кораблю и заделывает бреши всем, что попадётся под руку. Поэтому во время сражения под руку плотнику лучше не попадаться. Чрезвычайно важный член команды, следит за тем, чтобы корабль не потонул, чинит мачты, закупает материалы для ремонта. Почти единолично отвечает за слож-

ное дело под не менее сложным названием — кренгование. Это когда корабль наклоняют на бок, перемещая грузы с одного борта на другой.

Мастер парусов

Обычно этим занимаются плотник и боцман, но никто не говорил, что им это нравится. Поэтому на больших кораблях они сгружают ремонт и постановку парусов на соответствующего мастера. Или выбирают опытного товарища из своей команды, и сваливают все парусное оснащение корабля на него. Мастер парусов должен покупать хорошую, качественную парусину, шить и ремонтировать паруса. Он же эти паруса и ставит. Между мастером и боцманом существует разграничение обязанностей. Мастер парусов отвечает за постановку тяжелых, верхних и штормовых парусов, а окончательно обленившийся боцман руководит работами по постановке легких парусов на нижних реях мачт.

Кок

Его лучше не злить, иначе вы рискуете остаться без завтрака. А то еще и без обеда и даже ужина. Важная фигура на корабле, ибо отвечает за вашу сытость и довольствие. Занимается не только готовкой, но и закупкой и хранением провианта. И, конечно же, кок отвечает за драгоценную пресную воду. Скорее всего, с виду будет пухлым, с пушистыми усами и распаренными руками. Но не надо думать, что раз пухлый — значит добрый. Ничего подобного. Если вы хоть раз заглядывали на камбуз, наверняка видели огромный такой кровавый тесак.

Полметровый. Остро заточенный.

Им кок рубит морковку для супа.

Это когда вокруг все спокойно.

Но во время сражений повар этим же самым тесаком будет орудовать в самой гуще схватки. Не советую оказываться рядом.

Сердитый кок — это страшно!



Шкипер

Только попробуйте что-нибудь взять без спроса! Шкипер живо оттяпает вам руку по самую шею. Как вы, наверное, уже поняли, этот суровый мужчина отвечает за корабельное имущество. Он же занимается учетом и контролирует закупку ресурсов, так что Шкипер, помимо всего прочего, обязан быть грамотным. Эдакий кладовщик, только увешанный саблями, кинжалами и мушкетами. Шкипер не только следит за имуществом, но еще и всю команду командует, решает, кто чем будет заниматься на судне, отвечает за правовые вопросы, поэтому голос у него обычно громкий. Если вы слышите, что кто-то на кого-то орет, но точно знаете, что это не капитан, это, скорее всего, шкипер.

Клерк (Летописец)

Как правило, кроме шкипера, большая часть команды неграмотна. Помимо шкипера грамоту знает клерк. Местный журналист — ведет корабельный журнал и фиксирует все, что происходит на корабле. Занимается учетом припасов и оружия. А также состав-

лением писем и завещаний. Пишет извещения о смерти членов команды, конспектирует пиратские собрания и принятые на них решения, например, избрание нового капитана. Нередко знает несколько языков и нагло этим пользуется, переходя на незнакомый язык, и делая вид, что не понимает вас, если вы его утомили. Если вам надо что-то написать — это к нему.

Пороховая обезьяна

Такая маленькая обезьянка, в каждой руке по мешку пороха, ногой играет на шарманке. Шутка. Пороховыми обезьянками зовут мальчишек-юнг, которые входят в оружейную команду. В силу романтичности данной должности, многие мальчишки мечтают стать юнгами. А тех, которые не мечтают, пираты не спрашивая похищают и приучают к пиратскому делу. А куда ты с корабля денешься, когда до берега месяц при попутном ветре. В общем, молодые пираты делают мелкую, нудную, тяжелую или грязную работу. Они дряют палубу, чистят оружие, убирают корабельные помещения, а также подносят порох и заряды во время боя. И конечно же, бегают с поручениями. Несите ром капитану!!!

IV. Пиратские легенды

Летучий голландец

Время от времени моряки встречаются в море некий призрачный корабль, летящий где-то вдалеке по волнам на всех парусах, иногда в окружении светящегося ореола. Зрелище красивое, но, увы, ничего хорошего не предвещающее, ибо корабль этот — легендарный Летучий Голландец, обречённый вечно скитаться по морю. Ни его команда, ни капитан не могут сойти на берег, поэтому, встречая в море корабль, измученные бесконечно долгим плаванием матросы пытаются подойти к незадачливому судну поближе, чтобы передать через членов его команды послания родным и близким, которых на самом деле давно уже нет в живых.

За какие же грехи Голландец так жестоко осужден? В 1641 году некое парусное судно шло из Ост-Индии под командованием

голландца, капитана Филиппа Ван дер Деккена. На корабле, помимо команды, находилась еще пара молодоженов. Капитан, которому приглянулась молодая жена, убил своего пассажира и предложил девушке руку и сердце. Девушка бросилась в море. Мир её душе. Возможно, никто о ней никогда и не узнал, если бы не случилось следующее. У Мыса Доброй Надежды корабль попал в бурю. Суеверные моряки решили, что это — божья кара, и что море не даст им пережить шторм и уйти живыми. Единственным шансом спастись было, пока буря не набрала полную силу, пристать к берегу и переждать буйство стихии там. Капитан, возмущенный таким своеволием, застрелил самых недовольных, после чего поклялся, что ни один из оставшихся на корабле не ступит на берег до тех пор, пока они не обогнут Мыс Доброй Надежды. Таким образом, капитан Ван дер Деккен сам проклял свой корабль, команду и себя, ибо Мыс не оправдал своего названия, и не сумевший обойти его корабль теперь неспособен пристать к берегу. Согласно легенде, капитан может раз в десять лет сойти на берег, чтобы попытаться найти ту, которая согласится стать его женой и тем самым снимет с него

проклятие. Согласно другой легенде, освободить корабль от проклятия можно с помощью некоего волшебного слова.

Сундук Дейви Джонса

Дейви Джонс — злой дух моря, дьявол, повелевающий грозной морской стихией, очень недружественно настроенный по отношению ко всем, кто пытается вторгнуться в его владения. Естественно, моряки боялись его и ничего хорошего с его именем не связывали. Так, сундуком Дейви Джонса называли пучину, братскую могилу затонувших моряков. Прочие выражения, связанные с его именем, также не несут никакого положительного оттенка. Есть версия, что легенда о Дейви Джонсе родилась в XVII веке и связана она с известным тогда пиратом Карибского моря.

Черная метка

«Черная метка» знакома всем читателям Роберта Стивенсона! Это такой черный клочок бумажки, суливший большие не-

приятности тому, кому не посчастливилось получить его от своих братьев-моряков. Черная метка, вероятно, произошла от традиции Карибских пиратов показывать карту черного туза неугодному или подозрительному члену команды, которому таким образом недвусмысленно намекали, что лучше ему самому убраться от недовольных куда подальше, или, в противном случае, ему помогут. Позже на карте стали рисовать черный круг, чтобы уж точно заметно было.

Авторы игры:

Дмитрий Тэлэри

Светлана Михина

Дмитрий Трубицин

Евгения Мурзина

Художник Сергей Самсонов





**DREAM
MAKERS**