

Мастерская группа



Представляет

Ролевую Игру

QUO_VADIS?



ЕPISTULA

«Не любо – не слушай, а врать не мешай»

Прежде чем пойдёт речь об игре, мне хотелось бы представить на суд читателя небольшое эссе, отчасти проливающее свет на мой личный взгляд на РИ; а так как в приложении к «QUO VADIS» я являюсь ещё и мастером, то, возможно, и на саму игру.

За последнее время увидело свет величайшее множество докладов, статей и других работ, посвящённых ролевым играм и проблемам, с ними связанным. Однако, несмотря на изобилие путей решения, проблемы как были, так и остались.

Дабы решить их для себя, я выбрал установку: «Зри в корень». Прежде всего, я увидел, что зачастую персонажам свойственны те же самые потребности, что и человеку в реальной жизни; опустив ряд физиологических моментов, к игре напрямую не относящихся, можно привести примерно следующее:

1. Вовремя и хорошо поесть.
2. Спать не менее 7 часов в сутки.
3. Иметь возможность самореализации и возможность достижения адекватных приложенным усилиям результатов.

Причём каждый из трёх пунктов равен по значению остальным. Их можно разделить:

1 и 2 – необходимые для жизнеобеспечения.

3 пункт – наделённый весьма общим смыслом. В частном жизненном приложении он может изменяться от попыток добиться взаимности в отношениях с девушкой до стяжания материальных ценностей и продвижения по служебной лестнице.

Возможно, кто-то скажет, что для осуществления трёх вышеперечисленных пунктов вовсе не обязательно ехать на ролевою игру. И я с ними буду полностью согласен.

Но раз уж мы занимаемся ролевыми играми, значит это нам зачем-то надо. Зачем? Это другой вопрос, требующий отдельного рассмотрения, его я здесь касаться не намерен.

Также следует обратить внимание на людей, исповедующих следующую пост игровую идею: «Козлы мастера – не постигли сути моей чувствительной натуры, поставили в изначально тупиковую ситуацию, козёл игрок Ваня Сидоров – обломал мне всю игру, если бы не они, ох я бы им всем показал!». ИНОГДА подобные высказывания не лишены доли истины, но это частные случаи, они требуют конкретного рассмотрения, и не в моих планах этим сейчас заниматься (классифицировать и обобщать). Хочется лишь заметить, что в реальной жизни все мы поставлены в разные условия, занимаемся разными делами, живём разной жизнью, но одни, невзирая на превратности судьбы и изменчивость фортуны, достигают

намеченной цели, другие плывут по течению, всю жизнь, оставаясь неудачниками, занимаясь исключительно поиском виновников своих бед.

Несколько слов о самой игре.

Нашей главной и, наверное, единственной (по большому счёту) задачей по отношению к игрокам мы считаем создание максимально широкого простора для игры, с минимумом ограничений. Да и то, последние в основном касаются игротехнических приёмов, коими мы воспользовались (которые при желании также можно обойти, либо модифицировать по своему вкусу), а также рядом условностей, налагаемых самой эпохой.

Целью нашей игры не является реконструкция отдельно взятого отрезка истории. Воссоздаются лишь сами миры: древнеримская цивилизация, мир варваров и т.д.

Эпоха выбрана не случайно. Богатство религиозных культов и философских школ даёт широкий выбор духовного развития персонажа. Развитая римская цивилизация способна обеспечить игрока подходящей профессией (стилем жизни). Отсутствие устоявшихся понятий Добра и Зла, догм нравственности и морали предоставляет персонажу самому решать, что хорошо, а что плохо.

Иначе говоря, направляющий вектор всех наших мастерских идей – сама антиномия существования: между изначальной хаотичностью бытия – и ее преодоление в жизни отдельно взятого человека, способного навести в своей внутренней вселенной порядок и тем самым сообщить достоинство собственной жизни.

Ретнев Сергей



«QUO VADIS ?»

«ХОЧЕШЬ БЫТЬ СЧАСТЛИВЫМ – БУДЬ ИМ!!!»

Пролог

Каждый из вас чего-то хочет от игры, которую собирается посетить. А чего хотим мы – мастера от вас, игроков?

Скажем сразу: игра рассчитана на определенный уровень самостоятельности игрока и его способности принимать адекватные решения. Также весьма желательна устойчивая к стрессам психика (психоотстойник на игре отсутствует по определению).

Достижение Вами чего-либо в процессе игры – есть результат приложения исключительно ВАШИХ ЛИЧНЫХ усилий (индифферентность мастеров к деяниям игрока глобальна). На игре мастера встречаются лишь в виде языческих богов, коим нет особого дела до судьбы смертного. Так что, в своих неудачах вы сможете винить только себя.

Умирать на игре не модно, ибо, ЧТО с Вами случиться в Стране Мертвых – не известно.

Насквозь приветствуются тотальные оргии с неограниченным распитием спиртного, принесение в жертву богам реальных животных (кроме собак и кошек), крестные ходы и прочие ночные антуражные действия.

В общем, флаг вам в руки. Дерзайте, все у вас получится.

ЭКОНОМИКА

«Работа – не волк, в лес не убежит»

Экономика на игре не является необходимым условием для выживания персонажа. Это значит, что игрок не должен совершать каких-либо вынужденных действий под угрозой голодной смерти персонажа (имеется в виду выстреливание коров, высаживание шишек и поиск чипов). Производство виртуально, а потому считается, что каждый персонаж находится на полном самообеспечении. Живите хоть до старости и не тратьте попусту время игры.

Вышесказанное не означает, что экономики на игре не будет.

Система землевладения.

На игре вводится владение реальными территориями в масштабах полигона. Каждому землевладельцу будет выдана грамота на владение его

территорией. В этой бумаге будет указана налоговая стоимость территории, либо вам ее сообщат мастера. Наличие подобной грамоты у вашего персонажа означает, прежде всего, возможность получения налога с данной территории.

Денежная система.

На игре имеют хождение золотые слитки и монеты римской чеканки. Если Вы собираетесь везти свои монеты, то необходимо сообщить мастеру по экономике следующую информацию: название монеты, соответствующее историческому аналогу, как будет выглядеть и количество (в штуках). Таблица соотношения монет будет представлена перед началом игры.

Налоги и пошлины.

Римские граждане будут иметь право получать и нести обязанность платить налоги с имущества, домов, земельных владений, рабов и домашних животных. Сделки по приобретению и продаже имущества или рабов облагаются пошлинами, взимаются налоги на наследство.

У людей не могущих заплатить свои долги отбирается имущество; за отсутствием последнего человек продается в рабство.

Система рабовладения.

Рабы будут. Каждый из вас может оказаться в их числе. Существует три основных способа стать рабом:

- 1.Пленение (относится к сфере взаимодействия мира варваров и римского государства).
- 2.Неспособность рассчитаться с долгами (внутриимперский способ – доступен только римлянам).
- 3.Смерть персонажа (общедоступен).

Каждый умерший несет повинность: в течение 3 часов чистого времени он будет рабом. При этом:

- 1.Раб-мортиарий не имеет права покончить жизнь самоубийством, убегать от хозяина, причинять ему моральный, физический и материальный ущерб.
- 2.Любые свои действия мортиарий обязан согласовывать с хозяином, либо с его поверенным.
- 3.За нарушение первых 2 пунктов срок повинности увеличивается в два раза.
- 4.Мортиарий напрочь лишен проявлений физической и умственной немощи и любых индивидуальных черт.
- 5.По истечении положенного срока мортиарий считается умершим для своего господина и возвращается в СМ.

Попавшие в рабство 1 и 2 способом не обязаны придерживаться вышеупомянутых пунктов.

Альтернативные источники дохода.

Таковыми считаются: кражи, ограбления, мародерство et cetera. Вышеперечисленным операциям подлежат все игровые материальные ценности (кроме земельных сертификатов, кои могут быть присвоены исключительно путем различных юридических процедур и финансовых операций).

Не подвергаются присвоению:

1. МАСТЕРСКИЕ таверны и термополии (винные погреба), их собственность;
2. Личная собственность игроков;
3. Готовая пища и запасы провианта;

Изготовление фальшивых денег не запрещается.

Профессии.

Имеют место любые профессии не идущие вразрез с историческим пластом игры. Однако, гарантированный доход имеют только земле - ,рабовладельцы и лица, состоящие на государственной (военной и административной) службе.

Торговля.

Продаются и покупаются все игровые материальные ценности.

Выставив на продажу личную собственность (оружие, доспехи, элементы прикида и т. д), игрок автоматически переводит ее в разряд игровых ценностей и не имеет права требовать ее постигрового возвращения.

Купивший подобную вещь обладает правом перевода последней в ранг личной собственности

По обоюдному согласию возможны любые другие виды и варианты сделок.

Таверны и термополии.

Мастерские таверны и термополии грабить нельзя, в отличие от самостоятельных учреждений подобного плана.

При этом разрешаются и приветствуются пьяные дебоши, выяснения отношений, азартные игры, убийства и прочие увеселительные мероприятия. Все виды физического взаимодействия (кроме боя на игровом оружии) требуют безусловного на то согласия противника (партнера 😊).

МЕДИЦИНА.

Medice, curant se!

Существенной влияния на жизнь полигона оказывать не будет. Медицинские правила подготавливаются особо и предназначены только для лекарей.

Реальное мед. обеспечение.

Каждый игрок должен самостоятельно продумать и взять необходимый минимум лекарств.

Как правило, это: бинты, йод, антибиотики, обезболивающие.

Мастера не смогут обеспечить экстренной доставки больного, поэтому решайте этот вопрос с капитаном вашей команды (желательно до игры).

РЕЛИГИОЗНЫЕ ВЕРОВАНИЯ И ОБРЯДЫ.

«Религия есть из один видов духовного гнета...»

В.И. Ленин

У римлян было множество разных богов и богинь. Они делились на две основные группы: духи-защитники домашнего очага, которым поклонялись в каждом доме и боги и богини государственной религии, которым поклонялись во время публичных церемоний.

Большинство римлян верили, что каждому из них покровительствует свой особый бог или богиня.

Поклонение домашним богам.

Римляне верили, что их жилища охраняет множество духов. Одни из них, пенаты, охраняли различные домашние припасы, другие, лары, присматривали за всеми домашними делами. У каждой семьи был свой дух-покровитель – гений, и духи предков – маны. Некоторые из этих духов даже имели собственное имя. К числу таких богов относились Веста – богиня домашнего очага, и Янус – бог дверного проёма.

В каждой комнате был свой жертвенник, посвященный ларам – ларарий, где семья возносила ежедневные молитвы и приносила жертвы: вино, хлеб или плоды.

Государственная религия.

Должность жреца была исключительно важной. Верховный жрец носил титул Верховный понтифик. Начиная с правления Августа, соответственно и в исторический период игры этот пост занимал сам император.

Негосударственные религиозные культы.

Многие римляне со временем теряли веру в богов государственного пантеона, культы которых, несмотря на пышные ритуалы, не отвечали личным запросам большинства людей. К моменту возникновения Империи многие римляне вообще отказались поклоняться общегосударственным божествам.

ПРИМЕРНАЯ ГЕОГРАФИЯ.

Я прослужил здесь сорок лет, все сорок воевал
Я видел и скалистый Вект и Адрианов вал.

Р. Киплинг

Особый упор следует поставить на слово примерная. Мастера не склонны навязывать игрокам жесткую географию, поэтому вернее было бы назвать этот параграф правил: "Необходимый минимум населённых пунктов и некоторые, желательные на игре народы".

Под первым номером стоит сам Рим – вечный город, фактический центр мира.

Далее следует римский военный лагерь (без комментариев).

Также неплохо было бы увидеть Иерусалим и народ иудейский.

Варвары. Всех видов, в любом количестве.

Как уже было сказано, всё перечисленное есть лишь предварительные мастерские наброски.

И если вы не увидели своё место в этом списке, пишите, и мы с радостью восполним этот пробел (то же относится и к персонажам).

Подать заявку на забытый нами народ желательно до середины июля. Но даже если вы забудете или по тем или иным причинам не сможете это сделать – не страшно, решим этот вопрос прямо на полигоне.

Примерный список персонажей.

Цивилизованный мир:

Император Римской империи, его семья, патриции, жрецы, рабовладельцы, лекари-рабы, легионеры, гладиаторы, ликторы, палачи, претор, ланисты, ремесленники, учёные, ораторы, философы, куртизанки, гадалки, крестьяне, уголовники всех мастей, наёмники (себастианцы ...), христианские проповедники (апостолы?), раввины, менялы et cetera.

Варвары:

Все что угодно.

БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

«Праздную жизнь позабыв, с просторную тогой расставшись,
Я непривычной рукой вовремя взялся за меч»
Овидий. «Скорбные Элегии».

Бесхитовка (каждый доспех защищает исключительно ту часть тела, на которую, собственно, надет). Зона поражения полная (кроме кистей и стоп). Удары в голову, шею и в пах запрещены.

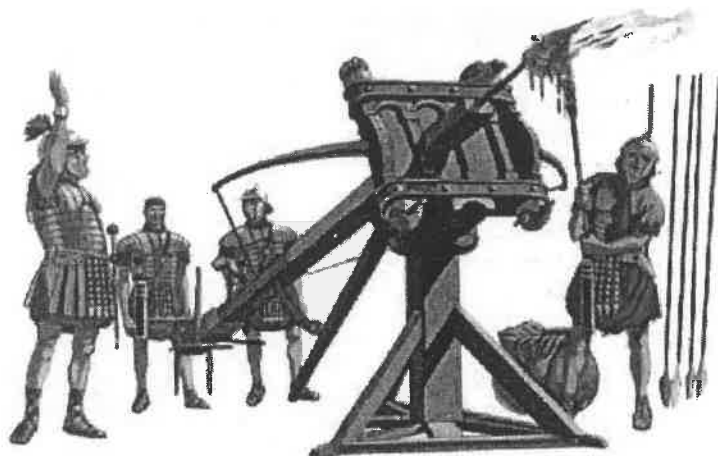
Игровое оружие должно соответствовать историческим аналогам реального боевого оружия данной эпохи. Иначе говоря, двуручные мечи, алебарды, арбалеты и т.д. не катят.

Мечи, стрелы, кромки щитов должны быть безопасными.

Строго запрещены удары ногой в щит, удары щитом в корпус и конечности противника («крыло ворона»). Использование приёмов рукопашного боя в боевых действиях запрещено (кроме перехватов руки за предплечье и захватов противника за корпус).

Связывание, кляп, только по жизни.

Обыск производится по жизни; не согласен, отдавай все честно и сразу.



Пытки: любые виды физических упражнений (☺) в неограниченном количестве. Не выдержал – раскололся!

Оглушение производится только в мирной обстановке ударом небоевой части оружия по спине оппонента.

Перерезание горла: в мирной обстановке, при этом злоумышленник должен находиться позади предполагаемой жертвы.

Имитация отравления представляет собой добавление в еду (питиё) какой-либо неопасной для здоровья субстанции (перец, лимонная кислота, соль, сахар, спирт и т.д., кроме уксуса и т.п.). Отравленным считается игрок, так или иначе избавившийся от взятого в рот (☺), проглоченного яства.

Штурмовые правила.

Каждая крепость, город или военный лагерь должны иметь легенду – материал построек и стен, наличие ворот, из чего они, ров, его глубина, чем заполнен, наличие подземных ходов (не более одного, с фиксированными точками входа и выхода, причём выход должен находиться не далее 10 метров от стен, пропускная его способность – не более 2-х человек в минуту).

Ворота разбиваются тараном по жизни.

Стены: желательно строить по периметру, штурмовая стена – 2 и более метров в высоту, её суммарная протяжённость не менее пяти метров. Не штурмовые стены моделируются «конвертами» из прямых, не прогибающихся под собственной тяжестью деревьев.



Рвы: ширина – минимум полтора метра, глубина – не менее 0.3, но и не более 2 метров. Чтобы погибнуть во рву достаточно коснуться его дна любой конечностью. Прыгать через ров нельзя, равно как засыпать его (переправа через ров осуществляется посредством наведения мостов через него).

Также проникновение в крепость помимо ворот возможно при помощи штурмовых лестниц. Обороняющиеся имеют право отталкивать от стен лестницы как без атакующих на ней, так и вместе с ними. Так что перед сооружением подобных приспособлений хорошенько подумайте.

Заграждения из веток, палок и прочей дряни таковыми и являются. Преодолеваются и разрушаются по жизни.

Щели в штурмовой стене или воротах — есть реальные щели, сквозь которые вполне возможны взаимодействия между атакующими и их оппонентами.

Сбрасывание со стен камней моделируется аналогичной операцией, где роль камня выполняет мешок (с минимальными габаритами 30х25х20 см), набитый травой, либо тряпками. Сбрасывание имитируется двумя руками в метровой зоне от стены (башни). При прямом попадании камня в человека — мгновенная смерть, щит не спасает; по касательной — тяжелое ранение.

Горшки с кипящей смолой — воздушные шары или презервативы с водой (не менее 1 литра).

Скорпионы, онагры, осадные башни и т.д. — по личной договоренности с мастерами.

Поджоги и пожары на игре не присутствуют.

Римляне.

Мечи: как правило, короткие, не превышающие 60 см длины, из которых 15 см приходится на эфес. Типичным оружием высших начальников и полководцев был широкий кинжал или очень короткий поясной меч.

Копья: длиной до 4.5 м (в реалиях)



Пилумы: короткие метательные копья (до 2 м). При попадании (вследствие броска) пилумом в щит противника — щит становится нетранспортабельным, т.е. бросается на землю до конца схватки либо

используется только как стационарное укрытие. Ручной удар пилумом эквивалентен удару копьем. Наконечник пилума – **очень** безопасный, длина закрытой им части пилума – 40-50 см. Каждый пилум в обязательном порядке демонстрируется мастерам.

Древки дротиков и пилумов – шлифованные.

Шлемы: катят шлемы любого периода римской истории, а также предельно на них похожие.

Щиты: овальные и прямоугольные, оба вида щитов примерно 125x80 см. Щиты центурионов имели круглую форму.

Доспехи:

1. «лорика хомата» – длинная кольчуга без рукавов.
2. «лорика сегментата» – пластинчатые доспехи.
3. «лорика скаумата» – чешуя.

Также катят кирасы, как кожаные, так и металлические, наручи и поножи.

Варвары.

Достаточно утомительно было бы в индивидуальном порядке описывать специфику вооружения каждого варварского народа. Поэтому мы уповаем на Вашу личную осведомленность в данном вопросе, буде Вы пожелаете посетить нашу игру в качестве варвара. Если же вдруг у Вас все-таки возникнут какие-либо недоразумения по этому поводу, то напишите нам, и мы в частном порядке разъясним Вам ситуацию.

Таблица взаимодействия оружия и бойца будет опубликована в Медицинских правилах.

Стрелковое оружие рассматривается индивидуально (натяжение не менее 15 , не более 25 кг).

Решение в споре во время боя принадлежит атакуемому.

Однозначно не засчитываются все виды неквалифицированных ударов. Запрещен захват незащищенной рукой обнаженного лезвия.



СТРАНА МЕРТВЫХ.

«И жалок тот, кто смерти ждёт,
Не смея умереть»
Р. Бернс.

Итак, Вы умерли. Что дальше?

Спустя 10-15 минут после гибели душа Вашего персонажа отделяется от тела и начинает скитаться по полигону, что крайне нежелательно; также не рекомендуется:

1. Заходить к себе в лагерь.
2. Попадаться кому-либо из живых на глаза.
3. Прятать игровые ценности (если после смерти вас не обобрали в течение 10 минут, то вы переводите все свое игровое имущество в мир нематериальный и впоследствии **ЧЕСТНО И БЕСКОРЫСТНО** сдаете богу подземного царства).

Каждый благопристойный дух обязан будет кратчайшей дорогой добираться до означенного мастерами места, где Дит собственноручно решит его судьбу на ближайшие 3 часа и оформит ему сертификат раба-мортиария, который мортиарий обязан вручить хозяину по прибытии к оному.

Р.-м. обязан выполнять приказания своего хозяина, не наносящие первому (как игроку) морального и физического ущерба, т.о. игрок, выполняющий функцию р.-м. предварительно заносит в сертификат свои ограничивающие факторы (пожизненные болезни, нравственные принципы и т.д.).

По истечении положенного срока, либо по причине смерти р.-м. покидает господина и идет в СМ, где и получит, как то, что ему положено, так и то, что причитается.

Еще. Каждый игрок должен заблаговременно подготовить и сдать мастерам прикид, в котором он будет отбывать вышеупомянутую повинность. If Вы не имеете подобной возможности, то мастера за свой счет предоставят достойную Вашего положения одежду (в обязательном порядке).

НОЧНАЯ ЖИЗНЬ.

«Крики, лобзания, стоны тёмные звуча покои
Ввысь уносятся, богам услаждая хмельное веселье.»
Марк Валидий

Основа — см. соответствующий пункт «Путеводителя для ищущих точку опоры» (Екатеринбург, 1997), с некоторыми изменениями.

На построении каждая команда право объявить свою территорию закрытой.

Пример:

Город Рим объявляет открытый ночной статус, т.о. реальна ситуация: «Ночная оргия: патриции, вино, женщины. Вдруг, из близлежащих кустов появляется (нежелательный в любое время суток, в любой ипостаси) Ваня Сидоров с дикой жаждой халявы в глазах и желанием обсудить подробности недавнего футбольного матча. Выпив все фалернское, облевав храм Юпитера и окончательно испортив римлянам праздник, он благополучно растворяется в темноте».

Т.о. решайте, что для вас лучше.

P.S. Не забудьте о белых шарфах.



ИСТОРИЧЕСКАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ.

«Не оставляет сомнений тот факт, что в
71 г. Н.Э. круче всех были именно римляне».

Квинт Аэций

68-69 гг.: в Риме творилось черт знает что. Гальба, Отон и Вителий со своими легионами решили сыграть в «русскую рулетку». И сами не заметили, что слишком увлеклись, потому как императором стал все таки Веспасиан. Поручив дальнейшие разборки с евреями своему сыну Титу, он поспешил в Рим. Тит, в свою очередь, оказался малый не промах, и во время осады Иерусалима повеселился на славу, распиная ежедневно по несколько тысяч пленных (судя по всему, много лет спустя, вспоминая за обедом, что за день он не сделал ничего хорошего и приговаривая : «Друзья мои, я потерял день!», Тит тосковал по былому).

Спустя три месяца Иерусалим пал. Огромное количество евреев было продано в рабство и выселено из страны (неплохо для начала!?).

Однако геморрой на этом не кончился. Полчища германцев всех мастей продолжали докучать Риму и жадно протягивать свою грязную волосатую лапу: «Подайте мол на пропитание!». Первым терпение лопнуло у Октавиана: «Прогулялся бы ты Квинтилий за Рейн!» – сказал он однажды своему другу. Так произошло позорище в Тевтобургском лесу (9 г. Н.Э.). В результате которого Рим навсегда лишился трех поистине образцовых легионов (17, 18, 19). Но да ладно ...

Так вот. Дабы подобное не повторилось, благоразумные римляне решили загородиться от таких соседей, выставив на северной границе вдоль Рейна и Дуная 15 легионов (более половины всех военных сил империи).

Т.о. мастера на начало игры предполагают следующий расклад:

1. Римляне, не боящиеся никого и ничего.
2. Суверенные германцы, более всего любящие свободу.
3. Иудеи, ненавидящие Рим и жаждущие независимости.
4. Прочие периферийные народы (греки, парфяне, персы, галлы, кельты, пикты, венеда и т.д.), на откуп вышеупомянутым.



РАЗНОЕ .

Мастера не обеспечивают игроков инструментами и т.п. вещами.

Голодать в СМ Вам, скорее всего не придется.

Взносы (1\$ USA) – сдавать обязательно и заранее. Сдавая взнос на полигоне, тем самым вы увеличиваете его сумму на 50% (распространяется только на Самарскую область). Если вы не располагаете достаточной суммой, то в виде исключения (нежелательного) можно сдать взнос продуктами или спиртными напитками (результат соглашения будет напрямую зависеть от качества сданного продукта) либо отработать (☺), а это будет очень непросто.

Одежда .

Большинство римлян носили одежду из шерстяных или льняных тканей. Обычно одеяния делались из целых кусков ткани, которые оборачивали вокруг тела и скрепляли фибулами или ремешками. Одежда чаще всего сохраняла естественные цвета тканей, из которых она была сделана.

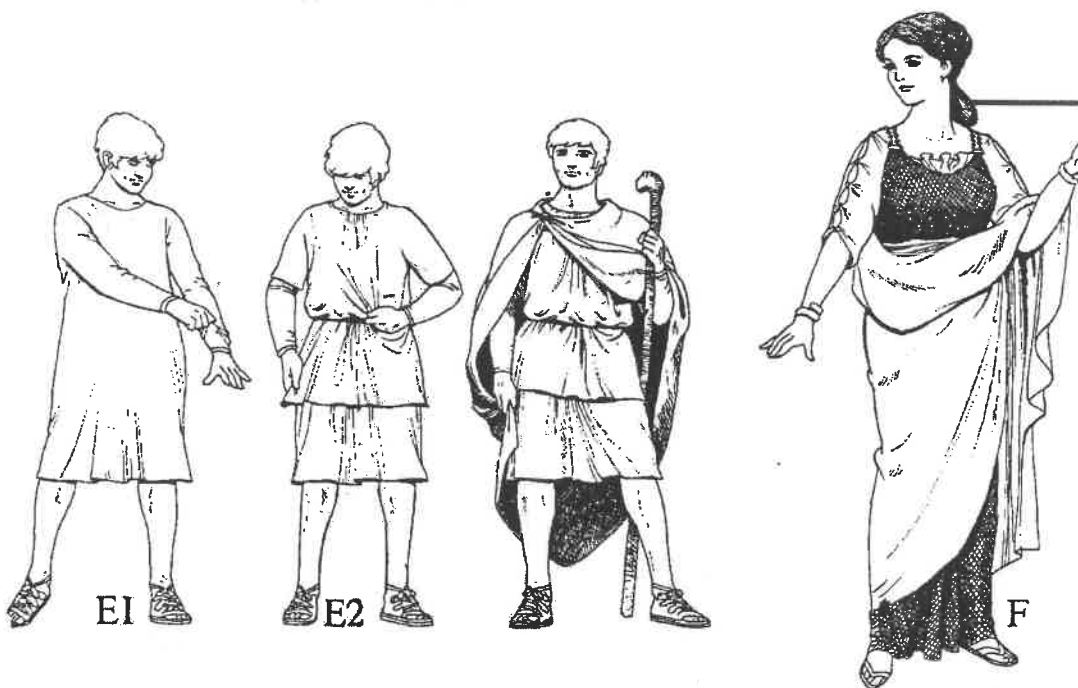
Единственным видом мужского белья была набедренная повязка. Поверх неё надевалась туника, сделанная из двух прямоугольных кусков материи, сшитых на боках и плечах, и стягивавшаяся ремнём.

Носить тогу имел право только римский гражданин. Сановники и дети носили тогу с пурпурной каймой. Такая тога называлась претекстой, юноши носили её до 16 лет, после чего надевали настоящую мужскую тогу, совершенно белую. Поверх туники начинают носить лёгкий в складку плащ, паллиум. Туника же становится верхней одеждой, которую надевают на другую тунику, нижнюю. Туника может быть как без вшитых рукавов, так и с оными.

Женщины носят длинные туники поверх платья, перехваченного в талии, столы, а также род плаща со множеством складок – паллу.

На тунику с длинными рукавами (E1) иногда надевали тунику более короткую и с короткими рукавами (E2). Одежду дополняет плащ, схваченный на правом плече аграфом.

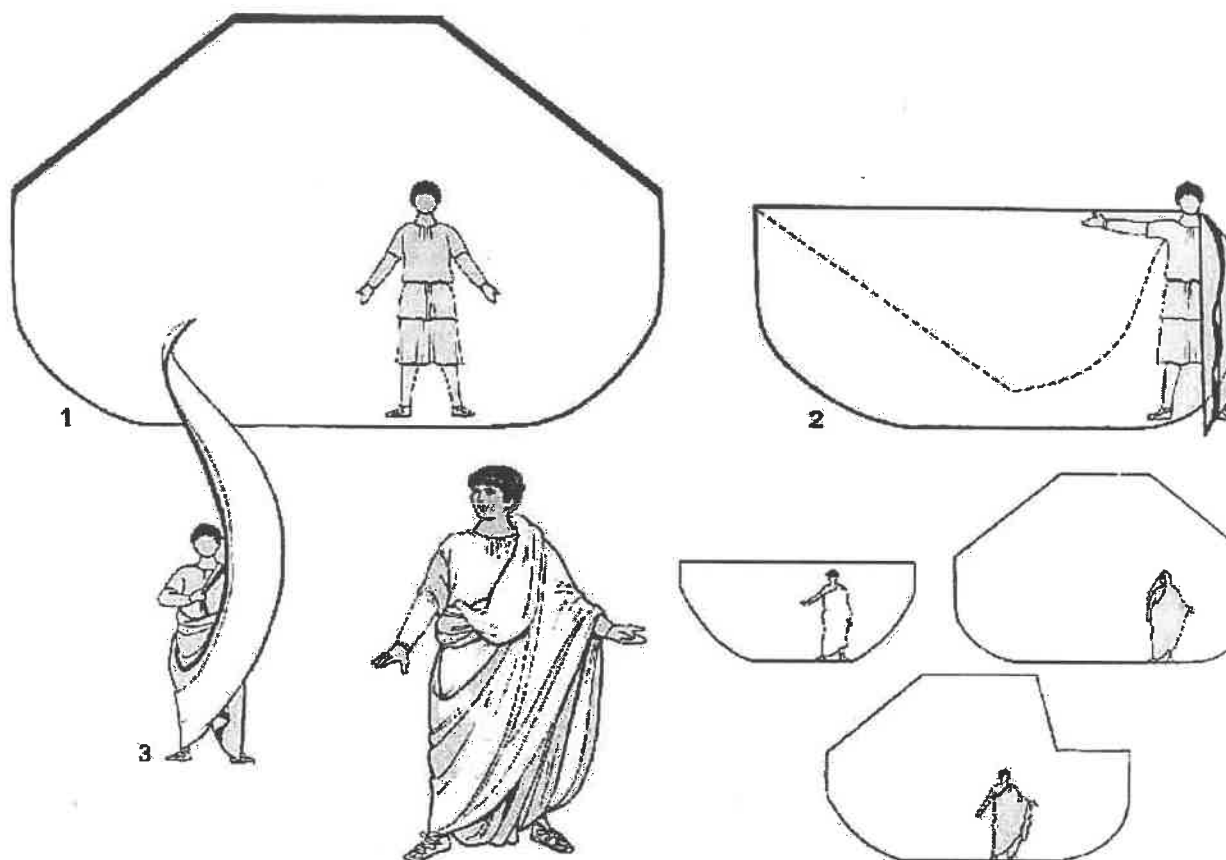
У женских туник рукава часто застёгнуты аграфами. Верхнее платье может быть без рукавов, а плащ накинут сверху (F).



Будучи сперва простым покрывалом, тога увеличилась, достигнув в диаметре шести метров; её можно одеть только с посторонней помощью.

Верх свёрнут (1), один из краёв забрасывают за плечо и левую руку (2), затем оборачивают торс другим краем ткани и также кладут на левое плечо (3), а потом на правое бедро. Каждый заканчивает драпировку по своему вкусу. Оставшийся кусок ткани, называемый **синус** жрецы накидывают на голову во время жертвоприношений.

Просим Вас обратить **особое** внимание на одежду, если Вы едете на игру гражданином Рима. Джинсы явно не прокатят. Хотите ходить в штанах, делайте реальные браки, либо что-то предельно похожее. Прикиды римлян будут отслеживаться весьма строго.



Несколько слов о богах.

«Боги созданы по образу и подобию человеческому»

П.Лафарг

Дит, бог подземного царства – Ретнев Сергей (Ричард), главный мастер;
Вакх, бог вина и веселья – Курбатов Вадим (Хоббит), мастер по Риму;
Вулкан, бог кузнецов и ремесленников – Волков Дмитрий (Хеоден),
мастер по экономике;
Марс, бог войны – Невдахин Сергей (Куруфин), мастер по оружию;
Вотан, бог германцев – Чумаков Леонид, мастер по варварам.

По вопросам участия в игре обращаться по адресам:

445044, г. Тольятти, б-р Космонавтов 24-53, Ретнев Сергей;

445031, г. Тольятти, ул. 70 Лет Октября 36-70, Курбатов Вадим;

443086, г. Самара, ул. Московское шоссе 32-305, Невдахин Сергей.

Quo Vadis on Web: quo_vadis@chat.ru

www.chat.ru/~quo_vadis

Сроки проведения: 6-8 августа 1999 г.

Место полигона уточняется.

P.S. 1. Мастерам ВСЕ РАВНО, что будет твориться на полигоне во время игры (лишь бы это не шло вразрез с УК РФ).

2.Игра планируется оттяжной.

Оттяжная игра:

1.Хорошо поесть и выпить (забота игроков).

2.Хорошо поиграть (забота игроков).

3.Минимум ограничивающих факторов (забота мастеров).

P.P.S. Творческая мастерская группа «LEG XIII» благодарит за ряд предоставленных идей Бочарову Ларису и Сусорова Евгения (г.Екатеринбург), а так же Мартьянова Андрея (С-Пб) и приносят личные извинения Ване Сидорову_{тм}.

ДО ВСТРЕЧИ НА ИГРЕ !

*С уважением Квинт Лициниан Аэций и
Марк Муций Валидий*

Список литературы:

1. Гай Светоний Транквилл, «Жизнь двенадцати цезарей»;
2. «Римляне» (из цикла «Иллюстрированная мировая история»), Москва «Росмэн» 1994;
3. Р.Ю.Виппер, «История древнего мира»;
4. В.Тараторин, «История боевого фехтования»;
5. Г.Сенкевич, «Quo vadis»;
6. Д.Вишарт, «Вергилий»;
7. Р.Джованьоли, «Спартак»;
8. Н.А. Машкин, «История Древнего Рима».
9. П. Микель. «Древний Рим» .

JUST DO IT !!!