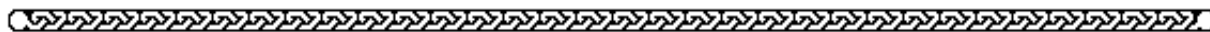


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Карибское море. Пираты

Список блоков:

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

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

Карибское море. Пираты. 2000

Перед вами правила ролевой игры “Карибское море. Пираты”, проводимой в Ленинградской области, 21-23 июля 2000 года.

Требования к играющим:

Для участия в игре следует, с согласия мастеров, подать заявку – от отдельного лица или командную, а также сдать оргвзнос.

Оргвзнос возможен:

1. Денежный –2 USD по курсу + 1 бут. пива (1,5-2 л.) на полигон (для людей, приемлющих спиртные напитки).
2. Продуктами и напитками в игровую таверну.

3. Различные отработки и выполнение мастерских задач.

Мы не призываем к “полной реконструкции”,
НО каждый игрок, приехавший на игру, должен привести с собой игровой костюм, применимый для данной эпохи, общим видом соответствующий указанным в заявке роду занятий, расе, национальности и вероисповеданию. Хорошо, если костюмов или элементов костюма будет несколько. Аналогичные требования – к оружию. Игрок без прикида должен быть готов к исполнению не совсем традиционного и совсем не интересного мастерского задания.

За литературную основу мы взяли одно из любимейших наших произведений – “Одиссея капитана Блада” Р.Сабатини. Также допускаем появление на игре реальных исторических персонажей или литературных персонажей из художественной литературы сходной тематики.

Целью игры мы ставим воссоздание (на сколько возможно) стиля и образа жизни эпохи, возможность самовыражения игроков и общение игроков между собой.

Местом действия игры является бассейн Карибского моря, острова Карибского моря, побережье Южной Америки. Острова и побережье поделены на сферы влияния великими державами: Англией, Испанией, Францией.

Просторы Карибского моря почти безраздельно принадлежат пиратам. На землю колоний, пираты могут ступить выгодными и полезными гостями, либо... И не факт, что ваш гарнизон справится. А если вы не живете на землях великой Испании, почти неизбежна угроза нападения жестоких и разгульных испанцев. И это много хуже флибустьеров. Потому - не скупитесь, не скупитесь на каперские патенты!

Мы оставляем всем желающим право и возможность использовать реальные плавсредства на воде для передвижений, штурмов, атак, абордажных боев и т.д. Группы игроков, заявившиеся экипажами кораблей, не располагающие плавсредствами, имеют возможность использовать виртуальные корабли аналогично “реально - плавающим” на участках суши игрового полигона (на пример: бой “команда корабля на команду”). Возможно пересечение по игре двух способов моделирования кораблей.

Масштаб времени:

1 час – 2 недели

2 часа – 1 месяц.

24 часа – 1 год.

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

1. Испания:

Американский материк Ла Гуайра - Каракас, Маракайбо.

О. Пуэрто-Рико – Сантьяго

О. Гаити (испанская часть) – Санто-Доминго

2. Англия:

О. Ямайка - Порт Ройял.

О. Барбадос - Бриджтаун

О. Антигуа (Подветренные острова) - бухта Сент-Джон

3. Франция:

О. Гаити (французская часть) - Порт-о-Пренс, Сент-Никола,

О. Тортуга (номинально французская) - Кайонская бухта.

О. Мари-Галант - Бессетерре

4. Голландия:

О. Кюрасао (Мал. Антильские Острова) Виллемстад.

Все прочие колонии данного региона - по заявкам команд.

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.

Имущество.

Неигровое имущество является неотчуждаемым.

На игровое имущество выписываются сертификаты. Игровым имуществом являются: виртуальные и реальные "корабли", оружие, доспехи, боеприпасы, деньги, драгоценности, документы, карты, некоторые продукты и напитки. Побираемы виртуальные корабли, некоторое оружие, боеприпасы, деньги, некоторые драгоценности, игровые документы, карты, из продуктов - хлеб, чай, сахар, пиво (не более 30% имеющихся в наличии).

Реальные плавсредства, нательные доспехи, и прикиды, отчуждаются по согласии владельца и по окончании игры возвращаются хозяевам. Вместо неотчуждаемого игрового имущества побирается его сертификат.

Палатки, рюкзаки и котлы - непобираемое неигровое имущество. Палатки, со всем их содержимым - неигровая территория.

Одежда.

В мире, где о человеке судят по одежде, крайне важно выглядеть соответственно своим доходам и положению в обществе. Иногда это может спасти вашу жизнь.

Рядовой флибустьер мог одеваться во что угодно - от широких кожаных штанов на голое тело и драной бумажной рубахи до трофейного испанского камзола с золотым шитьем и тонкой шелковой рубашки с кружевами – как улыбалась удача. В бою одевали трофейные доспехи, жилеты из толстой кожи или сражались голыми по пояс. В ходу были шарфы и цветные головные платки, широкие пояса (кожаные или куски яркой ткани, многократно обернутые вокруг талии), украшения из желтого металла, высокие сапоги или башмаки с пряжками, колпаки и широкополые шляпы с перьями. Для оружия полагалась перевязь.

Коренное население - индейцы - носили грубые штаны, рубахи, на плечи накидывались пледы или одеяла (не клетчатые).

Если вы человек высокого происхождения или ваши дела идут хорошо, в вашей одежде присутствуют кружева на манжетах, воротнике или жабо, а также золотой или серебряный кант на верхней одежде.

Благородные дамы - платья из шелка или батиста светлых оттенков, украшенные лентами и кружевами, с декольте и широкой юбкой. Веера и вуали.

Женщины среднего сословия - одевались проще - широкие юбки и блузы типа "кармэн", платья из простой ткани.

Испанки - одежда красных и черных цветов.

Для служителей церкви - черные рясы. Монахи доминиканцы - черно-белые рясы.

За подробной информацией - к мастерам.

Береговое братство.

Остров Тортуга - штаб-квартира берегового братства. Образ жизни на Тортуге справедлив для всех и каждого. На острове не запирают двери и сундуки с сокровищами.

Капитан пиратского корабля заключает с каждым членом команды договор, по которому каждый участник получает определенную долю добычи.

Капитану полагается полторы доли, штурман, плотник, боцман и канонир получают по одной доле с четвертью.

Укравший или утаивший даже малую долю добычи - немедленно вешается на нок-рее.

Губернатор острова, на котором находят пристанище пираты, получает одну десятую долю добычи. От несчастных случаев и повреждений можно застраховаться.

Подробная информация - у мастеров.

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 2 части 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 лишним будет напомнить, что при дележе клада, чем меньше пайщиков, тем больше достанется каждому.

Кулуарки, женщины и Леди.

При кулуарке крови, если задуматься, фонтан! Посему, прекрасная дама, девица или женщина (если она не Леди Флибустьер) кулуарку сделать не может! 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 бесчестья 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, подобной Леди - не более одной персоны на корабль. Эта Леди владеет практически любым оружием, может быть капитаном, в любой кабацкой драке дерется покруче любого мужлана. (Как вы понимаете, прекрасные дамы, на подобный статус нужно сдавать экзамен.).

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 или испанском). Для господ высоких сословий - дуэли.

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

Бои без правил.

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

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

Блок: Религия



«Религиозные конфессии и особенности отправления культа».

Введение.

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

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

Минимальные требования к мирянам.

Верующий мирянин должен знать наизусть “Signum crucis” и “Pater noster” (католик – на латыни, протестант – на русском или, для особо замороченных, на английском или голландском (в зависимости от национальности)), так как именно по ним будет определяться религиозная принадлежность мирянина (если это потребует).

Минимальные требования к священнослужителям.

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.

Знания. Священнослужитель должен знать наизусть “Signum crucis”, “Pater noster”, “Ave, Maria.” и “Credo” (католик – на латыни, протестант – на русском или, для особо замороченных, на английском или голландском (в зависимости от национальности)), а также ориентироваться в необходимых ритуалах.

Отыгрыш. Святые отцы могут не быть святыми по жизни (все мы люди), тем не менее, просьба (и требование) во время церковных служб отнестись к своим обязанностям серьезно. Глумление над религиозными обрядами, как со стороны священника, так и паствы будет крайне пагубно отражаться на посмертии глумящихся. В свободное время - играйте, как и кого хотите.

Функции священнослужителя.

Христианский священник обязан всячески заботиться о своей пастве путем регулярного

проведения церковных служб (не менее двух служб за игровой год), проповедей, исповеданий, а также осуществлением (буде понадобятся) таких обрядов как крещение, венчание и, разумеется, похороны. Также священники осуществляют сбор денег на церковные нужды и разную благотворительность (помощь бедным, выкуп единоверцев из плена и т.п.) и ведут приходские книги, в которых отмечают, когда кто и у кого родился, когда кто и на ком женился (за кого вышла замуж) и когда кто умер.

Особенности работы инквизиции будут доводиться персонально.

Об инквизиции.

На отыгрываемый исторический период в Новом Свете инквизиция встречалась только во владениях испанской короны, так что массовая «охота на ведьм» на Ямайке или Тортуге будет воспринята, мягко говоря, как нонсенс.

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

Устройство храма.

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

Основные обряды.

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

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

Венчание.

Проводится обряд на русском языке.

Обряд венчания состоит из трех частей.

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

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

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

Раб Божий (раба Божья) N.,

Берешь ли ты рабу Божью (раба Божьего) M.

В законные жены (мужья)
И клянешься любить и почитать ее (его)
В печали и радости,
В богатстве и бедности,
В болезни и здравии,
Доколе смерть не разлучит вас.

Получив утвердительные ответы каждой стороны, священник произносит следующую формулу:

Настоящим объявляю вас мужем и женой
Пред Богом и пред людьми
И то, что соединили небеса,
Да не разрушится на земле.
Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа.
Аминь.

После произнесения формулы священник предлагает новобрачным обменяться кольцами и поцеловаться.

Запись о данном событии заносится в приходскую книгу.

Блок: Сопутствующие материалы



Приложения.

Фрагмент №1.

К вопросу о защитном снаряжении, бытовавшем в Карибском бассейне в конце XVII века.

XVII век - период заката сплошного доспеха. К концу столетия в боях уже не употреблялись полные доспехи, чаще всего бойцы ограничивались защитой головы и корпуса. Тем не менее, европейские доспехи данного периода достаточно разнообразны и представляют собой сложный и интересный предмет исследования.

Данная статья - попытка коротко описать основные типы защитного снаряжения, которое могло использоваться европейцами в бассейне Карибского моря.

Как уже говорилось выше, в интересующий нас период воины носили, в основном, только шлем и корпусной доспех, поэтому в данной статье не будут рассмотрены полные доспехи, которые хоть изредка, но встречаются во второй половине XVII века, также не будут затронуты кавалерийские трехчетвертные и полудоспехи, и прочие элементы защитного вооружения, которые вряд ли могли иметь широкое хождение в Карибском регионе.

Основным корпусным доспехом того времени была кираса. Очевидно, наиболее широко была распространена кираса пехотного типа - гладкая, не очень сильно выпуклая. По своей геометрии такие кирасы напоминали защитные нагрудники кирасир XVIII века. Чаще всего доспех состоял из двух деталей, защищающих спину и грудь, хотя изредка, возможно, встречались образцы, состоящие исключительно из нагрудника.

Не менее часто встречались также стеганные доспехи. По покрою такой доспех копировал

кирасу. Выполняться мог из кожи простеганной на конском волосе, пакле или ином амортизирующем материале. Иногда такой доспех не только простегивался (прошивался нитками), но и проклепывался. Иногда могли применяться также и бригантины - доспех, состоящий из пластин, приклепанных изнутри к основе, так что снаружи видны только головки заклепок. По покрою бригантины конца XVII века также копировали кирасы.

Изредка применялся даже такой архаичный тип доспеха, как чешуя (корацин), правда и в этом случае покрой оставался, неизменен и копировал кирасу.

Кроме доспехов, защищавших весь корпус, применялись также фрагментарные доспехи. К таковым можно отнести горжеты - стальные ожерелья, защищавшие шею, область ключиц и верхнюю часть груди. В XVII столетии практически отсутствуют специальные стеганные поддоспешники. Кирасы часто имели стеганные подкладки и к ним дополнительные поддоспешники не требовались. Часто доспехи надевали на кожаные кафтаны или жилеты. Иногда такая одежда сама по себе служила мягким доспехом.

Наиболее распространенным боевым наголовьем конца XVII века был шлем с полями (шапель). Иногда такой шлем мог полностью копировать популярную тогда широкополую шляпу, но основными его разновидностями были шлемы морион и кабассет.

Морион отличался округлой тульей, которая часто несла гребень, и полями, поднимающимися вверх спереди и сзади. Благодаря такой конструкции морион можно было глубоко надеть на голову, обеспечивая надежную защиту при почти идеальном обзоре.

Тулья кабассета имеет яйцевидную форму и никогда не снабжается гребнем. Поля обычно небольшие и плоские. Такие шлемы были также весьма популярны из-за своей легкости.

Также к боевым наголовьям можно отнести стальные каскеты и каркасы, которые часто вставлялись в модные в то время широкополые шляпы.

В качестве защиты кисти могли использовать латные перчатки, иногда употреблялись перчатки со вшитыми в них кольчужными фрагментами, но чаще всего обходились простыми кожаными.

В заключение необходимо заметить, что при написании данной статьи автор ставил себе целью не подробно рассмотреть все возможные типы защитного снаряжения, а всего лишь составить максимально компактное описание некоторых вариантов защитного снаряжения, в целях облегчения подготовки игры "Карибское море 2001".

(Зигфрид)

Фрагмент №2.

Индейцы.

Тема коренного населения Южной Америки затрагивает непосредственно общую тематику «Карибского моря». Достаточно вспомнить, что именно благодаря названию племени индейцев – карибов (или караибов) Карибское море так именуется. Поэтому мы чуть подробнее осветим жизнь туземцев. Что-то из изложенного может вам показаться спорным, но, поверьте, мы опираемся на исторические и этнографические описания, а так же на собственное мастерское мнение. Надеемся, что наши маленькие изыскания помогут игрокам войти в свой образ и качественно вписаться в игровую реальность.

Индейцев было много. Множество племен заселяли джунгли (гилей), горные районы и колючие льянос. Некоторые из них были миролюбивы, занимались земледелием, собирательством, рыбной ловлей и охотой, а воинственные племена карибов и акавоев традиционно жили грабежами и разбоями.

Основной выращиваемой культурой земледельцев было растение маниока. В пищу шли клубни, из которых с начало надо было выжимать не съедобный сок, а затем варить или печь лепешки. Разнообразие в стол вносили всевозможные фрукты, рыба и разного рода лесная дичь, начиная от диких кабанов и кончая гусеницами, гнездящимися в трухлявых пнях.

Жизни индейской деревни праздность была не свойственна. Одни отыскивали в джунглях участки, пригодные для корчевки и распашки под поля, другие отправлялись на реку ловить рыбу, используя при этом либо удочки, либо верши, либо стрелы и луки, а то даже перегораживая течения и применяя яды. Третьи шли в лес за фруктами или на охоту. На охоте использовались луки, копья, палицы и «воздуходувки» - бамбуковые трубки 8-9 футов в длину из которой выдувались небольшие отравленные стрелы, летевшие на значительные расстояния.

To be continued

А теперь... **Небольшой индейский словарь.**

Варраулы (гуарауно) – многочисленное миролюбивое племя, обрабатывающее землю и строящее жилища на сваях или деревьях.

Гебу – лесные духи, притом часто духи злые.

Гума – пиранья- маленькая прожорливая рыба, живущая в реках.

Итауба - большая лодка, сделанная из ствола дерева, выжженного посередине, вместимостью более 20 человек.

Канаима - дух мести и несчастий.

Кашири – национальный алкогольный напиток типа не перегнанной браги.

Кумарава – яд для стрел, не такой сильный, как кураре, но распространенный повсеместно. Ядовитое растение, опасное для прикосновения.

Кураре – смертельный яд, которым отравляют наконечники стрел. Встречается редко, его покупают в маленьких глиняных горшочках у индейцев макуши.

Маикисикиру – водяные духи, злейшие враги женского пола.

Марака – пустой твердый плод с насыпанными внутрь камушками, магическое оружие шамана. 2 мараки - символ шаманской власти.

Мукуари танец, исполняемый в случае смерти кого-нибудь из племени. Танец имеет целью отогнать от человеческого жилья душу умершего, дабы она не вредила живым.

Паранакеди - англичанин.

Тольдо – навес или хижина.

Ябото (каноэ) – маленькая лодка из древесной коры

Ялакауи – бледнолицый.

Фрагмент №3.

Не требуя обязательного соблюдения всех дальнейших рекомендаций, мастерская группа «Карибское море. Пираты 2002», тем не менее, всячески приветствует и поощряет игроков, сумевших создать цельный образ персонажа, а также зримый и яркий мир вокруг него. Чтобы помочь вам наилучшим образом подготовиться, сообщаем следующие исторические факты.

Мир нашей игры - это мир приключенческого, авантюрного, исторического романа. И хотя основной темой является "Одиссея капитана Блада", четко привязанная к периоду 1685 - 688 года, для большего разнообразия и живописности мы позволяем себе небольшой анахронизм, захватывая моды 1650 - 1615 года, то есть всю вторую половину царствования Людовика XIV. Любые "пиратские" романы, фильмы и приключенческие

темы, совпадающие с этим периодом, могут быть использованы вами в подготовке.

Мир приключенческого романа - мир характерных персонажей. Мир не только активных действий, но и увлекательных описаний, ярких деталей, мир, где персонажа встречают и запоминают по одежке. Вот о них мы сейчас и поговорим.

ОДЕЖДА.

Историки могут спорить, что важнее, личность или общественные массы, но моду определяют яркие личности и оригинальные идеи, ими воплощенные. В этом мода похожа на авантюрный роман. Когда Людовик XIV стал самостоятельно управлять Францией, склонность к роскоши при его поощрении охватила все слои населения. Значительно способствовал этому рост французской промышленности и торговли, достигнутый усилиями Кольбера. Основанные им фабрики дорогих тканей, алансонских и венецианских кружев, шелковых чулок и гобеленов обильно пополняли государственную казну. Все прежние постановления, ограничивавшие потребление предметов роскоши, были отменены в 1661 году, как вредящие развитию производства. К 1669 году во Франции насчитывалось 44200 ткачей. Изрядная доля производимого шла также на экспорт. По грустному замечанию виконта Болинброка, Англия и остальные европейские страны платили Франции ежегодно от пятисот до шестисот тысяч фунтов стерлингов "за одни только бесполезные нарядные тряпки". Не удивительно, что в этот момент во всех европейских странах, а вместе с тем и в колониях, господствовала французская мода. Силуэт мужской моды складывался непосредственно из прихотей Людовика XIV, на женскую моду влияли вкусы его любовниц - Маркизы де Монтеспан, мадемуазель Фонтанж и маркизы де Ментенон.

Франция МУЖСКОЙ КОСТЮМ.

- **Шляпа.** Шляпа обильно украшалась перьями, с тульей 10-12 см и полями 10-20 см, различными способами загнутыми вверх. Край полей часто украшался галуном, а сама шляпа - лентой и пряжкой.

- **Парик.** Поскольку Король-Солнце рано облысел и из-за отсутствия волос всячески поощрял куаферское искусство, штат придворных парикмахеров составлял 48 человек, а в 1656 году корпорация парикмахеров в Париже состояла уже из двухсот человек, и их число все увеличивалось. Памфлетисты злословили, что светом правит брадобрей. В 1670 году королевскому парикмахеру Бинету удалось изобрести парик, удостоенный особого одобрения короля. Парик-бинет представлял собой массу белокурых локонов, спускавшихся на грудь и спину, и стоил до тысячи талеров. Несмотря на высокую цену, он тотчас же был принят при дворе в высшем обществе. Даже те немногие из приближенных ко двору, которые не хотели носить парика, причесывали и даже подкрашивали свои волосы а-ля бинет. Кто не имел возможности платить тысячу талеров, покупал себе парик меньшего объема, стоивший дешевле. Небогатые люди за небольшую цену обзаводились париками из лошадиных волос, козьей шерсти и так далее. Словом, все, от короля до простого горожанина, от подростка до старика старались носить парик. Бороду брили, оставляя усы и небольшую бородку, названную впоследствии а-ля рояль. С 90-х годов модный белокурый цвет сменили на рыжеватый и каштановый.

- **Сорочка.** Сорочку шили из тонкого хлопчатобумажного или льняного полотна, сильно отбеленного либо, наоборот, подкрашенного синькой или шафраном. Для особо парадных случаев использовался еще более тонкий, полупрозрачный буф-муслин, гладкоокрашенный или расшитый легким растительным орнаментом. Таковую рубашку закладывали или присборивали множеством мелких складок, по груди, по спинке и вдоль рукава. Манжет рубашки украшался пышной кружевной сборкой и уже не отгибался

наверх, а свободно падал на кисть. Те рубашки, которые носили только с камизолью, отличались большим объемом и особенно широкими рукавами. Такие рукава перехватывали в нескольких местах поперек цветными лентами и взбивали буфами. Разрез ворота у такой сорочки делался длинным, до самой талии. Так как новый парик полностью закрывал шею сзади и с боков, то вместо широкого отложного воротника "мушкетерских" времен стали носить узкий, спускавшийся на грудь двумя лопастями и завязывавшийся под подбородком шнурком с кистями. Такой воротник назывался "раба". С 60-х годов появился галстук-шарф из тонкого белого батиста, который обвивали вокруг шеи и завязывали впереди узлом. Такие галстуки назывались "краватами" в честь Хорватского гвардейского полка, чьим патроном был Людовик XIV. Фасон узла менялся каждое десятилетие. В начале им просто завязывали воротник, потом воротник укоротился и почти совсем исчез, превратился в стойку. В 70-х годах галстук выкладывали несколькими узкими бантами с кружевными концами, выпущенными сверху на застегнутый жюстокор. В 80-х множество петель из лент по обе стороны узла падало на камизоль или камизоль с жюстокором. В 90-х галстук а-ля Штенкерк, названный так в честь героической баталии, выглядел, как свободно развевающийся шарф, пропущенный одним концом через шестую и седьмую петли жюстокора. Даже простые солдаты носили упрощенный вариант такого галстука. Длина галстука была от полутора до двух метров, ширина - около 10 см.

- **Камизоль.** Камизоль - узкая в груди и слегка расклешенная книзу одежда длиной на ладонь выше колена с застежкой на пуговицах вдоль борта. Чаще всего застегивалась только до пояса. В том случае, если носилась без жюстокора, могла быть без рукавов, но с пышными ленточными эполетами или с короткими рукавами, также украшенными присборенными атласными лентами. Ленты совпадали по цвету с поясом и лентами рубашки. Шилась камизоль из атласа, муара или броката, и украшалась вертикальными вышивками вдоль борта и швов. Для сохранения элегантного силуэта ставилась на плотную подкладку. Сзади у камизоли был разрез, почти до пояса. Также на ней могли быть низко расположенные карманы на уровне середины бедра. Карманы в то время были модной новинкой и пышно украшались клапанами, или галуном, или тесьмой с кистями. В случае, когда камизоль носилась с жюстокором, она могла быть без рукавов или с узкими длинными рукавами (зимний вариант).

- **Жюстокор.** Повоевав в Нидерландах (1654-59 г.), Людовик XIV так проникся военной темой, что ввел в моду одежду на манер солдатской, всю разукрашенную галунами, петлицами, шнурами и плетеной тесьмой золотого, серебряного или контрастного к цвету ткани цвета. Одежда, в общем, повторяла покрой камизоли, но имела 4 разреза - один сзади и два по бокам, длинный узкий рукав, заворачивающийся к локтю широким отворотом. Отвороты рукава и бортов отделялись контрастной подкладкой и также украшались галунами и петлицами. Шили жюстокор из плотных тканей (сукно, замша, бархат, атлас, а для королевской семьи - парча), иногда даже ставили на жесткую подкладку. Талия была несколько заниженная и сильно зауженная. Иногда, как и на камизоли, присутствовали карманы с широкими клапанами. Жюстокор обязательно перепоясывали длинным шелковым шарфообразным поясом, концы которого, обшитые бахромой, завязывали пышным бантом. Жюстокор дополнялся эполетом из лент на правом плече и перевязью для шпаги. Застегивали его только от талии до середины груди, позволяя видеть отделку сорочки и камизоли. Цвета жюстокора и камизоли были контрастны, либо повторялись тон в тон. Пуговицы использовались металлические, количеством от 20 до 60 штук, и нашивались не только вдоль борта, но и всюду, где использовался галун. В русских литературных переводах комплект жюстокора с камизолью называют камзолом. В XVIII веке после смерти Людовика XIV этот комплект, слегка изменив силуэт, изменил и название. Жюстокор стал называться "аби",

а камизоль - "веста", потом "вестон" или "вескоут", но наши переводчики по-прежнему называют это "камзол".

- **Штаны.** Во второй половине XVII века штаны встречались, в основном, двух видов. К военному колету или камизоли одевали объемные шаровары, которые подвязывались над коленями или даже на середине бедра и спускались на колени широкими пышными складками. Одновременно с этими шароварами появилась новая деталь в виде довольно широких, но коротких - по колено - штанов, типа юбка-брюки, или даже двух деталей, типа юбки с боковыми разрезами, которая одевалась поверх шаровар, и называлась "ренграв". Эта деталь пышно отделялась ленточными петлями, кружевными оборками. Эту вычурную деталь Людовик XIV ввел в моду, восхитившись элегантным видом посла Матриха фон Рейнграф. мода продержалась до 1678 года. После этого шаровары носились уже без нее. В то же время чулки носили с широкими кружевными отворотами воронкой. Они назывались "а-ля канон" и были, как правило, черного цвета. Так же назывались широкие кружевные подвязки. В комплекте с жюстокором или коутом носили узкие панталоны-кюлоты длиной чуть ниже колена. Широкие кружевные отвороты у чулок были заменены атласной лентой, которой верхний край чулка привязывался к нижнему краю панталон (по краю и там, и там шли петли). С внешнего края, над голенью оставляли небольшой бант. Такая манера носить чулки называлась "а-ля рояль". Цвет чулков, как правило, был белым. Кроме белых и черных чулок встречались чулки цвета костюма или какой-либо его части.

- **Обувь.** Башмаки на довольно высоких каблуках с розеткой на подъеме или бантом в виде бабочки делались из мягкой вышитой или тисненой кожи любых цветов. Горожане, разумеется, предпочитали черные, серые и коричневые, а придворные щеголи светлые или даже белые туфли на красных каблуках. Носки были заужены, но продолжали оставаться квадратными. Солдаты носили башмаки из толстой буйволово́й кожи желтого цвета с крупными металлическими пряжками.

Сапоги, также как панталоны, встречались двух видов. С кюлотами носили высокие ботфорты, их голень была заужена и скреплена пряжками, а раструб спереди заходил на колено, а сзади был вырезан. Чаще всего они были черными. С рейнгравами носили туфли, но в случае поездок или войны одевали сапоги с широкими колоколообразными голенищами, которые отворачивали два раза - вниз, а потом вверх. На этот изгиб укладывался кружевной канон (см. чулки "а-ля канон"). Для того, чтобы предохранить шелковые чулки, в такие сапоги поверх их одевали другие чулки, полотняные. Их верхний край тоже украшался кружевом. Эти сапоги делали из толстой желтой или рыжей воловьей кожи с квадратными деревянными каблуками, крупные шпоры укреплялись на специальный хлястик.

- **Перчатки.** Перчатки делались из желтой замши с довольно широкими раструбами. Парадный вариант был из ткани, без раструбов, зато обильно вышивался цветным шелком, золотой или серебряной нитью. Таков был силуэт французского придворного модника. Костюм горожанина по покрою и форме напоминал вышеописанный, но выполнялся из ткани попроще: шерстяного сукна, саржи и полотна. Украшался узким кружевом, атласными лентами и вышивкой шелком тон в тон. Особенно удачливые купцы полностью копировали придворный костюм. Вообще, жители колоний во всем старались "перетанцевать танцора", то есть превзойти жителей континента пышностью и богатством своей жизни.

ЖЕНСКИЙ КОСТЮМ.

Самый нижний слой женского французского костюма состоял из белых полотняных или шелковых сорочки и панталон, длинной до колен, отделанных атласными лентами пастельных тонов. Панталоны формой своей повторяли мужские штаны того времени.

Разумеется, у женщин малого достатка, эти панталоны отсутствовали, зато их сорочка отличалась большей длиной и шириной. Дамы полусвета шили свои панталоны из ярких шелковых тканей и использовали золотую или серебряную отделку. Для тех, кто рассчитывает на игре купаться (или отыгрывать страстные любовные сцены) наличие красивого нижнего белья просто необходимо. Следующий слой дамского костюма состоял из корсета и нижних юбок. Нижние юбки шились из хорошо отбеленного и накрахмаленного полотна, их предназначение было держать на себе основной груз костюма, потому самая верхняя из нижних юбок делалась в плотную сборку, и под нее в районе боков и сзади вшивали дополнительные подушечки, набитые шерстью, ватой, конским волосом и т.п. В то время как перед платья был практически плоским. В это время, лиф с заостренной талией и широким полукруглым вырезом вытеснил во Франции, Англии все другие фасоны и чтобы талия при такой моде казалась еще уже, ее затягивали в корсет из клиньев прочной материи, усиленной китовым усом или тонкими железными пластинками, одной спереди (она имела форму плоского клина) и двух сзади (между ними располагалась шнуровка). Женщины среднего достатка, чтобы сэкономить на материалах, покрывали такой корсет кусочками богатой ткани (бархатом, атласом и т.п.) пришивали к нему плечики и носили его вместо лифа от платья. Богатые женщины одевали поверх корсета самостоятельный лиф из ткани верхней распашной юбки. Так как лиф был самой значимой и престижной частью костюма, основная часть отделки (тесьма, кружева, шнуры, вышивка жемчугом, золотой или серебряной нитью) располагалась именно на нем. Рукава состояли из двух частей. Нижняя часть – могла быть рукавами сорочки или самостоятельной деталью и делалась из тонкого белого полотна, сильно присборенного и украшенного внизу оборкой или воланом из кружев. Поверх нее одевался рукав из ткани верхнего платья, который мог быть как разрезным, так и гладким. Ширина его зависела от вкуса хозяйки. Длина от глубины декольте. Чем глубже декольте, тем короче рукав. Вырез платья украшался кружевной оборкой.

Самый верхний слой женского платья состоял из 2 юбок, сшитых из богатых тканей, верхняя из которых была распашной и наиболее богато украшенной тесьмой и складками. Нижняя юбка обычно была контрастной по цвету (светлой). По центру юбки нашивались пуговицы или тесьма. Преобладающими цветами были светлые, чистые (спектрально), для шелковых и атласных тканей. И густые, приглушенные для бархатных. Популярны были все оттенки жемчужно-серого, синего и золотого цвета. К темным платьям могли использоваться черные или цветные (тон в тон) кружева, к светлым – обязательно белые.

Из украшений использовали нити жемчуга, (на шею, в прическу), тонкие цепочки с подвесами, овалы медальоны с тайниками. Для богатых дам – пиком моды являлись брильянты. Именно в это время весь французский двор, а так же щеголи обоих полов и из иных стран, были просто помешаны на брильянтах. Также принадлежностью богатой дамы был веер и перчатки. В жаркую погоду благородная дама могла одеть широкополую соломенную шляпу, украшенную тонкой вуалью, но в основном головных уборов не использовалось, зато прически отличались фантазией и разнообразием. Простоволосыми ходили лишь женщины легкого поведения, нижних слоев общества в худшие годы своей карьеры.

АНГЛИЯ.

Английская мода.

отличалась от французской только более насыщенными цветами и тем, что они упростили камизоль и переделали его в коут. Он был длиной до середины бедра, более прямого силуэта, и рукавами до локтя. Также отсутствовала отделка лентами, зато англичане очень любили галун и петли из плетеной тесьмы. Рейнгравы англичане носили

без верхней части. После искусственно насаждавшейся скромности, если не сказать, аскетичности костюма времен Кромвеля, которой сам же Кромвель изменил, став протектором, англичане с удвоенным рвением принялись подражать французам в период Реставрации. Но убежденные пуритане все равно продолжали носить костюмы серых и черных цветов из сукна, серые шерстяные чулки, тяжелые башмаки с грубыми квадратными носами или короткие сапоги из черной кожи, черную шляпу с высокой, зауженной сверху тульей до 20 см без перьев, с прямыми полями и большой квадратной пряжкой на черной ленте, и белый широкий отложной воротник, либо воротник двумя лопастями вперед а-ля Женев.

НИДЕРЛАНДЫ.

Результатом борьбы за независимость стало не только отделение Голландии от Испанского Королевства, но и создание собственного оригинального костюма, в котором отразился дух стремления к свободной жизни и индивидуальному творчеству. Взяв разнообразные элементы испанской, английской и французской моды, голландские портные, следуя указаниям заказчиков, сотворили свой неповторимый стиль.

Прежде всего, они избавились от всего неудобного, стеснительного и узкого, чем отличалась до этого испанская мода. Узкий рукав лишился простежек, набивок, буфов, стал широким, свободным, однослойным и разрезанным от плеча до сгиба руки, а иногда и до самого манжета. То же самое произошло и с панталонами. Они стали свободными, по поясу закладывались частыми мелкими складками, а по внешней стороне бедра шел разрез, позволявший видеть, светлую подкладку. Край разреза украшался шнуром с воздушными петлями и нарядными пуговицами.

Кроме того, был придуман комплект из двух частей, заимствованный французами и названный "ренграв" (см. выше). Голландцы же, в свою очередь, переняли у французов модель пурпуэна, образца середины 30-х - 40-х годов XVII столетия. Такой пурпуэн с завышенной талией, широким лифом и рукавами имел на спине баску из одной или нескольких трапеций, а его передние полочки расширялись книзу в боковых частях. В пройму такого пурпуэна обязательно вшивали крылышки или небольшие буф-эполеты. Застежку, низ лифа, пройму, боковые разрезы и другие детали обшивали галуном или плетеной тесьмой. Манжеты отделялись кружевами, а воротник представлял собой мягкую (без проволочного каркаса) фрезу, - единственное, что осталось от испанцев, - либо широкий, богато отделанный кружевом, четырехугольный или круглый отложной воротник, украшенный шнуром с кистями.

Во-вторых, избавились от навязчивой дробности французского парадного костюма. Это было достигнуто удалением пестрых вышивок и множества мелких ленточек, освобождением естественной поверхности ткани. Именно в голландском костюме того времени изысканные переливы муара, мягкое свечение бархата, шелковый, атласный блеск и прихотливо-узорчатая фактура кружев выявлены наилучшим образом. Такой костюм строился в равномерном ритме крупных цветочных пятен. Белая основа - рубашка, подкладка штанов, воротник, манжеты, иногда чулки просвечивают через крупные объемы темного верха. При движении такой костюм создавал впечатление ярких, свободных вспышек света, и все тщательно продуманные детали отделки - узкая тесьма, отстрочка швов, витые шнуры, небольшие бантики и пуговицы, - только тщательно подчеркивали впечатление простого, удобного, и вместе с тем, богатого платья. Мужчины предпочитали темную цветовую гамму: черный, темно-коричневый, гранатовый, темно-зеленый. Женщины охотно использовали холодные пастельные тона. Женщины Голландии также изменили французский костюм в соответствии со своими вкусами и обычаями. Они устранили из него всякие крайности и все то, что оскорбляло их чувство пристойности. Не допуская ничего, даже приблизительно похожего на такое

обнажение шеи и груди, которое было принято во Франции, голландки носили закрытый лиф, который обязательно дополняли еще и косынкой, чаще всего, белой, кружевной, а вместо распашной верхней рубы - закрытую, с небольшим шлейфом, умеренной отделкой, бантами и кружевами. Вообще, голландцы справедливо гордились своими великолепными кружевами, на тот момент лучшими в Европе (знаменитое вологодское кружево напрямую произошло от голландского).

Также славилось тончайшее, прекрасно выбеленное голландское полотно, из которого повсеместно делали белье и нижнюю одежду. Из этого же полотна шились чепцы - обязательная принадлежность костюма любой замужней женщины среднего класса. Но даже знатные женщины, придерживающиеся французского образца костюма, украшали свою прическу кружевными наколками, как бы, миниатюрными моделями чепчиков. В прическах девушек также часто присутствовали кружева.

Любимой женской прической в Голландии была следующая. Волосы гладко зачесывали со лба назад, и на затылке укладывалась корзинка из заплетенных в косу волос. Она высоко поднималась, почти к макушке, и укреплялась шпильками и наколками из ткани или кружев. Вдоль щек и над ушами опускались небольшие подвитые локоны.

Из украшений голландки носили небольшое количество жемчуга, цепочки с овальными или круглыми медальонами, кольца и серьги небольших объемов. Именно в это время голландские ювелиры открыли новый способ гранения алмазов, после чего мода на бриллианты охватила весь свет. Кроме того, часто использовали сапфиры, изумруды и гранаты. Довольно часто встречался янтарь. Металлические оправы любили украшать цветной эмалью. Так же украшались различные мелкие безделушки - оправы зеркал, табакерки, часы в форме яйца, которые подвешивали на цепочках к поясу. Именно в этот период голландские мореходы вытеснили португальцев из Индийского океана и стали активно завозить в Европу индийские, китайские и даже японские товары: фарфор, резное дерево, веера, драгоценные ткани, жемчуг, кораллы, драгоценные и поделочные камни. Все эти модные новинки, прежде всего, появлялись в Голландии, а далее распространялись по Европе и колониям.

ИСПАНИЯ.

На редкость неумная внутренняя политика в отношении испанских производителей привела к почти полному их разорению. Ремесленникам, занимающимся изготовлением одежды и аксессуаров, также пришлось сократить свое производство. Это, а также весьма консервативные вкусы королевской семьи, привели к тому, что на протяжении почти всего XVII века испанцы продолжали придерживаться мод, которые сложились еще в XVI веке, и так и назывались испанскими. Изменения, которые в них произошли, были незначительны. Представители высших сословий продолжали носить сильно накрахмаленные фрезы и такие же манжеты. Военные заменили торчащую фрезу небольшим гладким отложным воротником, а жесткую шляпу с высокой тульей и узкими полями - на широкополую мягкую. Хубон воспроизводил форму военных доспехов, для достижения жесткости и геометричности силуэта в нем использовались жесткие подкладки и простежки из ваты и конского волоса, его рукава были узкими и так же простеганными. Шили хубон из шерстяного сукна, дворяне - из бархата или атласа.


В том случае, если поверх него не надевалась кираса, использовался взятый из французской моды колет. Колет шили из кожи, часто буйволоковой, желтого, рыжего, песочного или черного цвета, украшали металлическими пуговицами. В пройму вшивали короткие рукава-крылышки, могли подсоединяться и висячие рукава. Сверху, до пояса, он плотно облегал тело, далее шла отрезная, расширенная книзу баска, ее длина могла достигать до середины бедра.

В костюме преобладали темные тона. Любимым цветом был черный. Любимой отделкой - металлизированные галун, тесьма и шнуры, из золотых и серебряных нитей. Чисто испанский вид застежки - ленты, завязанные бантом, так, чтобы с одной стороны банта была петля, а с другой два конца ленты, заправленные в металлические наконечники. Эта застежка называлась "пунтас", в XIX веке она преобразовалась в аксельбанты, и осталась только в военном костюме. Наконечники у пунтас могли быть любой формы. Дворяне делали их золотыми и серебряными и украшали драгоценными камнями. Ими украшали как мужской, так и женский костюм - рукава, ложные рукава, борта и пройму. Количество пунтас не было ограниченным, и зависело только от благосостояния, например, у королевы их было до тридцати на одном костюме.

Однако к концу семнадцатого века, в Новом Свете, все больше знатных испанцев предпочитали одеваться по Французской моде, но сохраняя традиционные темные цвета и богатую отделку золотым и серебряным галуном.

При короле Филиппе IV (1621 - 1665), по предложению его министра Оливареса, была учреждена "хунта реформации", которая приняла ряд постановлений против излишнего щегольства. Этими постановлениями запрещалось покрывать позолотой деревянные, бронзовые, железные и медные вещи, отделять платье золотом и серебром, регламентировалось количество рядов тесьмы на женских юбках. Даже у королевы их было только девять, а горожанкам разрешалось не больше трех. Мужчинам не разрешалось носить шелковые плащи, предписывалось шить их только из шерстяных тканей местного производства. Также запрещались длинные французские парики и французские женские платья с низко вырезанным лифом, открывающим грудь. По поводу таких лифов и широких женских юбок на каркасе было отмечено, что "их разрешается носить лишь одиноким публичным женщинам".

Испанки отреагировали на это постановление весьма своеобразно. Они шили платья с высоким лифом, закрывающим спереди не только грудь, но и часть шеи, а сзади он был вырезан настолько глубоко, что половина спины оставалась открытой. Впрочем, она прикрывалась длинным покрывалом, называемым мантильей. Мантилья шилась из тонкого черного кружевного полотна и представляла собой полукруг, все края которого были бшиты воланом из плиссированных кружев. Крепилась мантилья в прическу на высокий гребень. Этот гребень и набор длинных головных булавок нередко представляли из себя настоящее произведение ювелирного искусства и передавались от матери к дочери. Гребни попроще делались из черепахового панциря. Волосы поднимали вверх, со

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.

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

Игрок без особых амбиций в прикиде, а также черный невольник с минимумом одежды (в

набедренной повязке или парусиновых штанах) – 2 хита.

Игрок в реальном историческом прикиде – 3 хита и более.

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

Из доспехов на игре допускаются соответствующие эпохе английские и испанские 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.

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 оружие 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.

При 4-м попадании в конечность она 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 - по желанию пострадавшего (поломка оружия, саморанение виновного до “0” хитов и т.п.). Удары типа “швейная машинка” засчитываются, как одно попадание.

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 (продается за деньги мастерам), не пробивает доспех, снимает 0,5 хитов.

Оружие коренных жителей Нового Света - копья, топоры, палицы, луки, дротики - непобираемы, снимают 1-3 хита, не пробивают кирасу и бригантину, часто бывают отравлены (ядом практически моментального действия).

Огнестрельное оружие.

Пистолеты моделируются следующим образом:

Игровыми пневматическими моделями образца 17-18 века (однозарядными), снимают 2 хита, непобираемы. Выстрел засчитывается только в переднюю часть корпуса - так, чтобы жертва видела, что в нее стреляют. Выстрел из 2-х стволов засчитывается за один. Моделями, производящими холостой выстрел, или стреляющим безопасными зарядами. Непобираемы, снимают 2-3 хита, особо круто выполненные экземпляры - 4 хита. Попадание из холостых моделей засчитывается (но только одному указанному игроку за выстрел) с дистанции до 5 метров по факту выстрела.

(Понимаем благородное негодование по поводу снятия хитов холостыми выстрелами, но

взываем к вашему воображению: насколько менее приятен и безопасен способ снятия хитов самодельными моделями через факт попадания (даже бумажными пыжами), а так же безапелляционно грохаем мастерским кулаком по мастерскому столу: люди заморочились, люди сделали, люди будут стрелять и попадать).

Мушкетеры, отыгрываются моделями, аналогично моделям пистолетов.

Игровые мушкетеры так же непобираемы, могут снимать 3-5 хитов у отдельного игрока при прицельном выстреле или по 1 хиту у группы лиц (3-6 человек - команда корабля) в условиях морского боя при "стрельбе картечью).

Реально стреляющие безопасные модели мушкетеров пока никем представлены не были, а мушкетеры, производящие холостой выстрел, снимают хиты по указанию на объект агрессии, по факту выстрела.

Гранаты, зажигательные банки, и прочие взрывающиеся боеприпасы, подбираемы у владельца, снимают 2-4 хита у 3-5 игроков в радиусе поражения. Оный составляет на суше 2 метра, на корабле - 1 метр. Должны выглядеть как таковые, отвечать требованиям безопасности и при взрыве выдавать дым и грохот. **НО... ПОДУМАЙТЕ**, прежде чем использовать боеприпасы неизвестной вам системы. Самое безопасное изделие, взорвавшись у вас в руках, может снять с вас пожизненные хиты!!

Петарды, "**Корсары**" и т.п. не могут считаться самостоятельным боеприпасами. Возможно использование данной пиротехники, как заряда для пистолета, мушкета, а так же несколько петард, заложенных под стену, моделируемую веревками (4 петарды) или "конвертами" (6 петард), означают пороховой заряд, при взрыве коего в данной стене образуется пролом шириной 1-1,5 метра. Сей номер не проходит (закономерно) с реальными укреплениями или со стенами из веревок или жердей, кои являются продолжением реальных укреплений.

Пушки. Уточнение ТТХ пушки по предъявлению пушки.

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

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

Бескровное взаимодействие.

Оглушение производится холодным оружием плашмя, рукояткой пистолета, веслом, костылем, дубинкой и т.д.. Некоторые персонажи могут оглушать кулаком, а также поддаваться оглушению только аналогичным персонажем.

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

Оглушенный игрок в воде "тонет" (в состоянии "-3" хита), за исключением игрока, имеющего нательных хитов 4 и выше. Такой персонаж, возможно, спасется.

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

Удушение отыгрывается наложением двух рук на шею жертвы и удержанием в данном положении, при сопротивлении жертвы - в течении 3 минут, при не сопротивлении (согласии жертвы со своей участью) - в течении 30 секунд.

Утопление отыгрывается:

а) с реальных плавсредств – по взаимному согласию – опусканием в воду оглушенной или связанной жертвы и объявлением “Утоплен”.

ВНИМАНИЕ!!! Если игрок категорически против или не умеет плавать, подвезите его к берегу и утопите “выкидыванием за борт” как с виртуального корабля.

б) с виртуальных кораблей:

“выкидыванием за борт” оглушенного или связанного игрока (возможно с привязыванием какого-либо груза) и объявлением “Утоплен”.

Пушки.

Пушкой считается модель реального крупнокалиберного огнестрельного орудия (пушка, мортира, кулеврина и т.д.) образца XVI - XVII - XVIII веков (с известной натяжкой), способная произвести безопасный залп.

Пушка, стреляющая реально (в качестве зарядов предлагаются, например, шарики для пин-понга и т.п.), производит разрушение объектов и снятие хитов по факту попадания, кроме реальных укреплений (фортов). При попадании снаряда данной пушки в корпус игрока без корабельной или гарнизонной "кратности" хитов наступает немедленная гибель данного индивидуума, при попадании в конечность - игрок опускается до "-2" хитов (тяжелое ранение). С игроков, имеющих на теле корабельное или гарнизонное увеличение хитов (1,5 -4-х кратное), подобное попадание (в корпус или конечности) снимает 1 пункт кратности. Последующие попадания так же снимают по 1 пункту, пока у игрока не останется только его личные (нательные и доспешные) хиты, после чего... см. начало абзаца. Безопасность данной модели опробуется на владельце и (или) его команде. Снятие пушки определяется в каждом конкретном случае по предъявлении пушки.

Пушка, способная только на холостой выстрел, производит разрушение и снимает хиты по факту прицеливания (возможно, с комментариями типа: "...А ну, ребята, вкати-ка им заряд пониже ватерлинии!... или... "Привяжите его к жерлу пушки!") и выстрела.

Т.К. пушки на нашей игре все-таки больше - составляющая антуража, то для успешного результата обстрела необходимо произвести определенное количество выстрелов. (Конечно не в том случае, когда жертва обстрела привязана к жерлу пушки или находится прямо перед жерлом на расстоянии 1-1,5 - 2 метра на линии огня)

Пушки необходимы: для сигнальных выстрелов, боя на море, и при обороне или штурме фортов. Пушки с корабля можно переставить в форт и наоборот.

Доспешные и нательные хиты при стрельбе снимаются только в том случае, когда пушками обстреливаются люди на суше или в шлюпках (при высадке десанта) не путать с переходом людей с реальных плавсредств на сушу.

Блок: Фортификация

**Форты.**

Форты защищали порты и прибрежные города от воинственных соседей или пиратов.

Осада вражеских фортов и высадка морских десантов, а также обстрел позиций противника из корабельных орудий - является одним из необходимых действий при взятии города или порта.

Города, порты, не защищенные фортами, являются легкой добычей любого противника.

Форты, защищающие поселения с моря строились на берегу гавани (или пролива ведущего в бухту) чтобы препятствовать заходу вражеского корабля в гавань (или бухту). Стены фортов **не окружали** поселение целиком (не путайте с крепостями).

Фортом является любое реально построенное укрепление (общей длиной стен не менее 2-3 м).

Любые другие укрепления, кроме реальных фортов, моделируемые "конвертами" из жердей или веревками, штурмуются с помощью пушек или подрыва боеприпасами.

Количество выстрелов из пушки (холостых или зарядами), разрушение стены с расстояния не более 3-х метров (из расчета на 1 пушку):

Веревочной - 3 выстрела - пролом по линии огня шириной -1 м.

"Конверты" - 6 выстрелов - пролом по линии огня шириной -1 м.

Использование живых деревьев при постройке любых укреплений - **НЕДОПУСТИМО!** И будет проверяться мастерами при сертификации укреплений. Очень не советуем вам губить живые деревья.

Блок: Штурмы, Осады



Пушки.

С помощью пушек производится разрушение стен (веревки, "конверты"), замедление хода и остановка вражеских кораблей вследствие легких и значительных повреждений (на время до 15 минут), снятие кратности увеличения хитов у экипажей и гарнизонов (по 1 пункту за определенное количество выстрелов), а также нейтрализация вражеских пушечных выстрелов.

Построенный форт вплотную к береговой линии реального водоема - штурмуется с воды. Любой реально построенный форт - штурмуется по жизни.

Гарнизон форта, в зависимости качества постройки укрепления и количества защитников, получает от 2-х до 4-х кратного увеличения доспешных и нательных хитов. Взятие форта ведет к взятию города. Бои начинаются на улицах. Разрушение, сожжение дома - выдергивание кольшков из палатки.

Обратите ваше внимание, что пистолеты и мушкеты не стреляют через моделируемые стены, а гранаты через эти стены не перекидываются. Делайте проломы!

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".

На реальных плавсредствах полное связывание по жизни ЗАПРЕЩЕНО!

Памятка рабовладельцам.

Раб, купленный вами с торгов, поступает в ваше полное распоряжение. Если у вас несколько рабов, рекомендуем их клеймить (карандашом на видном месте ваше личное клеймо).

Помните:

рабы тоже люди;

рабов надо кормить (по жизни);

раб может убежать. Белый невольник может убежать и стать пиратом. Негр тоже может бежать, но бесхозный негр на игре - нонсенс! На него может предъявить права кто угодно.

Если ваш раб выглядит физически развитым и выносливым, вы можете выставить его на бой без правил.

Блок: Обыск



Обыск моделируется:

- 1) по жизни и возможно - дачей игрового рвотного средства - стакана подсоленной воды;
- 2) либо добровольным предъявлением игрового побираемого и непобираемого имущества.

Блок: пытки



Допросы с пристрастием.

Пытки могут быть простыми и немудреными у пиратов и изощренными у испанских инквизиторов.

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

Если Мораль "+" - От такого человека многого вы не добьетесь.

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

Мораль "-" - При угрозе пытки человек вам и так все расскажет.

На результат допроса кидаются кубики. Правдивость ответов остается на совести допрашиваемого.

Блок: Морские и речные правила



Корабли.

Корабли могут отыгрываться:

а) реальными плавсредствами - байдаркой, лодкой, плотом, катамараном и т.п.

б) группой людей, совершающих перемещение по игровому полигону. Необходимые принадлежности любого корабля: сертификат на корабль, мачта (мачты), флаг (флаги), судовой журнал. Возможны и желательны пушки.

Определение статуса корабля в приложении к реальному плавсредству производится при предъявлении плавсредства.

Ранг виртуального корабля определяется количеством мачт (шестов с флагами) в руках экипажа.

Ранги кораблей:

1 - 3-х и 4-х мачтовый галеон, линкор.

2 - 2-х мачтовый бриг, бригантина, фрегат;

3 - одномачтовый шлюп;

“Мачты” могут прибавляться к основной жерди - дабы конструкция “Экипаж - Виртуальный Корабль” была стабильна (что необходимо при выполнении различных маневров).

Команды, плывущие на реальных плавсредствах, имеют 2-х, 3-х кратное увеличение общих хитов.

Шлюп - в 1,5 раз.

2-х мачтовый корабль - в 2 раза

3-х, 4-х мачтовый - от 2-х до 3-х кратного увеличения.

Команда виртуального корабля не более 12 человек (не менее 5). Касательно реальных плавсредств - уточнения у мастеров.

Необходимые на корабле должности:

Капитан

Боцман.

Штурман

Плотник

Канонир

Присутствие на корабле лекаря и священника - крайне полезно.

После того, как реальное плавсредство захвачено противником в целости и сохранности (по игре), забирается сертификат на него. Флаг, мачты и пушки - непобитаемы.

Экипаж либо убивается, либо уплывает на спасательных шлюпах (то же плавсредство, но без сертификата, мачты и флага), либо берется в плен. В случае взятия в плен экипажа судна, оно берется на буксир и следует за кораблем победителем. Запрещено использование плавсредства без нахождения на нем владельца.

Оргкомитет не несет ответственности за здоровье и материальное благополучия игроков, повредивших чужие плавсредства.

Флаги.

Флаг - это честь и гордость корабля. По флагу судят о принадлежности корабля, и о взаимодействии с ним (информационном или боевом). Корабль со спущенным флагом - капитулировавший корабль. При приветствии или прощании кораблей, считается правилом хорошего тона приспустить флаг и дать залп из пушек.

Корабль под белым флагом - "летучий голландец"

Более подробная информация по флагам - у мастеров.

Морской бой.

При схождении на полигоне 2 кораблей. Вы смотрите на флаги и принимаете решение: вступать ли в информационное, боевое ли взаимодействие или благополучно разойтись.

Более легкий корабль может уйти от более тяжелого. Пушки дают возможность остановить противника, не дать ему уйти. Перевес в количестве пушек, также дает преимущество. Подробная информация для канониров - у мастеров при предъявлении пушки.

При встрече 2-х кораблей - преимущество дается команде корабля, оснащенной пушками. При произведении ими 3-х выстрелов с расстояния не более 30 м. Ваш противник от вас не уйдет. Идите на абордаж.

По известным техническим причинам доскональный отыгрыш морского боя невозможен! Посему при взаимном наличии пушек, постреляйте для антуража и вступайте в бой.

Попадания из пушки, стреляющей зарядами - по факту попадания. Корабль неподвижен 15 минут. 3-5 реальных попадания - корабль тонет. Тонущий корабль - сертификат на него разрывается. Команда пересаживается в шлюпки. Смотри специальные правила для моряков.

Абордажный бой.

Абордажный бой на суше (виртуальные корабли) - бой команды на команду.

При взаимодействии команды реального плавсредства с командой виртуального корабля - драка после момента высадки людей с лодок на сушу. В момент высадки нападение запрещено. При высадке экипажа, кратность хитов сохраняется.

Для реальных плавсредств.

Схождение бортами и сцепление крючьями или шестами. Отыгрывайте!

Если позволяют размеры плавсредств, возможно реальное вступление на борт корабля противника.

При взаимном желании команд реальных плавсредств драться на суше, они могут этом осуществить.

Брандер - судно для поджога, отыгрывается небольшим плотиком, с безопасным горючим (дымящим) материалом, пристыковываемым к поджигаемому кораблю. Плот размерами не менее 0,5x0,5 м и не более 1x1 м, может быть подогнан к лодкам одним человеком.

Господа! Мы надеемся на ваши способности к отыгрышу и благоразумие.

Для ремонта корабля после боя в экипаже нужен корабельный плотник. Вытащите вашу лодку на берег, осмотрите днище, постучите молоточком (осторожно не повредите днище по настоящему), вычерпайте воду и т.п.

Остановка и повреждение вражеского корабля.

Пушка, стреляющая игровыми зарядами, при попадании заряда в борт или в любую часть игрового корабля производит повреждения данного корабля, а, следовательно, его остановку на время: галеон - 5 минут, бриг, фрегат - 10 минут, шлюп - 15 минут. Команда корабля прекращает грести (заметьте, ответную стрельбу вам никто не запрещал) и заделывает пробоины. В данном состоянии возможны развороты корабля на месте, а так же вступление в абордажный бой с вашим противником, если он будет иметь неосторожность подойти к вам на расстояние ваших абордажных крюков. 3-5 реальных попаданий (в зависимости от ранга корабля - корабль тонет (сертификат разрывается, команда пересаживается в "шлюпку").

Для пушек спортивности реальное попадание засчитывается с расстояния не менее 4-5 метров (в упор палить вам никто не позволит).

Попадание из пушки, стреляющей зарядами по другой пушке, приводит к повреждению обстрелянной пушки (15 минут из нее не стреляют).

Пушка, стреляющая "холостыми" выстрелами повреждают корабли с определенного количества выстрелов. Очевиден приоритет корабля, снаряженного пушками, перед кораблем, не имеющим пушек, а так же корабля, имеющего количественное преимущество в пушках.

Итак, остановка корабля с 3-х последовательных выстрелов. Шлюп -10 минут, бриг,

фрегат -5 минут. Для остановки корабля 1-го ранга (тяжелого галеона) на 5 минут (этого времени хватит на абордаж) требуется 6 выстрелов с расстояния не более 30 метров.

Затопить корабль холостыми выстрелами нельзя! Для затопления необходима капитуляция или полное уничтожение команды. В этом случае капитан корабля - победителя берет сертификат корабля со словами "Теперь это мой корабль" или "Мы затапливаем этот корабль!". В последнем случае сертификат разрывается, капитулировавшая команда тонущего корабля (если у капитана - победителя нет других планов) остается в лодке, коя теперь переходит в категорию спасательной шлюпки (шлюпок). Пушки с тонущего корабля можно перенести на спасательную шлюпку.

Стрельба по группе игроков, имеющих кратное увеличение хитов (так называемые корабельные или гарнизонные хиты) в условиях корабля или форта (при обстреле кораблем форта и наоборот) снимает 1 пункт кратности количеством выстрелов, зависящим от ранга корабля, уровня форта, количества пушек на оснащении.

При одинаковом количестве пушек у участников морского боя их выстрелы могут "нейтрализовать" друг друга. Участники боя могут, по договоренности, стрелять друг по другу любое количество раз (подумайте, однако, об экономии зарядов, они денег стоят). В этом случае считается, что корабли взаимно нанесли друг другу легкие повреждения. При равном кол-ве пушек кратность хитов не снимается! Снять абсолютно все хиты с экипажа или гарнизона пушкой невозможно! После снятия кратности далее надо поработать пистолетом или холодным оружием (снять хиты до ранения или оглушить) либо принудить экипаж (гарнизон) противника капитулировать.

Пассажиры корабля, не участвующие в бою непосредственно, так же имеют кратное увеличение хитов, кое так же теряют вместе со всем экипажем.

При численном перевесе в пушках одной из сторон кратность хитов с наименее технически не оснащенной стороны снимают одновременные выстрелы дополнительных пушек стороны, имеющей преимущество. Единственный выход для стороны с меньшим кол-вом пушек - поскорее вступить с противником в абордажный бой или "высадить десант".

Далее представлена таблица, отражающая количество "холостых" выстрелов для каждой доп. Пушки для снятия 1 пункта кратности с одного объекта.

Стреляющий Повреждаемый	форты			Корабли		
	4-х кр.	3-х кр.	2-х кр.	4 р.	2 р.	3 р.
Корабли:						
1 ранг	3	4	5	3	4	5
2 ранг	2	3	4	2	3	4
3 ранг	2	2	3	2	2	3
Форты:						
4 -х кр	-	-	-	3	4	5
3-х кр.	-	-	-	2	3	4
2-х кр.	-	-	-	2	2	3

Что, сложно? А кто сказал, что будет легко!?

2. Корабли.

Поскольку игра проводится на обширном водном пространстве, мы коснемся лишь "реальных" кораблей.

Ранги кораблей:

1-й - 3-4 -х мачтовый галеон - 4-х весельная лодка (напр. Типа "Пелла"), плот соответствующих размеров;

2-й - 2-х мачтовый бриг, фрегат - 2-х весельная лодка, плот;

3-й шлюп - маленький плот, байдарка и т.п.

Ранг дается плавсредству в зависимости от размеров и вместимости при предъявлении плавсредства.

Кораблю любого ранга необходим флаг! Укрепите его на шесте или более сложном приспособлении на любом удобном месте вашего плавсредства. Стильно так же дать вашему "кораблю" имя.

Исторически правильно иметь на каждом корабле судовой (корабельный) журнал, куда записываются все события, происходящие на корабле и с кораблем, посещаемые порты и т.п. Используйте свой хороший вкус, уважение к своему кораблю и свою индивидуальность.

Во время боя весла складываются вдоль борта. Игрокам, не умеющим плавать, рекомендуется вступать на борт "корабля" лишь в качестве пассажиров и при надетом спасательном жилете! Нелишним будет, укрепит личные вещи и снаряжение к корпусу лодки (скамейкам), чтобы они не попали в воду.

Экипаж корабля произволен, т.к. вместимость реальных плавсредств варьируется от 3-х до 5-6 человек, а возможно и больше.

В любом случае есть капитан, при наличии пушки (пушек) - канонир (канониры), а так же корабельный плотник, производящий ремонт и обслуживание корабля.

У капитана может быть помощник - штурман, а так же боцман с дудкой (не той, что вы подумали), отдающий команды. Врачебную помощь оказывает корабельный лекарь, о посмертии команды торгового или военного корабля - заботится священник - капеллан. К слову, ваше посмертие обеспечивает так же церковная служба (месса) и причастие перед отплытием корабля.

Несколько лодок, плывущих рядом под одним флагом и с общей целью - это эскадра. Эскадра руководима адмиралом.

3. Этикет.

При встрече в море кораблей одной державы слегка приспускаются флаги, и дается приветственный залп из пушки.

Не рекомендуется убивать священнослужителей, невооруженных женщин, безоружных людей и людей, кои не оказывают вам сопротивления.

Блок: Медицина, лекари 

Лечоба.

На каждом корабле должен быть корабельный лекарь. В крупных населенных пунктах присутствуют врачи. У индейцев - есть знахари. 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 - кидаются кубики (суждено выжить – выживет) Если у вас нет такого количества хитов, без врачебной помощи вы умрете через 15 минут.

Наложение швов, вкладывание корпии в раны, ампутация конечности - **ОТЫГРЫВАЙТЕ!** Например, если вам режут ногу - орите!

Болезни.

При не захоронении трупов на корабле или территории города, в условиях тропического климата трупы лежат не более 3-х дней (15 минут). Затем, на корабле или в поселении возникают эпидемии различных заболеваний. Проявляется это постепенной потерей хитов (1 хит в 10 минут) экипажем корабля или населением форта.

Останавливаются данные болезни всеобщей церковной службой, захоронением трупов и оказанием помощи больным. При взятии корабля, форта любым противником эпидемия приостанавливается на время боя и еще на 15 минут (пока тлен и разложение не охватят трупы вновь погибших).

Больше почтения мертвым, господа!

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 тени, 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).

Выздоровление наступает при протрезвлении.

ВНИМАНИЕ! Запрещается пользование реальными плавсредствами и игровыми боеприпасами игрокам в сильной степени опьянения!

Блок: Ранения



Ранение и смерть.

Игрок в состоянии “0” хитов легко ранен (так, пуля, царапина). Передвигается, фантасит, 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 - умирает через 15 минут, если ему не оказана врачебная помощь. Игрок в реконструкторском доспехе или с нательными хитами 4 и выше без оказания медицинской помощи может выжить самостоятельно (через 15 мин. кидаются кубики). Игрок лежит, стонет, временами впадает в забытие, в крайнем случае, медленно ползает.

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!”).

ВНИМАНИЕ! Если существует опасность быть затоптанным или утонуть, павший (раненый) удаляется на безопасное расстояние (не увлекайтесь) и лежит там, либо

убитого (раненого) оттаскивают.

Хиты восстанавливаются в небоевой обстановке из состояния “-1”, “-2”, в условиях лазарета при оказании медицинской помощи.

Хиты до “0” восстанавливаются 1 хит в 15 минут. Выше “0” 2 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 (Острова, Южная Америка).

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 отравленным оружием.

Отравление моделируется подмешиванием в напитки или еду (не в общий котел) “яда”. Яд моделируется безвредными продуктами питания, имеющими сильный вкус или запах (соль, сахар, мята, лимонная кислота), чтобы вкус “отравленного” продукта отличался от вкуса обычной пищи.

Отравитель должен убедиться, что отравляемый съел или попробовал отравленную пищу или напиток. Отравитель должен проследить результат своего действия и незаметно вложить в руку жертвы сертификат яда (с указанием свойств и симптомов отравления).

Мышьяк в супе, Или О ядах и отравителях.

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.

Но, ближе к телу. 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 Борджа» или «яда Медичи», а также продукты и отходы позднейших технологических эпох, такие как, например цианиды или фосген.

Кроме того, игрок, которому удалось-таки пробить какую-нибудь отраву, получает на руки крайне ограниченное количество доз (т.е. сертификатов на отравление). По их израсходованию новые дозы придется 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 (индейские придумки будут рассмотрены отдельно). 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: «Сдохни, гнусный бледнолицый!!!», 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, прочитываемыми 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.

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»).

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

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

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

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

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). 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...

Продолжение рода.

3 года - срок, за который можно успеть зачать и родить ребенка.

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, везите 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!

Младенцу благородного происхождения необходима кормилица. Благородные дамы, позаботьтесь об этом заранее, лучше до игры! (для справки: кормилицами были, как правило, мулатки или негритянки. Для более старших детей, из Европы выписывались гувернантки или гувернеры. Если финансы позволяли, конечно).

Блок: Страна мертвых



Страна мертвых - 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, отправляется на "тот свет", т.е. в мертвятник. Мертвый помечается белым хайратником. Возможна красивая церемония опускания мертвого товарища с реального плавсредства на берег мертвятника. Ему это зачтется.

Итак "страна мертвых". Как говорится, все мы там будем. А вот что с вами будет там, зависит оттого, что вы делали при жизни.

Для большинства игроков отсидка в мертвятнике будет заменяться кратковременным (на 2-4 часа) выходом в игру неграми или белыми невольниками. В этом статусе они продаваемы с торгов, выставяемы на бои, напрягаемы на полезный труд.

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

Блок: Экономика



Экономическое взаимодействие.

Игрок, не заплативший оргвзнос тем или иным способом, в начале игры игровых денег не получает, Большую Награду Игры подобный участник не может получить по

определению.

Экономика на игре - виртуальна на 80 %. С голоду по игре никто не умирает (если только не помогут).

На игре присутствуют деньги Англии, Испании, Франции (испанские реалы, песо, английские фунты стерлингов, французские экю) а также векселя банков и натуральный эквивалент наличности (жемчуг, драгоценности и т.д.).

Оплате игровыми деньгами подлежит:

1. векселя французских и голландских банков (эти деньги у вас не отнимут)
2. еда и выпивка в тавернах
3. ремонт, содержание, покупка кораблей, оружия, боеприпасов
4. ставки на боях рабов, ставки при игре в кости
5. покупка рабов (белых и черных)
6. выкупы, вознаграждения и любые другие сделки для вашей пользы и удовольствия.

Соответственно, если у вас нет денег, добудьте их. Наймитесь на корабль, наймитесь в услужение, ограбьте кого-нибудь, выиграйте в кости, удачно женитесь, наконец – найдите клад. Сертификаты на непобираемое игровое имущество можно также обратить в деньги.

Желающих облегчить ваш кошелек будет много!

В конце игры 4 наиболее стильных и удачливых (в финансовом подъеме) игрока сядут за стол, чтобы разыграть в кости Большую Награду Игры.

Экономика игры виртуальна на 80 % . Это значит, что не надо возводить плантации и рудники, не обязательно заставляя негров вырубать многие километры тростника и т.д.

Плантатор или совладелец рудника, получает гарантированный доход в том случае, если его продукция, реализованная скупщиками, или отвезена в "Европу" (отдаленная стоянка, докуда 1 или 3 раза в год необходимо приплыть вашему кораблю с "товаром")

Груз какао отыгрывается заполненным матерчатым мешком (не более картофельного, пожалуйста), пачкой или банкой какао, а также сертификатом на груз. Груз сахарного тростника отыгрывается вязанкой речного тростника, пачкой сахара (кускового) и сертификатом. Прочие товары - аналогично. (Все товары имеют определенную стоимость.)

Добыча жемчуга - рыбная ловля. Реализация жемчуга - преподнесением мастеру 1/2 улова - выплата денежного эквивалента.

Для антуража крупные денежные суммы моделируются небольшим мешочком (кожаным, брезентовым, вышитым и т.д.) с изрядным количеством монет старого образца и специальным чипом "кошель" с указанием суммы.

Старайтесь не половинить "кошелек".

При взятии выкупа с поселения, материальный выкуп берется из расчета 1 банка тушенки =25 голов скота.

По игре также ходят векселя. Вы не сможете воспользоваться деньгами этого векселя, если не принудите владельца переоформить его на вас. Если вы хотите, чтобы вас не ограбили - заройте свои деньги кладом, а карту, где он зарыт, спрячьте в надежном месте!!

После взятия форта (поселения/ или захвата корабля, экономически более выгодно оставить в живых, как можно больше жителей или членов экипажа. В особенности не рекомендуется убивать губернаторов и вице-губернаторов (при любом раскладе). С поселения или плененных лиц благородного происхождения можно взять выкуп, что более выгодно, чем обыскивать мертвецов (мертвец своих зачек не откроет!). Пленных

неблагородного происхождения, паче негров, можно выгодно продать. (Свежий негр (здоровый, сильный) - стоит 30 фунтов. Белый невольник - 10-15 фунтов.).

Отыгрыш невольников: рубит дрова, носить воду, собирать грибы, грести на лодке (надо контролировать), участие в боях без правил, услужение и сопровождение и т.п. Рабовладельцы! Не забывайте: рабов надо кормить!!!

На игре присутствуют денежные знаки:

Испания:

Старинные дублоны (преимущественно из кладов) - золото

Реалы - серебро

Песо (пиастры)- серебро

Голландия – флорины (гульдены) - золото

Великобритания - фунты стерлингов - золото

Франция - экю (франки) - серебро

Соотношение валют:

1 фунт стерлингов = 1 дублон = 40 реалов = 10 песо = 4 флорина = 25 экю

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



Квинтэссенция прошедшей игры.

Здравствуйте! Вы уже знаете, что 20-23 июля 2000 года в Ленинградской области, в районе озера Вуокса мы провели ролевую игру «Карибское море. Пираты». До полигона приходилось добираться на лодках, а сам полигон располагался на островах. Корабли моделировались лодками типа «Пелла» и «Пелла-Фьорд», специально взятыми напрокат на лодочных станциях и у местного населения. Допускались байдарки, но присутствовали в количестве одной. Из оружия наибольшей популярностью пользовались (конечно!) пушки, а так же пистолеты, мушкеты, абордажные палаши и оружие типа спортивного (шпаги, рапиры, сабли). Несмотря на потенциальную травматичность данного оружия и небезопасность игрового взаимодействия на водной поверхности, игра прошла без травм и несчастных случаев.

На игре была предпринята попытка, отмоделировать историческую эпоху конца семнадцатого века (1686 г.) - бассейн Карибского моря. Попытку, можно считать успешной (90 % отзывов – положительные). В основе игры была положена реальность, описанная Р. Сабатини в романе «Одиссея капитана Блада». Также в игровую реальность были введены персонажи из сходных литературных и кинематографических произведений. Казалось бы, специфика игры подразумевала самое активное фэйтерское взаимодействие. Но игра получилась на удивление неманьячная (для Санкт-Петербурга). Сказались расстояния, необходимые для преодоления на веслах и степень тренированности гребцов. Так, пираты Гаити не сумели догнать на веслах ни одного испанского галеона, т.к. испанцы заехали на полигон одними из первых и с пользой употребили свободное время на исследование местности и координирование совместных усилий в гребле.

Полигон чертовски красив и велик (более 6 кв. км). Участок наиболее активного взаимодействия составлял примерно 2 кв.км. (треугольник Тортуга – Кюрасао - Испанские владения). Годного строевого леса и сушняка, к сожалению, мало, но в избытке камней и естественных скальных укреплений (это, кстати, более исторично).

Непременным условием участия в игре было наличие игрового костюма, общим видом соответствующего роли и исторической эпохе. Игроки в камуфле или без минимального прикида автоматически получали презрительную кличку «нигер» без урона чести насмешнику, и символические 0,5 хита на тело. (К счастью, таких было считанные единицы и на глаза остальным участникам игры они почти не попали). Разумеется, большим вопросом стояла обувь и головные уборы, но кто-то сумел выкрутиться. Мастерами, прежде всего, оценивалась стильность прикида и самого персонажа. Расхитовка производилась по прикидам. Игрок с 4 -мя и выше нательными хитами выживал практически в любой передряге (это стилизовано по приключенческий роман, где автор «бережет» персонажа), кроме как если его привязывали к жерлу пушки либо специально добивали, к примеру, перерезанием горла. На игре была принята система мастеров универсалов и политика невмешательства мастеров в ход игры.

Нам - мастерам и игрокам удалось создать стильный захватывающий авантюрный мирок, где ценились пушки и хорошие гребцы, а красота озера и задействование реальных плавсредств сделали этот мирок для многих незабываемым. В следующем году мы это продолжим...

2.0.0.3