

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

Название игры: АкваМарин

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Вводные](#)[Легенды команд, мировоззрение](#)

Блок: Общие правила, разное

**Леди и джентльмены! Дамы и господа! Уважаемые!**

Спешим уведомить Вас, что, начиная с сего дня 2003 года, объявляется набор добровольцев в полное опасностей и приключений морское путешествие. Мы назвали его "АкваМарин" - "морская волна", или, если Вам будет угодно, камень, приносящий удачу.

"Все острова давным-давно открыты", спору нет, поэтому нам ничего не остается, кроме как открыть их заново: **Ямайку, Тортугу, Барбадос, Кубу** и прочие. Так что, **"Добро пожаловать на Карибы!"**

Но нам нужны люди! Смелые, веселые, предприимчивые, без "игровых стереотипов" (т.е. кровожадные файтеры и маньяки-колдуны - сразу за борт!). Итак, требуются: просоленные мореходы, исследователи (в т.ч. "ботаники" а ля Паганель), расчетливые купцы, губернаторы (честные и не очень), военные, начальники факторий, смотрители маяков, корабелы, авантюристы всех мастей, пираты (естественно), дикари, работоторговцы и рабовладельцы, плантаторы и эксплуататоры, рыбаки (и рыбки), контрабандисты ямайского рома, искатели кладов (благо будет что искать), кабатчики и портовые шлюхи (куда ж без них!) - короче, все, кто способен заселить наши острова и пожить той яркой самобытной жизнью, о которой написано столько книг. Очень порадуют капитаны и судовладельцы с собственными кораблями (лодками, катамаранами, плотами и т.п.), так что снаряжайте свои "Эспаньолы", "Кассандры", "Эдвенче" и полный вперед!

В июле следующего, 2004 года, мы поднимаем паруса и отправляемся в путь. И пускай у нас "ни пуль про запас, ни пороха, и компас не показывает на Север...", но "мы ведь не Север ищем, верно?", а сокровища, зарытые нами же в собственном детстве и состоящие "не только из золота и серебра".

Команда брига Аквамарин (мастера).Капитан: Джек Воробей - Малыш (Арандир, Тиль Уленшпигель) – главмастер.

Шкипер: Магда Сильвер – Матильда - первый зам.

Боцман: Лючия Ломбардини – Серафима - Порт Ройал.

Штурман: Коммодор Норрингтон - Поль Баньян - Порт Ройал, Зурбаган.

Кок: Хунта – Зурбаган.

Лоцман: Перри Мелкин – Фарид - Сайт, Зурбаган.

Юнга: Енка – Зурбаган.

Матрос: Маркиза – Куба.

В роли Карибского моря выступит Аргазинское водохранилище, расположенное в окрестностях г. Миасса Челябинской области.

Взнос по «Бродвейской системе»:

до 01 июня 2004 г. – 150 руб.

с 01 июня 2004 г. по 30 июня 2004 г. – 200 руб.

с 01 июля 2004 г. – 300 рублей.

Льготы не предусмотрены. Обратите внимание на пункт, посвященный взносу в разделе «Экономика».

Nota bene.

Для участия в игре обязательна предварительная заявка каждого игрока в письменном или электронном виде. При ее отсутствии игрок не допускается.

На полигон несовершеннолетние привозят письменное согласие родителей. Если у мастерской группы на полигоне возникают сомнения в вашем возрасте, обязательно предъявление паспорта. Кроме того, у каждого несовершеннолетнего должен быть на игре совершеннолетний поручитель (человек, отвечающий за безопасность несовершеннолетнего на период игры).

Мастерская группа оставляет за собой право отклонить любую заявку на игру без объяснения причин. Мы обещаем, не злоупотреблять этим, а использовать во благо игры и игроков.

Алкоголь на полигоне категорически запрещен. В первую очередь, это связано с требованиями по технике безопасности на воде.

Обязательно наличие соответствующего образу костюма, ориентированного на эстетику середины XVII – начала XVIII века (с эпохи классического барокко до рококо).

По поводу игрового «трансвестизма». Мы его не запрещаем, но последствия оставляем на усмотрение трансвеститов. Если милая леди сумеет убедить окружающих, что она – джентльмен, вопросов нет, если не сумеет – это ее проблемы. Кроме того, желательно использовать трансвестизм персонажа, а не игрока. Это добавляет интриги в действо и уменьшает пожизненные конфликты людей с различными точками зрения на эту проблему. Кроме того, необходимо обсудить целесообразность трансвестизма игрока с мастерами до игры.

Концепция.

"Из Ливерпульской гавани,
Всегда по четвергам
Суда уходят в плавание,
К далеким берегам...»
Р.Киплинг

Жарким летом 2004 года бриг «АкваМарин» отправится в далекое путешествие, полное приключений и опасностей. Целью путешествия являются дальние страны, сокровища и слава.

А посему,

Капитан – Джек Воробей – Малыш (Арандир, Тиль Уленшпигель),
шкипер – Магда Сильвер – Матильда,
боцман – Лючия Ломбардини – Серафима,
штурман – коммодор Норрингтон – Поль Баньян,
кок – Хунта,
картограф – Перри Мелкин - Фарид

и другие объявляют набор команды. Подготовка команды начинается уже сейчас, спешите! Ниже изложены описания предполагаемого маршрута корабля и требования к команде.

Мы играем не в реалии, а в художественное их переосмысление, вымышленный мир, книжный, киношный. «АкваМарин» – своего рода гимн капитанам «семи морей», дань детству, ищущему свои идеалы и примеры для подражания. Поэтому место и время нашего действия весьма условно: середина XVII – начало XVIII вв. Плюс-минус район Карибского бассейна. И острова в нашем море имеют не столько географические, сколько важные по смыслу координаты.

Есть Зурбаган – социалистически-утопическое воплощение светлой морской романтики, алых парусов, песен, легенд, бескорыстной дружбы и вечной любви. В его территориальных водах нет, и не может быть никаких сражений, разбоя насилия и подлости. Ну, воздух там такой, что ли, так что даже сам Флинт пустил бы скупую слезу умиления, припомнив, как он сопливым юнгой писал за борт.

Есть Тортуга – разухабистая пиратская вольница, где все продается, все покупается, выпиваются галлоны рома*, пятнадцать человек, пыхтя и толкаясь, делят сундук мертвеца (при чем сам мертвец в этом принимает живейшее участие), заключаются сомнительные сделки, происходят потасовки, и «вечерами джигу в кабаках танцует девушка из Нагасаки».

Есть Куба, «Коммунизм у берегов Америки», населенная в основном племенами дикарей, из которых далеко не все еще знают, «что такое хорошо, и что такое плохо» по европейским меркам.

Есть Ямайка, великолепная, процветающая колония. Здесь рядом с английской чопорностью, респектабельностью и благопристойностью вполне уживаются бесконечные тяжбы, интриги, бюрократическая волокита, произвол чиновников и плантаторов-рабовладельцев.

Есть и такие зловещие, мрачные, но чертовски притягательные места, от которых пахнет кровавыми злодеяниями и жаждой наживы, как Иса де ла Муэрто, остров Скелета, где нет ничего живого, ничего человеческого, только бездушное золото, зарытое бездушными людьми. Никто не может найти этот остров, кроме тех, кто уже знает, где он. И только истертые карты, обрывки случайных фраз, пьяные бредни старого боцмана, да странные монеты в обороте...

И вот между этими островами Добродетели и Алчности, Простодушия и Лицемерия,

Тайного и Явного, и пролегает путь нашего «АкваМарина», что, впрочем, изрядно похоже на жизненный путь любого из нас. И какой мы курс выберем, к какому берегу причалим – Бог весть!

Нет нужды напоминать, дорогие единомышленники, что мы с вами такие замечательные и исключительные зачастую только друг для друга и для самих себя. С точки же зрения неблагодарной общественности мы – находка для психиатра. Но мы-то с вами знаем, что являемся счастливыми обладателями формулы «продленного детства». Это весьма разнообразит нашу жизнь, но еще и кое к чему обязывает. И так, мы – взрослые дети, затеявшие игру, поэтому:

Мы ИГРАЕМ, а не ЖИВЕМ. Нет смысла повторять в игре жизнь с ее прозой. Пусть романтика останется романтикой, а герои сохраняют некоторую наивность. Отнеситесь ко всему с должной долей юмора, получите удовольствие от самого процесса, не ломитесь к выигрышу любой ценой.

Нет однозначно «плохих» и «хороших» парней. У ребенка все «хорошие». Пусть каждый персонаж будет по-своему сложным и уникальным.

Персонаж – игрушка (кукла, матросик, солдатик, индеец), игрок – ребенок, манипулирующий ею, ребенок, который свято уверен, что все сказки кончаются ХОРОШО. Хотелось бы, чтобы и у нас торжествовала такая незатейливая, детская справедливость: «сегодня повезло мне, завтра повезет тебе», «я берегу свою игрушку и игрушку друга, потому что завтра нам снова захочется поиграть вместе».

Еще один момент, которого очень хотелось бы коснуться, говоря об основных положениях игры «АкваМарин». Это отнюдь не новый, но на наш взгляд, единственно приемлемый способ взаимодействия игроков – принцип «творческого партнерства». Т.е. помимо того, что вы – «сам себе режиссер» (и актер), вы еще являетесь режиссером и соавтором, развивая художественные образы и сюжетные линии других людей и всей игры в целом, поэтому доблестный клич «всех убью, один останусь!» нам категорически не подходит. Уничтожив, чужой персонаж, вы не столько делаете, сколько ломаете игру другого, ставите в ней точку, тогда куда как интересней создать ситуацию «продолжение следует».

Из этих соображений мы почти полностью изъяли из нашей игровой реальности насильственную смерть. Хотите избавиться от неудобного вашему персонажу лица – пораскиньте мозгами, как это сделать. Убить-то каждый дурак сможет, тем более «понарошку». Исключение составляют игротехнические шоу типа: «Принародная образцово-показательная казнь через повешенье пирата, негодяя и засранца (нужное подчеркнуть) такого-то», или логическое завершение чьей-то роли. И то, на шоу возможны непредвиденные ситуации и «пират, негодяй и засранец (нужное подчеркнуть)» так и не будет повешен, а сбежит в туманную даль на поиски новых приключений на свою, кхм, задницу. Во всех остальных случаях ваше искусство корректного игрока должно проявляться в поиске для персонажей таких ситуаций, из которых на первый взгляд нет выхода, но если подумать, присмотреться, проявить смелость и инициативу, выход откроется (потому что он был изначально предусмотрен игроками-партнерами). Это ведет к авантюристности, остросюжетности и, как следствие, к общему кайфу. То есть, персонаж движется по жизни, как кораблик по волнам. А вот игрок в это время находится в N-ом умственном напряге, прокладывая, подобно штурману, курс для этого корабля, да так, чтобы не столкнуться с другими судами. Итак, господа приключенцы, игроки-персонажи, не унывайте, ищите выход, он должен быть! Вас продали в рабство? Бегите, поднимайте восстание, соблазняйте хозяина(ку) – плантатора(ршу). Выбросили на необитаемый остров? Шлите письма в бутылках, жгите сигнальные костры, становитесь Робинзоном, наконец. Случился бунт на корабле? Опять-таки, ищите способ склонить на свою сторону матросов. Деспотичный богатый

папаша силой выдает дочку замуж? Дочь! Срочно влюбись в капитана дальнего плавания и мотай с ним, куда глаза глядят! Ищите выход и не забывайте создавать его для других. Даже если вас поймали и съели дикари – все равно, ищите выход через задний проход!

И еще, мы хотим предостеречь вас от массовых заявок на пиратские роли. Во-первых, играть банального головореза – просто тупо. Во-вторых, как таковых, пиратов у нас, в общем-то, нет. Согласитесь, это не профессия. Хороши же вы будете, заявив, скажем, в Порт-Ройале, что вы флибустьер в седьмом колене. И кто же после этого захочет иметь с вами дело? Доверит свой груз или свой корабль? Извините, джентльмен, скорее всего вам доверят только намыленную веревку, да и ту дадут потрогать только шеей. Пиратство – противозаконный акт, который, как свидетельствует история, в сущности, может себе позволить любой капитан, если это не противоречит его чести. Правда, согласно той же истории, противоречий с честью обычно как-то не возникало, зато возникали клевые отмазки.

Так что, пока мы не попались с поличным, мы – просто моряки, вольные или же состоящие на службе у правительств, торговых компаний или частных лиц. Если на игре будут одни разбойники, все очень быстро превратится в банальную зарницу «вор у вора дубинку украл». Тогда как, приложив душу, ум и руки, вы можете заработать мирным путем гораздо больше, чем изнурительным ежедневным абордажем. Смекаете? У вас будет возможность не только найти клад, но и сколотить самостоятельный капитал в течение игровой жизни.

Кроме того, дамы и господа, *special for pirates*, мы, как говорилось выше, сделали исключение: смерть существует – на виселице через суд и приговор. И, не обессудьте, но повешенный пират навсегда списывается на берег – игрок выходит из игры и удаляется с полигона. Разумеется, мы оставляем лазейку. Спасти пирата от неминуемой гибели можно вполне традиционными средствами: друзья могут организовать побег с погонями и драками, губернатор – амнистировать преступника и продать в рабство, а юной наивной красавице может приспичить вытащить «негодяя и засранца» из петли и засунуть в обручальное кольцо, и еще не известно, что будет хуже...

И в заключении хочется пожелать, чтобы вы и ваш персонаж, начав жизнь-игру одним человеком, закончили ее совсем другим. Не в смысле «помер Джон – родился Джим», нет, а в смысле Джон, пережив все приключения, пройдя испытания, изменился, что-то понял о себе и о других, чему-то научился, чем-то пожертвовал, что-то приобрел, нашел свое «сокровище» – материальное или духовное – это уж кто, за чем пожаловал.

Исходя из этого, огромная просьба: активно общайтесь с командой «АкваМарина» до игры, задавайте вопросы, присылайте свои предыстории, где будут указаны не только внешние исходные данные персонажа (пол, возраст, род занятий, происхождение), но и его внутренний мир – тайные желания, страхи, устремления. Кроме того, уже как сценарист, режиссер, несколько отстраняясь от «игрушки», обозначьте примерно, чем бы вы хотели ее занять, что с вами должно произойти, набросайте сюжетную линию. Так мастерам будет проще вплести вас в единую ткань событий. У вашего героя в течение игры могут кардинально изменяться ценности, идеалы, моральные устои, он должен постоянно находиться в движении от того «чего я боюсь больше смерти» к тому, «чего я хочу больше жизни», только в этом случае ваш персонаж будет по-настоящему ярким и интересным. Назовем это динамикой роли, если она есть, значит, игра удалась.

И вообще, больше творчества, фантазии, остроумия, чтобы потом, когда все закончится, и наш «АкваМарин» бросит якорь в какой-нибудь тихой гавани, мы, вся команда, сняв треуголки и отвесив подобающий поклон, смогли с чистой совестью сказать друг другу: «Джентльмены! Леди! Приятно было иметь с вами дело!»

* В роли рома – кока и пепси-кола. В виду повышенной опасности (все-таки игра на

воде), на борту «АкваМарина» решено ввести сухой закон. И вообще, дури должно хватать своей, а без запаха одну игру вполне можно будет пережить

Время.

Время на игре течет событийно, т.е. нет жестких привязок, что день за день, или день за год. Все события привязываются к предыдущим. Есть некоторое изначально планируемое количество событий в определенные моменты времени. О них будут осведомлены те, кому это положено. Длительность отдельных событий или оговорено в правилах или определяется потребностью игры. По вышеизложенным причинам, а так же с учетом отсутствия смерти, на игре демографических взрывов происходить не может по определению. То есть никаких детей, рожденных и выросших во время игры.

Ночным временем считается период с 23 до 6 часов. В этот период категорически запрещены:

любые боевые действия на воде и перемещения с использованием плавсредств.

использование любого стрелкового и огнестрельного оружия

штурмы фортификаций.

боевые действия с использованием холодного оружия и рукопашной более чем 2х2 участника.

Заявки.

На многие игры одним из условий является подача заявок. Но зачастую поданные заявки абсолютно не соответствуют ожиданиям мастеров. Возникает проблема – формально заявка подана, но все ее содержание сводится к тому, что игрок декларирует свое намерение приехать на игру. А этого мало. Существует множество статей на тему как надо и как не надо писать заявки, но, вполне возможно, что не все их читали и не все четко представляют, что ждут от заявки мастера. Кроме того, как уже неоднократно было сказано, АкваМарин это индивидуальная игра, и чем больше подробностей о Вашем персонаже знают мастера, тем более полно персонаж впишется в окружающий мир и тем вероятнее получить от игры то, чего бы именно Вам хотелось. Поэтому мы решили создать форму заявки в виде анкеты, добросовестно ответив на которую игрок существенно облегчит работу мастеров, а свою игру сделает более интересной.

Анкета состоит из двух частей. В первой части вопросы об игроке, во второй – о персонаже.

Часть 1, вопросы игроку.

Ф.И.О. игрока, nick-name, город

Количество полных лет на начало игры.

Е-mail или телефон или адрес для обратной связи

Сведения об опекуне на период игры (для лиц, не достигших 18 полных лет)

Часть 2, вопросы персонажу.

Имя/прозвище	
Пол	Здесь же указываются факты трансвестизма как игрока, так и персонажа
Возраст	
Вероисповедание	В этом пункте неплохо бы указать еще и отношение к религии,

	менялась ли она в течении жизни
Раса и национальность	Во избежание неточности поясняем: на игре только люди, нет ни эльфов, ни кого было бы еще подобного. Под расой подразумевается: европеец, индеец или негр, а так же различные метисы. Для европейцев и индейцев необходимо уточнить и конкретную национальность
Официальное подданство	Если есть. Наличие или отсутствие подданства может создать проблемы, а может помочь их избежать. Официальные лица и вообще все солидные люди обязательно имеют подданство!
Местонахождение на начало игры	
Профессия, должность или общественное положение	
Крупная собственность	Типа плантаций, мастерских, салонов, лавок и т.п.
Корабль	Если есть возможность - опишите и укажите пожизненные характеристики вашего корабля. Обязательно укажите название.
Биография	Краткое жизнеописание, типа родился, крестился, женился, и ключевые факты из прошлого, способные повлиять на игровые события
Грамотность, образование	
Характер, темперамент, особенности поведения и внешности	
Взгляды на жизнь и идеалы	
Цели в жизни	
Мечты	
Страхи	
Родственники отношение к ним	
Друзья и на чем основывается дружба	
Враги и из-за чего вражда	
Любовь (тоже поподробнее)	

Какие-то еще связи с другими персонажами	
“Скелеты в шкафу”	
Еще что-нибудь, что хочется сообщить, и о чем мы вас еще не спросили	

Ярмарка Тщеславия.

Ямайка (Порт Ройал).

Гражданские лица (-)
 Губернатор Суон - Лейт (Тюмень)
 Дочь губернатора Элизабет -
 Начальник порта - Рупуже (Иркутск)
 Сборщик налогов -
 Почтмейстер -
 Судья -
 Королевский прокурор -
 Аукционист –
 Финансисты (+)
 Нотариус –
 Врачи (+)
 Пастор -
 Владелец судоверфи –
 Платнаторы (+)
 Военные (+)
 Корабли с припиской на Ямайке и их капитаны (+)

Тортуга.

Губернатор -
 Кабатчитца - Настена (Челябинск)
 Владелец игорного дома –
 Корабли с припиской на Тортуге и их капитаны (+)

Зурбаган.

Куба.

Племя индейцев.

Миссия католическая.

Миссия протестанская.

Корабли с неопределенной припиской.

Эспаньола.

Черная Жемчужина.

Тортуга.

Французская колония.

В силу того, что Тортуга по размерам заметно меньше Ямайки, там нет места для серьезного занятия сельским хозяйством, а, следовательно, нет плантаций. Источники доходов острова – базовое обеспечение заходящих кораблей, торговля и прочая посредническая деятельность.

Вопреки слухам чья-то власть на Тортуге все-таки есть. Говорят, там даже есть губернатор... В общем, если интересно, поезжайте сами и все узнайте. Но помните, за то, что там с вами произойдет, ответственность несете только вы сами и Господь Бог. Нам претензий не предъявляйте.:)

Ямайка:

Ах, Порт Ройал, столица классической английской колонии на Ямайке, со всеми плюсами и минусами, чопорностью, светскостью и скелетами в шкафах красного дерева. Здесь вас ждут губернатор и военный гарнизон, мирные граждане и вся королев... пардон, чиновничья рать, добросовестные ремесленники и хозяйственные плантаторы, королевские наблюдатели, склад изъятых контрабандных товаров, местная тюрьма, дамский клуб по вечерам, абсолютно законный рынок рабов, шустрые губернаторские дочки и отважные кузнецы. «Подход к причалу стоит шиллинг». :)

Порт Ройал:

Главой города, а так же всего острова является губернатор Суонн. Именно он управляет всей экономической, политической, культурной, социальной и правоохранительной жизнью острова. В этом ему помогает большой, разветвленный чиновничий аппарат, который бы хотелось видеть на игре. Примерный состав такой:

Чиновничий аппарат экономического управления:

Начальник порта – отвечает за техническое состояние вверенной ему территории, организацию стоянки и ремонта кораблей. Занимается пирсовыми сборами (сбор за разрешение пристать к причалу)

Начальник таможни – отслеживает законность всей ввозимой и вывозимой продукции, а так же взимает все необходимые при данном виде деятельности платежи.

Сборщик налогов – следит за правильностью налоговой политики первых двух. Изымает у них соответствующие средства. Занимается сбором налогов с торговых операций и трудовой деятельности частных лиц. Главное лицо в формировании налогового кошелька острова.

Почтмейстер – организация почтового сообщения как внутри колоний (между островами), так и с метрополией.

Каждый из этих чиновников может иметь в подчинении соответствующие службы из писарей, приставов, рядовых сборщиков и клерков. Все они состоят на службе у государства и получают жалованье из собранных налогов. Распределением денежных средств между службами занимается губернатор, а внутри службы – соответствующие руководители. Кроме того, часть налогов регулярно отправляется в метрополию.

Чиновничий правоохранительный аппарат:

Судья

Королевский прокурор

Следователь
Судебные приставы
Судебный писарь
Палач

Граждане Порт Ройяла! Уголовное дело в нашем тихом городе это на самом деле большая редкость. Основная масса дел – гражданские. Долг не отдают или, к примеру, границу земли установить не могут - со всем этим положено идти к судье! И как можно быстрее, пока вас не опередил ваш оппонент!

Частные экономические и юридические субъекты.

Аукционист-посредник – занимается организацией любой крупной торговли: сельхоз товары, корабли, невольники.

Купцы
Ростовщики и банкиры
Нотариус
Адвокаты
Врачи
Плантаторы

Судовладельцы (сдают в аренду корабли за соответствующую мзду)

Ремесленники и наемные рабочие (грузчики, корабельные плотники, цирюльники, дровосеки, портные, рыбаки, кабатчики и пр.)

Слуги

Рантье

Священники (т.к. колония – английская, то церковь – англиканская)

Малые бизнесмены – гордое название для булочников, молочников, плотников и прочих семейных предприятий.

Не забывайте, мы играем в эпоху первоначального накопления капитала, поэтому любая должность, любая профессия могут стать солидным источником денежных средств, так что дерзайте!

Порядок на острове поддерживается:

Силами гражданских лиц, с помощью т.н. милиции, которая набирается из жителей острова. Командует ею полковник милиции Ямайки, кто-то из влиятельных лиц острова. Силами гарнизона форта. Гарнизон форта относится к королевской армии, командует им коммодор, назначаемый из метрополии.

В мирное время высшая власть на острове принадлежит губернатору, при объявлении военного положения – коммодору.

Кроме постоянных жителей острова там могут быть разнообразнейшие приезжие, начиная от матросов заходящих в порт судов, кончая тихопомешанными натуралистами из Европы.

Власть губернатора и коммодора не бесконтрольна. Из метрополии регулярно присылаются уполномоченные представители короля. На начало игры один из них обязательно присутствует в Порт Ройяле. Вполне возможен отзыв и назначение другого представителя. Кроме того, с определенной регулярностью королевский представитель получает инструкции из Лондона.

Дамы, не думайте, что здесь о Вас забыли. Ведь только женщины могут сделать из временного поселения настоящий город. У всех вышеперечисленных господ, благородных и не очень, есть матери, жены, дочери, любовницы, племянницы, внуки и

сестры, без чьих советов эти господа, разумеется, не могут обойтись. А может быть вы сами богатая наследница одной из плантаций? Или даже капитан судна? Владейте и управляйте, делайте бизнес и делайте вид, что вы домохозяйка, стройте верфи и глазки, в общем, развлекайтесь в свое удовольствие!

Приветствуется инициатива и идеи игроков по организации культурной жизни города. Клубы и дамские салоны, театры и азартные игры – чем мы хуже метрополии? Дерзайте!

Зурбаган.

«Чудеса надо делать своими руками»

- капитан Грей,

А.Грин «Алые паруса»

Где-то посреди Атлантики, в Карибском море есть остров, не примечательный, казалось бы, ничем. Обрывистые берега его оставляют кораблям мало шансов пристать. Этот остров, как призрак являлся морякам, то тенью в тумане, то одиноким белым огоньком маяка в ночи. Говорят, были счастливцы, которым удавалось найти его, и пристать к берегу.

Ходят легенды, что путь на остров открывается лишь тем, кому есть что искать. Тем, кто готов идти на край света за призраком своей мечты, ради любви, ради того, чтобы просто понять себя, найти свое место в мире. Говорят, на острове живут странные люди.

А еще там творятся чудеса. В прекрасных лагунах плещутся в голубых волнах русалки, а в темном скальном гроте бросает якорь корабль-призрак. Там ночью между деревьев пляшут белые огоньки, и горе тому, кто попытается их догнать. Те, кто погнался за ними, уже не возвращаются. В источниках с чистейшей водой всегда отражается голубое небо, и бури обходят остров стороной. Это место проникнуто покоем и гармонией.

Говорят, что над островом тяготеет проклятье, навлеченное легендарным капитаном, убившим чайку, в которую, по морским поверьям, вселяется душа моряка. Кто знает, может так оно и есть...

По сути, Зурбаган является лишь перекрестком множества дорог, романтическим местом, проникнутым покоем, гармонией и красотой, местом, где каждый путник может остановиться, перевести дух, оглядеться по сторонам, заглянуть в глаза самому себе и выбрать, куда пойти дальше.

Если у проходящего на Зурбаган человека есть в душе неопределенность, если он сомневается, не знает какой путь выбрать, если он что-то ищет и не может найти, если за ним есть не прощенный грех, на острове всегда найдутся люди, готовые выслушать и помочь. Если человек по какой-то причине не может простить себя или считает, что его путь закончен, Зурбаган станет для него домом, где он сможет вновь наполнить свою жизнь смыслом, посвятить ее служению общему благу.

Если же человек, в конце концов, поймет, куда его влечет течение жизни, и как ему сделать свой следующий шаг, остров не будет его держать.

Социальное устройство.

Колония на Зурбагане изначально являлась базой легендарного капитана Миссии. Долгое время остров находился в полной изоляции, к нему не приставали корабли, и связь с внешним миром отсутствовала полностью. За это время в колонии организовалась довольно-таки странная общественная структура. Прошло время, и образ капитана Миссии перешел в легенды. Он считается главным легендарным героем острова, ему посвящен один из общественных праздников.

Вся жизнь на Зурбагане проникнута духом Моря. Море находит отражение во всем: в песнях, в картинах, в литературе.

Не все жители острова выходили в море. Хотя остров и не обладает крупными кораблями, однако есть некоторое количество рыбацких лодок.

Вообще, Зурбаган является классической утопией, и живет по принципу «от каждого по способности – каждому по потребности».

Население острова делится на 4 группы по роду занятий.

Каста ремесленников, занимающаяся созданием материальных благ (пищи, предметов быта, украшений, построек).

Каста мудрецов, занимающаяся созданием благ духовных и интеллектуальных. Сюда входят писатели, художники, ученые и прочие.

Каста воинов, занимающаяся охраной города и острова, как от возможных врагов, так и от стихийных бедствий.

Высшая каста, занимающаяся управлением города, следящая за соблюдением требуемых ритуалов, обрядов и правовых норм. Состоит из людей, целиком и полностью посвятивших себя служению острову, не имеющих других интересов, кроме интересов Зурбагана.

Человек, рожденный на Зурбагане, по достижении совершеннолетия волен выбрать одну из первых трех каст. В высшую касту людей приводит Судьба. Говорят, предком Старейшины острова был легендарный капитан Миссия.

Человек, считающий, что он по какой-либо причине не способен выполнять обязанности членов касты, к которой он принадлежит, имеет право просить Совет Зурбагана о смене касты.

Законодательной и судебной властью на острове обладает Совет Зурбагана, куда входит по одному представителю каждой касты. Представители в Совет избираются пожизненно путем прямого открытого голосования членов соответствующей касты. Член Совета может быть отозван из Совета путем прямого открытого голосования членов соответствующей касты. Руководство Советом осуществляется Старейшиной, представителем высшей касты, имеющим в Совете два голоса.

Решения Совета Зурбагана не обсуждаются и обязательны к исполнению всеми, кого они касаются.

Исполнительной властью на острове обладает высшая каста, которая обязана следить за претворением в жизнь решений Совета Зурбагана.

Каждый человек, прибывший на остров, имеет право подать в Совет прошение о получении гражданства.

Блок: Сопутствующие материалы



Фрагмент №1.

Пираты.

(по книге Я. Маховского: "История морского пиратства").

Слово пират происходит от греческого *pieirates* - разбойник, грабитель. Пираты нападали на суда в открытом море, а так же нередко и на прибрежные поселения. Их сообщества начали появляться с возникновением мореплавания и морской торговли.

Лучшими мореходами древности были финикийцы, они же и стали первыми пиратами.

Считается, что финикийцы представляли собой особого рода сообщества морских разбойников и торговцев. Выходя в море, купец мог подвергнуться нападению, но он же не упускал возможность поднажиться за счет своего же коллеги.

Богатство финикийских купцов привлекло внимание их более бедных соседей, и в море вышли греческие пираты. Изрезанность берегов Эгейского моря и уровень развития мореходства - тогда плавали под парусом вдоль берега только днем, а на ночь укрывались в заливах. Тут то пираты и подстерегали своих жертв: во тьме, бесшумно на веслах подходя к их кораблям.

Особого размаха пиратство в Средиземном море достигло во времена Римской республики. Римляне не отличались своими морскими традициями и умением и не могли защитить от пиратских нападений не только свои корабли, но и прибрежные города. После того, как в I в. до н.э. Рим подвергся настоящей морской блокаде, сенат был вынужден принять серьезные меры по борьбе с пиратством. Помпей, которому было поручено это дело, ликвидировал основные пиратские гнезда в Испании, Северной Африке, на Сицилии, Сардинии и в Эгейском море. Позднее пираты возобновили свои разбойничьи набеги, но достигнуть былого могущества уже не смогли.

Помимо пиратов Средиземного моря были еще и пираты севера - викинги. Викингами называли воинов Скандинавии, которые совершали походы в другие страны. Викинг - пират и воин, искатель добычи и славы, которую ему могли принести военные подвиги. Во Франции их называли норманнами, в Англии - датчанами, аксельманами в Германии, варягами в Византии и на Руси.

Соплеменники, побывавшие в торговых экспедициях, привозили рассказы о сокровищах других народов. Эти рассказы будоражили воображение молодежи, предводительствуемые молодыми ярлами (вождями).

Так в VIII в. появилось множество "морских конунгов" (конунг - дружинный вождь), у которых была дружина, но не было земли. Они то и стали первыми викингами.

"Спаси нас, Боже, от неистовства норманнов", - молились европейцы, прося Всевышнего о защите от викингов. Викинги появлялись неожиданно, высаживались на берег и разоряли не успевшее подготовиться к обороне поселение, оставляя после себя пепелище и горы убитых. О жестокости викингов слагались легенды, но внутри своего сообщества они жестоко наказывали грабеж и насилие. Обман при дележе добычи считался серьезным преступлением. Смертью карались предательство и дезертирство.

Были среди пиратов и славяне, разбойничавшие в водах балтийского моря. Разбой славянских пиратов привел к упадку город Хайтхабу (Хедебю) (в Южной Дании). Викинги и славяне постепенно исчезали, ведя поединки между собой. Но с их исчезновением, воды Балтийского моря не стали безопаснее. Те, кто пришли на смену, успешно продолжали "лучшие" традиции своих предшественников.

Наиболее могущественной была возникшая в XVII в. организация витальеров (от немецкого Vitalienbruder - братство кормильцев). Они называли себя "друзьями Бога и врагами мира". Их вотчиной был остров Готланд в Балтийском море. В свои ряды витальеры принимали всех желающих. Внутри их организации поддерживалась железная дисциплина. Впрочем, это было характерно для пиратских сообществ всех времен. Ослушавшегося ждала смертная казнь. Деятельность витальеров привела к упадку не только торговлю, но и рыболовство, так как пираты не гнушались нападать и на рыбаков. Государства Балтийского и Северного морей, объединив свои усилия в 1401 г. смогли, наконец, покончить с этой могущественной организацией.

В XV в. на Средиземном море - традиционной вотчине пиратов - возник мощный центр морского разбоя, терзавший судоходство и торговли в этом районе до конца эпохи парусного флота - более трехсот лет. Этот центр получил название "берберийского". Берберией называлась Северная Африка. Берберийские (или варварийские) пираты

осели на острове Джерба, превратив его в хорошо укрепленную базу для своих экспедиций. Они принимали активное участие в борьбе Европы с Турцией на стороне последней.

Самый расцвет варварийского пиратства пришелся на XVI в. и совпал с ростом морского могущества Турции. Испанцы пытались бороться с морским разбоем, но не смогли справиться с флотом берберийцев, который возглавляли братья Барбаросса.

Захватив город Алжир, старший из братьев провозгласил себя султаном Барбароссой I и создал пиратское государство в Северной Африке, которое очень быстро попало в зависимость от Турции. Лишь в XVIII в. с ослаблением Османской империи и решительными совместными действиями европейских государств варварийские пиратство пошло на убыль. Но еще в 1800 г. дань пиратскому государству платили такие страны, как Португалия, Швеция и Дания. Государство морских разбойников прекратило свое существование в середине XIX в.

Великие географические открытия повлияли на развитие мирового мореплавания, а в итоге, и на всю мировую экономику. Корабли бороздили моря и океаны, перевоза многочисленные грузы. Караваны испанских галеонов потянулись из Нового Света к берегам Испании с грузом золота. Это было золотое время и для пиратов. Центр пиратства переместился в Атлантику. Началась эпоха "Флибустьерского моря", - так называли Карибское море. В этом регионе действовали самые известные пираты в истории. Европейские государства вели жестокую борьбу за владения открытыми землями. Непосредственное участие в этой войне принимали морские разбойники. По социальному составу пираты представляли собой пеструю картину. Здесь были и отчаянные головорезы, и преследуемые у себя на родине протестанты, и просто романтики - искатели приключений.

Настоящими пиратами были буканьеры (первоначально жили на Антильских островах, занимались охотой и заготовлением мяса) и флибустьеры (свободно грабящие). Они нападали на всех подряд, включая соотечественников и единоверцев. Эти названия просуществовали недолго: с XVI до середины XVII в.

Была особая когорта, так называемых законных пиратов. Они находились на службе у того или иного государства, как правило, имели грамоту короля, в которой обговаривались условия получения части награбленной добычи. Эти пираты назывались корсарами, каперами, приватирами. Имея каперскую грамоту, то есть разрешение властей, они атаковали суда тех держав, которые находились в состоянии войны или в плохих отношениях с теми государствами, у которых они состояли на службе.

Различия между пиратами и корсарами были столь незначительными, что порой невозможно было отличить одних от других. Кроме того, они прекрасно уживались вместе. Имена корсара Дрейка и пирата Моргана широко известны даже в наше время, что уж говорить об их современниках. Елизавета I Английская посвятила Френсиса Дрейка в рыцари и присвоила звание адмирала, так как золото, которое он отнимал у испанцев, исправно пополняло королевскую казну.

Пираты пошли проторенной дорогой, используя богатый опыт своих предшественников. Расположившись на многочисленных островках Карибского моря, они создали свое "береговое братство". Это была необычайно мощная организация. Основой ее могущества, было неукоснительное соблюдение правил братства, данной присяге и общность имущества. Была создана своя иерархия и, соответственно, была определена доля добычи. Пираты даже выплачивали пенсии пострадавшим в боях. Цели экспедиции, курс обсуждались всем экипажем, но, приняв решение, команда до конца рейда беспрекословно подчинялась капитану, который в свою очередь нес ответственность перед пиратским сообществом.

В конце XVI в. пираты укоренились на острове Тортуга, превратив его в мощную

крепость. Тортуга на последующие 50 лет стала базой "берегового братства". Но, как обычно, теперь пиратов выбили с острова французы, установив там власть Людовика XIV. Оснащенность пиратов постоянно улучшалась за счет трофейного оружия и кораблей. Они уже совершали свои рейды на больших, отлично вооруженных кораблях, создавая целые эскадры, плававшие под черным флагом с изображением скелета, прозванного веселым Роджером (позднее от скелета остался только череп со скрещенными костями).

Следующим пристанищем пиратов стал остров Ямайка. Столица острова Порт-Ройял стал крупнейшим центром работорговли. Никого не интересовало, каким образом добыт товар, и сколько крови пролил тот, кто его доставил - за все платили звонкой монетой. Пираты здесь ходили в шелке и бархате, соря золотыми направо и налево в кабаках и игорных домах. Город, прозванный "Пиратским Вавилоном" способен был откупиться от любого чиновника, а так же имел корабли морских разбойников, все более жадных и беспощадных. В конце XVII в. среди пиратов особенно выделился Генри Морган (подробнее, о его похождениях вы можете прочитать в книге "Пираты Америки", которая находится на нашем сайте) прозванный Жестокий. Начав юнгой, был "белым невольником", стал "пиратским адмиралом". Он мечтал создать свое государство. Попав в руки английского правосудия, он не был казнен, а стал губернатором Ямайки, где боролся со своими недавними соратниками, превратив Порт-Ройял в относительно спокойный центр морской торговли.

Но все же спокойствие видимо не было суждено "Пиратскому Вавилону". Через шесть лет после смерти губернатора Моргана сильное землетрясение разрушило город. После этого пиратство в Карибском море пошло на убыль.

Но уж больно быстрым казался путь наживы и охотники, желавшие разбогатеть, таким образом, не переводились. Во времена войны за независимость США, в море, на этот раз уже к берегам Северной Америки, вышли легкие военные эскадры, легко превращавшиеся пиратов, с отчаянными головорезами на борту. Где проходили торговые пути, там были и пираты.

В Индийском океане пиратством занимались арабы и индийцы, причем у последних пиратское ремесло переходило по наследству. Так же ряды морских разбойников Индийского океана пополняли европейцы, изгнанные из Карибского моря. Среди этих "изгнанников" встречались большие оригиналы. Так два неудавшихся монаха: француз Миссона и итальянец Караччиоли создали на Мадагаскаре свою республику, которую они называли Либерталией. В этой республике все жили по законам равенства. Матросы воспитывались в духе Десяти Библейских заповедей. Эти два романтика отбирали у тех, кого брали на бордаж не больше половины добычи, не забыв при этом извиниться. Но, несмотря на их усилия, Либерталия просуществовала недолго - она была разграблена местными племенами.

Китайцы и японцы так же не гнушались морским разбоем. Они пиратствовали в Дальневосточных водах. Самой яркой фигурой среди дальневосточных пиратов была китаянка госпожа Цин. Она жила на рубеже XVIII и XIX в., командовала шестью эскадрами. Когда борьба с талантливой "адмиральшей" не принесла успеха, китайские власти заключили с ней договор, по которому каждый пират, отказавшийся от своего ремесла, получал средства для начала новой жизни. Сама же Цин так и не смогла отказаться от своего ремесла и дожила свой век главарем крупной шайки контрабандистов.

В современном мире пиратство перестало быть массовым явлением. Но, учитывая степень прогресса, не известно, куда оно вырвется.....

Фрагмент №2.

Пираты Америки.

Начало XVIII века ознаменовалось изменением расстановки сил в Центральной и Северной Америке. В 1714 году подписанием Утрехтского мира закончилась война, названная "война за испанское наследство". Большую часть этого лакомого пирога получили англичане. В частности - право на торговлю в испанских колониях. А раз так, то дальнейшая поддержка "берегового братства" становилась не только ненужной, но и вредной. Еще бы - кто враг своим прибылям! Поэтому англичане предприняли решительные меры по пресечению деятельности флибустьеров. Меры самые разные - от королевской амнистии всем, кто оставит пиратский промысел, до полномасштабных карательных экспедиций с последующим развешиванием всех пойманных пиратов на рыночных площадях колоний. Поэтому число активно действующих пиратов поубавилось. Но...

Но к этому времени возникло новое гнездо "джентльменов удачи". На восточном побережье Северной Америки шло активное заселение Новой Англии - британской колонии, протянувшейся вдоль берега океана. К северу, хотя и гораздо менее активно шла колонизация Французской Америки - Квебека. Естественно, что развивающиеся колонии вели активную торговлю с метрополиями. К тому же возникало множество крупных и мелких поселений, жители которых занимались добычей пушнины, выращиванием табака и другими, достаточно доходными видами деятельности. Места хватало всем, свободных рабочих мест было в избытке.

Привлеченные свободой и открывшимися перспективами, из Европы в Северную Америку едет множество людей. Людей самых разных. Это и английские крестьяне, согнанные со своих земель, пуритане и французские протестанты, ищущие религиозной свободы, ремесленники, чей труд заменили машины... И, конечно же, множество разного рода авантюристов, искателей счастья, да и просто мошенников и бандитов, скрывающихся от правосудия. Ведь на новом месте, как правило, не очень-то интересуются твоим прошлым, всех ведь не проверишь, да и работники требуются.

Разумеется, далеко не всех прельщает труд лесоруба, фермера или же простого моряка. Преступный элемент, как правило, не горит желанием жить честно. Кроме того, далеко не все нормально "устроились" на новом месте. Часть фермеров разорялась, а что касается моряков - в те времена значительная часть состояла из, как бы сейчас сказали "маргинальных элементов". Особенности профессии были таковыми, что не так уж много людей шли на флот добровольно, разве что из крайней нужды или же по авантюристичности характера. Во всяком случае, когда читаешь какой-либо приключенческий роман, про то время, практически всегда встречаешь беглого матроса, как правило, с английского корабля.

Одним словом, условия для новой волны американского пиратства были более чем благоприятными. Тем более что зачастую должностные лица, управляющие колониями, были, так сказать, "в доле". За определенную мзду они давали возможность пиратам ремонтировать корабли, лечиться, пополнять запасы, да и сбывать награбленное прямо на подопечных территориях. Что так же не облегчало поимку пиратов. И хотя торговые пути в Карибском море охранялись достаточно надежно, на все Атлантическое побережье сил у англичан и французов не хватало. Да и отношения между Англией и Францией складывались, мягко говоря, далеко не гладко. Чем тоже часто пользовались пираты, скрываясь от преследований.

Разумеется, англичане в первую очередь, с этим не мирились. Несколько раз были сделаны попытки, покончить с пиратством мирным путем, а именно - амнистией тех, кто откажется от пиратства. Желаящих, правда, было не так уж много, хотя и совсем

безуспешными эти попытки назвать было нельзя. Наиболее крупная амнистия была проведена в 1718 году губернатором Багамских островов Вудсом Роджерсом. Прибыв на остров Нью-Провиденс, губернатор (кстати, подобно Моргану, сам бывший пират!) методом убеждений, чередующимися с угрозами, смог заставить сдаться почти 2000 человек. Что составляло гораздо больше половины местных пиратов.

Но полностью покончить с пиратством амнистии, конечно же, не могли. Поэтому королевские флота Англии и Франции охотились на пиратов практически непрерывно. Законы того времени были суровы. Редко кто из пойманных "джентльменов удачи" сумел избежать королевского правосудия в виде виселицы. Да и век у действующих пиратов был не такой уж долгий. Правда, на смену приходили новые "работники ножа и топора".

Кстати говоря, именно в это время и получает широкое распространение знаменитый пиратский флаг "Веселый роджер" - черное полотнище с изображением черепа со скрещенными костями. Правда, его почти всегда поднимали английские пираты. Французы же предпочитали красный цвет (кстати, "Веселый Роджер" - по-английски Jolly Roger это искаженное французское Joyeux Rouge - "Веселый красный"). Хотя флаг этот обычно поднимали непосредственно перед атакой, что бы жертва ни догадалась раньше времени кто перед ней.

История оставила нам немало имен морских разбойников, наводивших ужас на жителей Америки. Ярких личностей среди них было не так уж много, хотя многие "герои" весьма колоритны. К примеру, Эдвард Лоу, бывший карманник из Вестминстера, прославившийся тем, что имел обыкновение отрезать уши захваченным английским колонистам. Или же капитан Флай, знаменитый среди пиратов своей руганью и богохульствами - слава, которую заслужить в пиратской среде было, прямо скажем, нелегко.

Заметной личностью в свое время был также Бартоломью Роджерс, пиратствовавший у берегов Южной и Северной Америки. Не задерживаясь подолгу на одном месте, он менял район деятельности, как только для него начинало пахнуть жареным, что позволило ему пиратствовать достаточно долгое время. Сумел "прославиться" так же и Джек Ракем по кличке "Ситцевый Джек". Правда, большей частью тем, что он был мужем еще более прославленной личности - Анны Боннэ (Бонни), одной из двух наиболее известных женщин-пиратов. Кстати, другая известная женщина-пират Мэри Рид так же плавала на корабле Ситцевого Джека, переодевшись в мужскую одежду, так что пираты долго не знали, кто же скрывается под именем "матроса Мака". Обе они проявили себя как настоящие пираты, участвуя в абордажных схватках и попойках наравне с мужчинами. Правда, осенью 1720 года, королевское правосудие, в конце концов, настигло и их.

Но самым известным пиратом "второй волны" был, конечно же, Эдвард Тич, более известный как Черная Борода. Человек, ставший прототипом капитана Флинта в романе Роберта Стивенсона "Остров сокровищ", чье имя долго наводило ужас на добропорядочных английских колонистов. И хотя достоверных сведений о Тиче известно меньше, чем всякого рода слухов и легенд, в любом случае он заслуживает более подробного рассказа о себе.

Родился Эдвард Тич в 1680 году в английском портовом городе Бристоль в семье почтенных коммерсантов. О детстве и юношестве сведений почти не сохранилось. Поэтому неизвестны и причина, приведшие его к берегам Америки. Известно, что Тич не умел ни читать, ни писать, то есть образования он не получил. Тич принимал участие в войне за испанское наследство в качестве корсара. Прославившись своей храбростью и умением обращаться с оружием, по окончании войны он становится наемным инструктором по рукопашному бою. В умение вести абордажный бой входило не только фехтование на шпагах или саблях, но и умение использовать такие специфические вида

оружия, как, например алебарду. А Тич владел этим искусством в совершенстве.

Не желая смириться с ролью простого наемника, Тич активно ищет контакт с пиратами. В 1716 году на острове Нью-Провиденс он знакомится с одним из местных пиратских вожakov, капитаном Хорниголдом. Проявив себя за короткое время с лучшей стороны, он попал "в фавор" к этому "авторитету", который вскоре передал под командование новому капитану корабль, который Тич назвал "Месть королевы Анны".

Но вскоре Хорниголд решил "завязать" с преступным прошлым и во время очередной амнистии сдался английским властям. Тич же узнав об этом, пришел в бешенство. И с этого момента он начинает действовать в одиночку. Подняв над своим кораблем черный флаг, с изображенным на нем скелетом Черная Борода меньше чем за год становится для североамериканских колонистов настоящим бичом божьим. Вот как, например его описывает некий капитан Джонсон (не знаю, где он видел Тича, но то, что не в открытом море - это наверняка):

Его лицо, начиная от глаз, было закрыто густыми черными волосами, которые покрывали также и грудь. Одежда - вся в пятнах от крови и пролитых напитков, в нескольких местах платье порвано и скреплено булавками. Грязное тело пропахло потом и смесью рома с порохом, которую Тич обычно пил. У него была привычка заплетать на бороде маленькие косички с лентами и заправлять их за уши. Перед боем он надевал через оба плеча по широкой ленте. На них висело по три пистолета. Под шляпой он закреплял два горящих фитиля, свисавших по обе стороны его лица. Глаза его от природы были злыми и жестокими. Всем своим обликом он походил на фурию ада.

Можно привести еще один достоверно известный эпизод, показывающий отношения Черной Бороды с командой. Однажды, отдыхая со своими приближенными за бутылкой рома, Черная Борода вдруг с улыбкой задул свечи, вытащил два пистолета, скрестил под столом руки и выстрелил. Одна из пуль попала в колено помощника капитана Израэля Гендиса, и тот на всю жизнь остался хромым.

"Если я иногда не буду убивать кого-нибудь из вас, - объяснил Черная Борода команде, - вы забудете, кто я такой, ребята".

Правда, Гендису этот эпизод позже спас жизнь.

Однако "сколько веревке не виться, а конец все равно настанет". Вскоре после этого эпизода пришел конец и бесчинствам Черной Бороды.

В ноябре 1718 года после очередного налета Тича на побережье Северной Каролина (надо сказать, что губернатор был "в доле" с Тичем, о чем, в общем-то, местные жители догадывались), колонисты обратились к губернатору Вирджинии Александру Спотсвуду за помощью. И он действительно помог. 17 ноября 1720 года на поиск пиратов вышли два хорошо вооруженных шлюпа. Командиру Роберту Мейнарду в случае успеха была обещана премия в 100 фунтов за голову Тича. Через пять дней пираты были обнаружены в одном из мелководных заливов. Неожиданная атака не удалась - один из шлюпов сел на мель. Тогда Тич со своей командой сам атаковал шлюпы. Один из них был серьезно поврежден. Подойдя к кораблю Мейнарда, пираты дали в упор залп картечью и почти сразу же залп из ружей. Началась рукопашная. Мейнард выстрелом ранил Тича, а затем они вступили в поединок на саблях. Вскоре сабля Мейнарда сломалась, но в последний момент один из матросов метким выстрелом, наконец, уложил Черную Бороду. Оставшиеся без вожака остальные пираты сдались. На теле Тича насчитали 25 ран, из них 5 огнестрельных. Действительно, крепкий был орешек.

Все захваченные пираты были приговорены к повешению. Повезло только Израэлю Гендису, который находился на берегу из-за того самого ранения в колено. Вскоре он воспользовался очередной амнистией, вернулся в Англию, где и умер в бедности. Но в историю он попал - на страницах "Острова сокровищ", в качестве канонира Флинта.

Через несколько лет после смерти Черной Бороды начался постепенный закат

американского пиратства. Не связанное законами и традициями прежнего карибского "берегового братства" новое поколение пиратов было медленно, но уверенно было вытеснено с исторической сцены. Наступала середина XVIII века - время решительных схваток Англии и Франции за мировое господство. Ожесточенные сражения прокатились по морским просторам Атлантического и Индийского океанов. И здесь пираты снова оказались востребованы - правда, в ином качестве - корсаров. Но это уже другая история.

Блок: Боевка



Бои и другие насильственные действия.

Базовым принципом боевых правил является простая и бесхитростная мысль, которую можно выразить афоризмом: "боевка служит игре, а не игра - боевке".

Оружие в игровой реальности.

В моделировании оружия ориентируемся на 17-18 вв. Тяжелых мечей в ходу нет, только шпаги, сабли, палаши и т.д. Соответственно, то, что вы привозите как шпагу и должно походить на шпагу.

Все оружие, в том числе и стрелы, проходит мастерский допуск до игры на безопасность и эстетичность. Лучники, позаботьтесь о достаточном количестве стрел заранее.

Оружие ближнего боя.

Для всех видов: толщина клинка - не менее 6 мм, радиус округления острия - не менее 1 см.

Шпага

Абордажная сабля (палаш) - длина от 70 до 100 см., соответствующий внешний вид

Кортик, кинжал - длина до 50 см

Нож - длина до 30 см

Штык на длинноствольное оружие - изготавливается из мягкой резины, крашенной пенки и т.д., длина до 30 см.

Копье индейское (не метается) длина - не более 1,5 м, диаметр пуансона - не менее 7 см.

Стрелковое оружие индивидуального пользования.

Холодное.

Луки (индейские), натяжение - не более 13 кг. Стрелы - диаметр пуансона не менее 3 см (пробка от шампанского). Пуансон должен быть качественно закреплен.

Огнестрельное оружие индивидуального пользования.

В качестве огнестрельного оружия принимаются модели-сувениры, а также самостоятельно изготовленные пистолеты и ружья. Главное требование - соответствие внешнему облику исторических прототипов. Огнестрельное оружие индивидуального пользования реально пулями не стреляет! Но оно должно издавать хлопок, имитирующий выстрел, а если еще и вспышка будет - замечательно. Только поаккуратнее с пиротехникой.

Все оружие однозарядное, после каждого выстрела его необходимо перезаряжать. Так как в реальности у нас не существует ни пороха, ни пыжей, ни пуль, весь процесс оформляется как театральное действие. Зарядка в ствол пороха, пыжей и пули заменяется счетом до трех, с характерными театральными действиями, направленными на создание соответствующего ощущения. После каждого компонента в ствол вставляется шомпол

(как это и было в реальности).

"Вставляется пыж" - раз, два, три - вставляется шомпол

Шомпол вытаскивается - "засыпается порох" - раз, два, три - вставляется шомпол

Шомпол вытаскивается - "вставляется пыж" - раз, два, три - шомпол

Шомпол - "пуля" - раз, два, три - шомпол

Шомпол - "пыж" - раз, два, три - шомпол

Пушки.

Устройство пушек отдается на инициативу игроков, а на полигоне каждое оружие проходит мастерский допуск. Основные критерии допуска - безопасность и эстетичность. Ядра могут быть изготовлены из скомканных в плотный шар и обмотанных скотчем газет или шарами для большого или малого тенниса. Возможны другие варианты - если они будут допущены.

Выстрел независимо от устройства пушки сопровождается звуком (взрывом петарды, хлопушки, пистона и т.д.

Если вы не уверены, что ваше устройство пройдет допуск, свяжитесь с мастерами до игры и представьте описание своих пушек.

Поражения.

Непоражаемая зона - голова, шея, пах, кисти и стопы; поражения засчитывает только тот, кто его получает. Поскольку у нас смерти нет, то результатов поражения может быть только два: легкая рана и тяжелая. Три легких дают общее состояние как при тяжелой. Тяжелых ран может быть сколько угодно. Персонаж не умирает. Особенности поведения при этом - см. медицину.

Поражения считаются неквалифицированными:

а) нанесенные плашмя, либо не боевой частью оружия.

б) оружие оцарапало тело, но не рубануло, и не кольнуло (касания режущей частью оружия при колющих ударах, касания кончиком оружия или прошедшие вскользь при рубящих ударах).

Неквалифицированные поражения считаются несерьезными, и их может быть сколько угодно. Поражение ядром даже вскользь всегда является квалифицированным ударом.

Выстрел из пистолета или ружья производится, если человек находится в прямой видимости. Оружие направляется на жертву и производится выстрел. Помните, оружие по жизни не стреляет, а лишь издает хлопок. Во избежании споров и торможении игры на всякие вероятностные игры, считаем, что если расстояние между стреляющим и жертвой было меньше 10 м для пистолетов и меньше 20 м для ружей, то попадание есть всегда. Свыше этих расстояний вероятность попадания практически равна нулю, но если вам очень хочется получить пулю - всегда остается ничтожный шанс.

Поражение	Конечность	Корпус
Шпага, кинжал, нож, штык, копье, стрела	Л	Т
Сабля, палаш, при колющих ударах	Л	Т
Сабля, палаш, при рубящих ударах	О	Т
Пистолет до 5м, ружье до 10 м	Т	
Пистолет от 5 до 10 м, ружье от 10 до 20 м	Л	
Ядро	О	Т

Л - легкая рана, Т - тяжелая, О - отсечение или отрыв конечности, физическое состояние при потере конечности - всегда тяжелое ранение. Человек может потерять только одну конечность. Если ему отсекают или отрывают вторую, то это просто приводит к тяжелой ране без потери конечности. Таким образом, Джон Сильвер не может потерять конечность, ибо у него уже нет ноги.

Поражение отыгрывается. Ранение в руку отыгрывается перехватом оружия, выпусканием его из рук. Ранение в ногу - падением, дальше можно пытаться встать, не опираясь на раненую ногу. Ранение в корпус отыгрывается падением и громкими стонами. При тяжелом ранении продолжение боя в принципе не возможно.

Кулуарные убийства.

Кулуарных убийств нет.

Рукопашная.

Рукопашная схватка, а попросту драка, происходит по обоюдному согласию персонажей и игроков. Для остроты ощущений можно добавить в правила боя что-то от себя, но в любом случае запрещены: броски, болевые и удушающие приемы, удары, пинки. Зато можно цепляться, валяться, бороться и толкаться. Победленным считается тот, кого положили на обе лопатки и удержали в таком положении на счет от 25 до 30. "Отходняк" длится не менее 5 минут.

Оглушение.

Оглушения производятся в не боевой обстановке обозначением удара по спине рукоятью пистолета, прикладом ружья, кошельком с деньгами, не боевой частью холодного оружия или другим предметом, которым возможно оглушить, со словом: "Оглушен". Оглушенный приходит в себя через 3 минуты (считайте про себя медленно и с расстановкой до 200), отсчет ведет оглушенный.

Блок: Фортификация



Фортификации.

Форт (береговая крепость) должен иметь следующий внешний вид: на берегу выстраивается невысокая стена высотой 1 м., с ярко выраженными бойницами, в которых установлены пушки. Стена должна выдерживать вес на менее двух человек на погонный метр.

Пушки жестко привязаны к тому месту, на котором они находятся. Корабельные пушки никогда, и ни при каких обстоятельствах в течение игры не покидают корабль. Береговые можно перемещать в пределах означенного форта (поворачивать в другую сторону, смещать и т.д.), для этого необходимо не меньше пяти человек.

Стена форта по всей длине делится на сектора по 2 м. Непосредственно над каждой пушкой и над каждым сектором, где нет пушек, растягивается мишень. Мишень имеет следующую конструкцию. Рама 50x50 см, на нее не туго натягивается полотно, так чтобы внизу образовывалось подобие мешка, и попавшие в мишень снаряды задерживались в нем. Зазора между стеной и мишенью быть не должно.

Блок: Штурмы, Осады



Попадание двух ядер в мишень означает разрушение стены в этом месте и вывода пушки из строя, при этом обслуга, находившаяся у пушки, при первом попадании получает легкие раны и в состоянии продолжать бой, а при повторном - тяжелые и отправляется к врачу на длительное лечение. При разрушении стены мишень снимается, пушка остается на прежнем месте: менять ее месторасположения после второго попадания нельзя! Восстановление разрушенного сектора стены занимает не менее 5 человек/час. Восстановление должно внятно отыгрываться реальными работами по починке и приборке форта.

Пока стены целы, через них нельзя перебираться и работать любым индивидуальным оружием (в том числе и стрелковым, полагается, что вероятность меткого выстрела в форт и из форта очень мала). Как только разрушен сектор, в этом месте можно перелазить через стену и работать через нее оружием индивидуального пользования.

Блок: Плен



Пленение и тюрьмы.

Связывание производится веревкой по жизни, не туго, так что бы в случае чего человек мог освободиться самостоятельно. Если вас, связанного, оставили более чем на полчаса без внимания и проверки веревок, то вы можете развязаться самостоятельно (нет часов - лучше во избежании проблем, подождите подольше). Связывающие! Следите за своей жертвой, проверяйте веревки. Так же можно развязаться, если в пределах досягаемости находится игровое оружие с режущей кромкой и вам удастся им воспользоваться.

Кандалы отыгрываются металлической цепью с браслетами из водопроводных или им подобным хомутиков с наклеенной изнутри пенкой или резиной или каким-то другим смягчающим материалом. Одеваются и снимаются только кузнецом или оружейником. Пожизненные требования следующие: должна быть возможность в случае чего снять их самостоятельно и браслеты не должны царапать и резать руки и рвать одежду.

По тем же принципам можно привязывать человека к дереву или приковать к стене. Если веревки - то через полчаса без внимания можно развязаться. От всего этого так же должно быть, возможно, легко освободиться по жизни.

Для перевозки пленного на корабле веревки удаляются, человек считается условно связанным. По прибытию на берег не забудьте его связать заново, иначе он имеет полное право считать себя несвязанным.

Капитальные каменные тюрьмы с железными решетками есть по одной штуке в Порт-Ройале, на Тортуге и на Зурбагане. Камера должна закрываться на большой антуражный замок с не менее большим и антуражным ключом. Если вас посадили в камеру и закрыли на замок, покинуть ее без ключа вы не можете. При отсутствии и потере ключа решетку могут выломать пять человек. Тюремщики, помните об этом, и не перенаселяйте камеры! Из любого другого помещения без внимания через полчаса вы можете сбежать. Если вы при этом связаны - то срок удваивается, что бы освободиться от веревок. Если вы закованы - можете убежать в кандалах.

Блок: Обыск



Обыски, ограбления.

Обыск производится по старинной деликатной системе: "А что у тебя в карманце?".

Обыскиваемый обязан выудить из указанного места все игровые ценности. Вторым возможным вариантом обыска - по жизни с согласия обыскиваемого.

Изъятие оружия.

Оружие изымается по жизни. Но, господа изымающие, в этой ситуации вы несете ответственность за сохранность чужого оружия тоже по жизни. Если оружие слишком дорогое, то по договоренности с изымающими, пленный может оставить его при себе с оговоркой, что в игре оно изъято.

Блок: пытки



Казни, пытки, наказания.

Наиболее распространенные казни и пытки:

Каленое железо клеймо S (от слова Slave), или P (от слова Pirate) - буква наносится красным или коричневым маркером на предплечье руки или где-то еще, на лице этого делать нельзя, так как маркер может не стереться за несколько дней, а многие сразу после игры поедут в город.

Отсечение конечности - обыгрывается театрально, в дальнейшем отыгрывается потеря конечности. Но помните, человек может потерять только одну конечность. Общее состояние - как при тяжелой ране.

Отсечение языка - скармливается ложка неострового кетчупа или томатной пасты, в дальнейшем человек не может разговаривать, только мычать и стонать. Общее состояние - как при тяжелой ране.

Доска - человека спускают в воду на глубине, не превышающей роста человека (измеряется в каждом конкретном случае) недалеко от берега, куда он и выбирается. На берегу отыгрываются последствия длительного пребывания в воде.

Протягивание под килем - одевается спасательный круг, спасжилет, и человек делает вплавь круг вокруг корабля. Общее состояние - как при легкой ране + последствия длительного пребывания в воде.

Дыба - человеку поднимают руки вверх на веревке (3 минуты, перерыв 5 мин и т.д.). Пытаемый должен иметь возможность стоять на полной ступне. Первые 3 раза - состояние как при легкой ране, далее - как при тяжелой.

Гаррота - одевается не туго веревка на голову, к ней привязывается стержень и закручивается так, чтобы кольцо на голове оставалось не стянутым. Первые 10 оборотов - состояние как при легкой ране, далее - как при тяжелой.

Театральное избиение - на усмотрение палача, главное, помните, что избиение ТЕАТРАЛЬНОЕ. Первые 10 мин. - состояние как при легкой ране, далее - как при тяжелой.

Линьки (плети) - мягкой веревкой обозначаются удары по человеку. Первые 20 ударов - состояние как при легкой ране, далее - как при тяжелой.

В море применяются линьки, протягивание под килем, доска, гаррота. Остальное - на берегу. Линьки и гаррота на берегу, конечно, не исключаются.

Господа! Если человек, особенно девушка, говорит, что ему нельзя купаться по жизни - верьте на слово, не применяйте протягивание под килем и хождение по доске, есть другие способы наказания и пыток!

Дальше можно еще пофантазировать, главное, помните: игровые пытки и наказания ни коим образом не должны отражаться на здоровье пытаемого и наказываемого. Физкультура запрещена во избежание споров, ибо для разных людей предельные

нагрузки очень различны. С пищей ("пытка апельсинами продолжалась третий час"), в том числе с томатной пастой, будьте осторожны, пища часто бывает аллергеном. С другой стороны, если пытки задерживаются, пытающие, позаботьтесь о кормлении и содержании пытаемого по жизни.

Мы не ограничиваем время пытки, по прошествию которого пытаемый обязан колотиться. Мы предлагаем пытаемому и пытающему померяться волей. Ведь процесс пытки наскучит очень быстро. Неинтересно долго играть в пытки - игра-то вокруг не останавливается. Если процесс вперед надоеет пытаемому - он расколется, если пытающему - он прекратит пытку, и будет решать проблему другим способом. Безусловно, пытающие могут сменяться, чего нельзя сказать о пытаемом.

Смертная казнь - повешенье. Для ну уж очень отличившихся офицеров может быть расстрел. Главное в деле - антураж. Казнь производится только официальными властями и только публично. Главное, помните, что умирает персонаж навсегда, и игрок в игру не возвращается.

Блок: Морские и речные правила



Все о кораблях.

Общие положения.

Одним из наиболее важных элементов предметного мира игры «АкваМарин», безусловно, являются корабли. Мастера позаботятся о доставке игроков на острова до игры, с островов после игры. Так же мастера гарантируют связь с берегом в случаях ЧП и доставку продуктов с берега в кабак. Во всех остальных случаях игроки о своих плавсредствах должны позаботиться самостоятельно. Игровым судном признается любое надежное плавсредство, способное держать на воде от одного человека. Надежность плавсредства определяется мастером-мореходом на основе здравого смысла. Критерии надежности и условия допуска будут опубликованы позже.

До игры и после нее мастер-мореход и его помощники работают на берегу, в базовом лагере, куда прибывают все приехавшие на игру. Корабль попадает к мастеру-мореходу и его людям в двух случаях:

Перед началом игры, где производится учет кораблей, их маркировка, проверка комплектности, проверка на безопасность.

В конце игры, когда производится возвращение реквизированных судов владельцам и проверка комплектности по списку в судовом журнале.

В ночное время (с 23-00 до 6-00) движение на воде запрещено! Торопитесь к ночи оказаться на том острове, где стоит ваша палатка. С другой стороны, если вы насильно удерживаете человека на чужом для него острове позже 21 часа (2 часа на достижение своего острова вполне достаточно), вы обязаны обеспечить его спальным местом и питанием.

Внимание! Если вы не умеете обращаться с судном с реальным парусным ходом, то, пользуясь таким судном, идите на веслах и не трогайте парус, для вашей же безопасности!

Классификация судов.

--	--	--	--

Тип плавсредства	Исторический тип судна	Грузоподъемность (в чел.)	Число палуб
Камера надувная, матрасы и т.п.	Шлюп	1	1
Резиновая лодка 2-х местная	Бот	2	2
Резиновая лодка 3-4-х местная, плот 3-4 местный	Шхуна	3-4	3
Катамаран 3-4-х местный	Каравелла	3-4	3
Лодка деревянная плоскодонная 3-4-х местная	Бригантина	3-4	3
Лодка килевая 3-4-х местная, лодка типа “кефаль”,	Бриг	3-4	3
Лодка 5-х местная или более	Фрегат	4-7	4
Крупный катамаран	Галеон	5-7	5
Казанка	Галеон	5-7	5
Крупный плот	Галеон	5-7	5

Плавсредства с грузоподъемностью в 1 человека считаются шлюпами и могут ходить только в пределах 10 м. от берега или другого судна с грузоподъемностью не менее 3 человек.

Обязательная комплектация судна:

Судовой журнал. Все о нем см. здесь!

Спассредства индивидуального пользования в количестве равном максимальному количеству пассажиров корабля. Таковыми являются: фабричные спасжилеты, ненадувные спаскруги, пенопластовые блоки, приспособленные для крепления на теле, жилеты из монтажной пены и т.д. Все спассредства индивидуального пользования проходят мастерский допуск. Если спассредств будет меньше максимального числа пассажиров корабля, на игре их число будет, соответственно, равно количеству спассредств.

Швартовы и/или якорь

Аптечка первой помощи в составе: бинты, жгут, нашатырь, валидол, нитроглицерин, йод, зеленка, перекись.

Весла

Оранжевый и черный сигнальные флаги

Все остальное, как-то: пушки, паруса, такелаж и пр. – на усмотрение владельца корабля. Капитаны! В вашей заявке должны быть указаны наиболее вероятный тип плавсредства, и обязательно название вашего корабля.

О статусе корабля.

Здесь нам бы хотелось остановиться на статусе корабля, дабы в последствие избежать вопросов и дискуссий в связи с отчуждением судна, о чем сказано в разделе экономических манипуляций с плавсредствами. Мы считаем, что корабль, в противоположность личному оружию или игровому костюму, является своего рода «плавающей крепостью», которая может переходить из рук в руки, и в этом мы видим очень важный механизм создания динамики игры. Нет нужды говорить, что любое

плавсредство имеет определенную, и, зачастую, немалую цену в денежном эквиваленте, в связи с чем, команда брига «АкваМарин» требует от игроков максимально бережного обращения с чужими кораблями. Категорически запрещается:

Любое переустройство чужого судна.

Нарушение комплектации корабля.

Перегруз корабля сверх возможностей, означенных в судовом журнале.

Управление настоящим парусным судном без соответствующих прав от мастера-морехода!

В случае нарушения данных предписаний, мастерская группа, по договоренности с владельцем корабля, оставляет за собой право наказывать виновного, вплоть до материального возмещения убытков и удаления с игры. Если все же у вас нет уверенности в порядочности других игроков, если вы считаете неоправданным риском отдавать в чужие руки дорогую лодку – обзаведитесь плавсредством попроще (самодельные плоты, катамараны и т.п.), а ваше воображение пусть дорисует ему величие парусного корабля. Кроме того, если вы не хотите стать жертвой лихих «угонщиков» – обеспечьте достойную охрану корабля, не только от пиратов, но и от местных жителей и туристов.

Внимание! Ваш приезд на игру автоматически означает Ваше согласие с заявленными правилами, и то, что Вы обязуетесь вернуть корабль владельцу в неизменном состоянии, если он попадет в Ваши руки. В противном случае, мастерская группа оставляет за собой право расценивать действия игроков, нарушивших правила, как намеренную порчу или кражу чужого имущества, а это, в свою очередь, подпадает под действие УК РФ.

Экономические манипуляции с кораблями.

Торговые, гражданские и военные суда, как правило, имеют порт приписки, если, конечно, это не морской бродяга-пират. Какие преимущества это дает? Во-первых, охрану вашего судна обеспечивают солдаты гарнизона, а стоимость этой услуги снижается при предъявлении свидетельства о приписке. Во-вторых, в случае если корабль не вернулся из рейса в означенный срок, за ним организуется спасательная экспедиция. В-третьих, предоставляются льготы на ввозимый-вывозимый товар при таможенном досмотре. В-четвертых, ремонт на судоверфи порта приписки осуществляется вне очереди и по льготному тарифу. Отсутствие в судовом журнале сведений о порте приписки является поводом усомниться в вашей благонадежности. Порт приписки может быть только один. Это может быть один из имеющихся портов на игре: Порт-Ройял и Тортуга, или же любой другой, которого нет в игровом пласте. Если порт приписки не Порт-Ройял и не Тортуга – необходимо зарегистрировать корабль у смотрителя маяка на Зурбагане.

Законные операции оформляются у официальных начальников портов Порт-Ройяла и Тортуги в присутствии нотариуса с уплатой соответствующих пошлин.

Если происходит добровольная передача судна без оформления соответствующих документов – возможны проблемы у нового владельца.

Владелец, покидая корабль, может его поставить на пожизненный якорь, вытянуть на берег, пришвартовать или приковать цепью к чему-то на берегу. В случае если цепь достаточно крепкая, что бы ее не мог порвать среднестатистический мужчина голыми руками, и закрыта на соответствующих размеров замков, считается, что угнать судно нельзя никаким образом. Если Вы прикуете свой корабль к столбику, с которого цепь снимается, не размыкая замка, то не обессудьте, если у Вас, его уведут. Во всех остальных случаях корабль можно увести, просто столкнув его в воду, выбрав якорь или отдав швартовы. Кстати, использование хорошей цепи действует не только против игровых воров, но и против пожизненных аборигенов. Правда, они могут пожить

чем-то снимаемым с лодки. Так что будьте внимательны.

В ночное время (с 23 до 6 часов) незаконные действия с кораблями запрещены. Т.е. ночью корабль нельзя украсть и угнать, захватить в бою его нельзя тем более, т.к. ночью морские сражения запрещены.

Если Вы завладели чужим кораблем (законно или нет), то вы принимаете на себя ответственность за его сохранность. В скорейшее время Вы должны занести информацию о сем событии в судовой журнал. В части 1 вы должны указать данные о себе, а также, в какой комплектации Вы взяли корабль, в идеале, она не должна отличаться от изначальной. Менять в течение игры комплектацию корабля нельзя. Исключение составляют расходные материалы – ядра и порох. Если в оснастке имеются повреждения, то это необходимо так же указывать, иначе на вас ложится ответственность за поврежденное оборудование. В общем, обращайтесь с чужим судном так, чтобы это не создавало их пожизненным владельцам пожизненные проблемы.

Остров Погибших Кораблей.

Остров погибших кораблей это таинственное место, находящееся неподалеку от Зурбагана, где старый безумный смотритель маяка может поведать все о судьбе каждого корабля... Он называет их по именам, разговаривает с ними как со старыми друзьями, ведь у любого корабля тоже есть душа. А сколько слухов ходит о трюмах, набитых золотом, о сокровищах, которые ждут смельчаков!

Функционально, ОПК – это «мертвятик» для кораблей, где определяется дальнейшая судьба затонувшего судна, а, кроме того, проверка состояния и комплектации всех кораблей. Затонувшее судно идет на ОПК под оранжевым флагом. В дальнейшем по решению смотрителя маяка корабль через судовой верфь возвращается в игру.

Судовой верфи.

В любом крупном порте действует судовой верфь, на которой осуществляется ремонт поврежденных в сражении кораблей, а также постройка новых (как полноценное строительство корабля «с нуля», так и ввод в игру потопленных кораблей). То, какие именно повреждения нанесены кораблю в ходе сражения, определяет капитан на свое усмотрение. Обслуживание на судовой верфи осуществляется посредством мытья, уборки, реальной починки и косметического ремонта корабля.

Восстановление корабельных палуб после морского боя на судовой верфи ведется из расчета 1 палуба – 1 час. Восстановление корабельных палуб силами команды – из расчета 1 палуба – 3 часа, причем в восстановительных работах, проводимых силами команды должно участвовать не менее min количества человек, указанных в судовом журнале. Такое неравенство объясняется техническим оснащением верфей, которого не может быть физически на корабле или его стоянке. В период восстановления корабль не может выходить в море и тем более принимать участие в сражениях.

Таким образом, работа рабочих судовой верфи на игре – труд для настоящих мужчин, за который они будут получать денежное вознаграждение по договоренности с хозяином корабля, и нам бы очень хотелось видеть в роли плотников и корабелов людей с «золотыми» руками.

В Порт-Ройале есть военная верфь, на которой ремонт производится силами военных моряков и инженеров. В принципе, там могут оказываться услуги и для гражданских лиц, но по договоренности с коммодором форта, который вполне полномочен, такие действия запретить.

О флагах.

Флаги бывают следующих видов: государственные, пиратские, частные, сигнальные

Государственные:

Ограничимся следующими государствами и соответственно, флагами: Англия, Франции, Испания (последствия – на усмотрение игрока, ибо испанцев никто особо не любит, а собственного блока у них не предполагается), Голландия, Зурбаган.

Пиратские:

Пиратские флаги отличались изрядным разнообразием, но все они четко демонстрировали суть намерений своих хозяев. Наиболее распространенными фонами были: красный, черный и зеленый. В символике преобладали: скелеты, черепа, кости и оружие в различных видах и сочетаниях.

Частные:

В принципе любой человек или организация (например, Вест-Индская компания) могут иметь свой личный флаг и использовать его в сочетании с другими или без. Как это воспримут окружающие – проблема владельца флага. Частные флаги можно будет продемонстрировать на параде.

Сигнальные флаги:

Общение капитанов кораблей между собой и с берегом на море осуществляется посредством системы сигнальных флагов.

Белый флаг – закон «парле» – просьба переговоров.

Красный флаг – объявление о намерении дать/принять бой.

Синий флаг – команда «лечь в дрейф».

Желтый флаг – сигнал бедствия.

Оранжевый флаг – корабль, находящийся вне игры (погибший, идущий на ОПК; следующий по мастерским нуждам).

Оранжевый и черный флаги, поднятые вместе, являются сигналом реального бедствия в случае возникновения реального ЧП на корабле, находящемся вне пределов слышимости.

Любой, увидевший сигнал должен попытаться оказать помощь и/или сообщить мастерской группе о возникшем ЧП

Сигнальные флаги есть в комплектации корабля, каждого уважающего себя капитана.

Выглядят как треугольник (размером 40 см по высоте и 20 см по основанию) на деревянной ручке и поднимаются в руках. Оранжевый и черный (сигнальный, не пиратский) – обязательны для допуска корабля к игре!

Кроме того, разумеется, над любым законопослушным судном должен быть поднят флаг страны, поданными которой является команда.

Морские сражения.

Пушечное сражение.

Бой происходит посредством перестрелки из пушек. Поражаемость корабля, определяется его "палубностью" - корабельными хитами, количество которых зависит от типа корабля и определено в правилах. Одно попадание из пушки по жестким частям

корабля разрушает одну палубу (снимает один хит). Попадание в паруса и прочие детали такелажа серьезных повреждений не вызывает.

Если у корабля разрушены все палубы (осталось 0 хитов), то он сразу же идет ко дну и снять груз с него не возможно. Проигравший сражение экипаж считается спасшимся на шлюпках. Попадание ядра в человека рассматривается как тяжелое ранение.

Потопленное судно кто-то команды (min количество человек) транспортирует к Острову Погибших Кораблей. В дальнейшем эта часть команды считается вынесенной на берег Зурбагана (около которого и находится ОПК)

Абордаж.

Второй вариант морского сражения - абордаж. Он происходит в специально отведенном для этих целей месте, где глубина не превышает 1,2 метра.

Абордаж может считаться начавшимся, в случае, если абордажный крюк с фалом, кинутый с одного из кораблей, попал на палубу второго корабля (т.е. не только задел борт снаружи, но зацепился за него, либо остался лежать на палубе). Крюк не должен быть тяжелым (например, из алюминиевой трубки, а не стальной). Концы крюка должны быть смягчены: обмотаны пенкой и т.д. Попадание крюка по человеку приводит к легкой ране того, кто кидал крюк, так что старайтесь не попадать в людей.

После этого суда следуют в абордажную зону, где и начинают бой по правилам сухопутных сражений. Человек, упавший за борт, если он не ранен, может забраться обратно в лодку и принять участие в сражении дальше, если ранен - один путь - на берег. Если в результате любого вида морского сражения корабль проигравших остался на плаву, а защищать его у команды нет возможности или желания, то команда победителей вольна распоряжаться кораблем проигравших по своему усмотрению в рамках игровых правил (см. статьи О кораблях и Экономика)

Если в ходе сражения не в абордажном месте какое-то судно перевернулось, то другой корабль обязан по жизни помочь перевернувшимся, а по игре, если судно при этом не затонуло, оно уходит на ОПК.

Выплывшие на берег.

Так как у нас на игре смерти нет, то все выпавшие за борт, пущенные по доске и т.д. считаются благополучно добравшимися до берега. Если при этом человек не ранен, то он лежит на песочке и отдыхает полчаса (приходит в себя после длительного пребывания в воде), а потом идет по своим делам. Если выход на берег сопровождается еще и ранениями, смотрите раздел Медицина.

Блок: Демография, евгеника



Секс.

Сексуальные отношения отыгрываются массажем разной степени сложности и длительности. Изнасилование отыгрывается удержанием жертвы (без болевых приемов!) в охапке со счетом от двадцати до тридцати. Если жертва вырвалась до окончания счета, то это считается попыткой изнасилования. При этом помните, что у вашей жертвы может быть муж, папа, братья и прочие покровители, которые расценят ваши действия не только как проявление любви и нежности.

Блок: Страна мертвых



Смерть.

Основной принцип: смерти на игре нет, ибо главный герой и главный злодей не могут умереть раньше последней страницы романа, а на игре каждый из нас – главный герой своего романа. Но помните, это знает игрок, а персонаж боится смерти, как и любой другой.

Подробности, связанные с ранениями – в разделе «Медицина».

Из этого правила есть два исключения:

Смерть по собственному желанию. Если вы считаете, что логичным завершением жизненного пути вашего персонажа является смерть, то вы можете воспользоваться любой подходящей возможностью или совершить самоубийство. Но помните: смерть – это навсегда!

Смерть через казнь. Казнь производится только официальными властями, со всеми формальностями (следствие, судебный процесс), и только публично.

В обоих случаях игрок однозначно покидает игру и переправляется с островов на берег. Там он может ждать окончания игры или отправиться по своим делам. **Жесткое правило: один игрок – один персонаж (одна жизнь).**

Блок: Экономика



Экономика.

(бета-версия)

1. Денежная система.

После длительного обсуждения темы игровой экономики, мастерская группа пришла к выводу, что она весьма болезненна для большинства игр. Основная проблема, на наш взгляд, заключается в необходимости стимуляции экономической деятельности со стороны мастеров, т.к. игровой денежный эквивалент, как правило, ничем не обеспечен, в то время как покупаемые на него товары имеют вполне определенную стоимость. Кроме того, всегда остается проблема моделирования игровых денег, которые должны быть с одной стороны антуражны, с другой – дешевы и просты в изготовлении. Все три проблемы мы решаем следующим способом: игровой валютой является действующие металлические деньги.

В первую очередь – это российские рубли и копейки. В принципе, возможно хождение монетарных долларов и евро, а также любой другой действующей валюты, но к приему таких денег никто никого не обязывает, ибо не все знают точно внешний вид иностранной валюты и обменные курсы. То есть все вопросы, связанные с современной нероссийской валютой решаются по личной договоренности персонажей.

Единственным исключением является моделирование золота индейцев, о внешнем виде которого будет объявлено на параде.

2. Взносы.

Каждый игрок сдает два взноса: мастерский и персонажный. Первый (мастерский) – это ваш билет на игру (как в кинотеатре), а второй – на попкорн и мороженку. Мастерский взнос идет на оплату полигона, лодок, медицины и прочие организационные расходы. Кроме того, на начало игры будет некоторое количество кладов, обеспечение которых также будет производиться из денежных взносов игроков. Все клады будут иметь реальную материальную ценность. Какую? Узнаете, когда найдете.

Взнос персонажный. Игрок может привезти на полигон любое количество монетарных денег, которые он передает своему персонажу. С началом игры они становятся игровой ценностью. И с этого момента к монетарным деньгам применимы все правила касающиеся игровых ценностей. Поскольку дело происходит в Новом Свете, где движение денег весьма свободно и слабо предсказуемо, то на начальный момент времени нет ограничений на количество денег у конкретного персонажа. Хотите – меняйте на монеты хоть 10 тысяч и привозите. Единственное требование: если Вы привозите большую сумму, а играете не губернатора Ямайки, то наличие крупной суммы должно быть как-то обосновано легендой. Например, Вы нашли клад, ограбили кого-то, накопили за долгие годы и пр. Кроме того, учтите и такое обстоятельство: вполне возможно, что сумма, с которой вы начнете игру, будет существенно отличаться от суммы, с которой вы игру закончите.

3. Меняльная лавка синьоры Люции Ломбардини.

В Порт-Ройале будет находиться мастерская меняльная лавка. Она будет выполнять следующие функции:

Обмен индейского золота на игровую валюту.

Обмен бумажных российских денег на игровую валюту. Не надейтесь, что по курсу 1:1, в лучшем случае, за 10 бумажных рублей Вам дадут 9 монетарных, а то и меньше. Торг уместен, но гарантировать, что он будет удачен, мы не можем. Кроме того, для того, что бы обосновать сие действие в игровом пласте вам придется внести залог. Для этого лучше всего подойдет самая дешевая бижутерия, стразы, бусины, наконец, несколько бисерин на нитке, т.е. залог должен носить формальный характер, лишь обозначать акт заложения. Залоги не возвращаются, только выкупаются на условиях синьоры Ломбардини. Таким образом, если Вы не привезли с собой на игру достаточное количество денег, заработать их у Вашего персонажа не получается, а деньги ему за чем-то понадобились, то алгоритм действий следующий. Вы берете бумажные российские деньги и какую-нибудь вещичку и идете в лавку синьоры Ломбардини. Там вы «закладываете» вещичку – то есть отдаете ее синьоре Ломбардини и российские бумажные деньги и получаете от нее монетарные деньги в количестве, котором она сочтет нужным Вам дать.

Меняльная лавка синьоры Ломбардини неограбляема, также неограбляемы сама синьора Ломбардини и все ее служащие, если таковые будут.

4. Игровые ценности.

Игровыми ценностями являются:

Любые современные монетарные деньги.

Игровая документация: патенты, карты, долговые расписки и пр.

Содержимое кладов, в том числе золото индейцев.

Корабли и пушки.

Груз кораблей, в том числе съедобный (закупается на мастерский взнос). Фрукты, кофе, шоколад и т.д.

Не являются игровыми ценностями:

Любые бумажные деньги

Предметы антуража.

Игровое холодное оружие и игровое огнестрельное оружие индивидуального пользования, кроме отдельно оговоренных в заявках случаев.

Продуктовые запасы, привезенные игроком для собственного или командного потребления. Во избежание недоразумений, храните его в своей или общественной

продуктовой палатке и доставайте непосредственно перед едой.

Игровые ценности можно украсть, изъять при обыске и ограблении, продать, купить и так далее. Правила этих манипуляций с кораблями и пушками будут оглашены в соответствующих разделах.

Предметы, не являющиеся игровыми ценностями, являются частной собственностью владельцев, и все действия относительно этой собственности вторых лиц регулируются УК РФ. Т.е. например, кража шпаги в игровом пласте является таковой и в реальности, а, соответственно, подпадает под УК РФ, со всеми вытекающими последствиями. Правила изъятия оружия оговорены в соответствующем разделе.

По окончании игры на берегу будет работать бюро находок.

Палатка является неигровой зоной. Игровые ценности прятать в палатке недопустимо. Если они там оказались вместе с Вами – то покинуть палатку они должны не позже Вас.

Экономика. Зурбаган.

На острове существует централизованная система перераспределения благ. Граждане Зурбагана могут сдать на центральный склад плоды своего труда. Вместе с тем граждане имеют право получить со склада любую необходимую вещь. Деньги на острове хождение не имеют. Все вещи отдаются и получают безвозмездно по желанию граждан.

На острове нет воровства, коррупции, насилия. Каждый гражданин отдает себе отчет в том, что ему действительно необходимо в настоящий момент. Рычагом, регулирующим Зурбаганскую экономику, является совесть граждан.

Для нужд внешней торговли на Зурбагане существует казна, находящаяся в распоряжении Совета.

Блок: Кабаки



Кабаки.

Предполагается наличие двух кабаков. Один – в Порт-Ройале, представляющий собой вполне благопристойное заведение, в котором часто можно встретить офицеров гарнизона и флота, а также зажиточных горожан. Второй кабак – на Тортуге – является прибежищем, как всяческого сброда, так и местом сбора истинных джентльменов удачи, затеявших очередное, сулящее выгоду предприятие, жилищем гульбы, пьяного веселья и сладострастных женщин... Кабаки и кабатчик с персоналом не ограбляемы на территории кабака, а так же в процессе закупок продуктов.

Приглашаем к взаимовыгодному сотрудничеству команды, желающие сделать кабак в Порт-Ройале.

Блок: Вводные



Ямайка.

"Солдаты! Сорок веков смотрят на вас с этих пирамид!"

Наполеон Бонапарт

Солдаты!

Я обращаюсь к вам с этими словами с одной единственной целью: раз и навсегда дать отставку, всем, - рядовым и офицерам, - неготовым взять на себя бремя королевской военной службы.

Берега родной Англии остались за много миль отсюда, король и парламент приказали нам отправиться на Ямайку и нести службу: много лет Порт Ройал был прибежищем пиратов, беглых каторжников и прочих отбросов общества, сегодня наш главный долг - обеспечить мир и процветание колонии во благо Англии и в честь короля Георга I.

Все мы принесли воинскую присягу на верность Англии и королю, и свято блюсти ее является нашим первейшим долгом. Запомните: смысл жизни солдата - это долг. Стержень, помогающий солдату выжить в буре яростной атаки, на многомесячном утомительном марше и в расслабляющей гарнизонной службе - это его долг.

Непременными условиями исполнения долга являются железная дисциплина и безоговорочное подчинение приказам вышестоящего начальства. Без этого не будет армии, а будет вооруженный до зубов сброд.

Дисциплина и субординация обеспечиваются ежедневными занятиями по строевой подготовке и тактике. Все офицеры и солдаты, не занятые несением боевого дежурства или исполнением непосредственного приказа вышестоящего офицера, должны заниматься учебными занятиями и тренировками согласно ежедневному расписанию.

Дисциплина и субординация основаны на взаимном уважении между солдатами и офицерами, понятиях долга перед страной и чести солдата и джентльмена.

В обязанности гарнизона Порта Ройал, Ямайка входят:

боевое дежурство с целью противостояния возможным атакам со стороны пиратов или войск других государств;

круглосуточное дежурство на постах, в порте при кораблях, с целью предотвращения возможных хищений судов;

выполнение полицейских функций: круглосуточное патрулирование города и обеспечение правопорядка и законности, охрана тюрьмы, обеспечение легитимности местной власти и выполнения указов метрополии;

платное сопровождение частных торговых караванов по острову;

подавление мятежей и восстаний;

выполнение некоторых видов хозяйственных работ.

В обязанности военных судов, приписанных к Порту Ройал, Ямайка входит:

боевое дежурство с целью противостояния возможным атакам со стороны пиратов или войск других государств;

патрулирование акватории Карибского моря с целью предотвращения пиратских грабежей торговых и других гражданских судов;

борьба со всеми видами незаконной деятельности на море: пиратство, контрабанда, похищения людей, работорговля.

Итак, все те, кому не по силам военная служба - рапорт на стол и отныне вы гражданское лицо.

Остальным - мой первый приказ:

Офицерам и капитанам кораблей приступить к формированию воинских подразделений согласно штатному расписанию:

рота форта (функции: обеспечение круглосуточной охраны Порта Ройал от угрозы с моря, охрана тюрьмы);

Первая рота гарнизона (функции: круглосуточное патрулирование пирса и города, платная охрана торговых караванов; боевое дежурство при коммодоре по переменно со Второй ротой);

Вторая рота гарнизона (функции: круглосуточное патрулирование пирса и города, платная охрана торговых караванов; боевое дежурство при коммодоре по переменно с Первой ротой);

команда фрегата "Разящий" (функция: патрулирование морской акватории острова Ямайка, охрана Порта Ройал);

команда брига "Перехватчик" (функции: патрулирование, борьба с контрабандистами).

Начать изучение Устава вооруженных сил и должностных инструкций.

Начать подготовку воинских мундиров и штатного вооружения.

Приступить к исполнению!

**Коммодор армии Его Величества короля Георга I на Ямайке,
Джеймс Освальд Норрингтон**

Блок: Легенды команд, мировоззрение



Фрагмент №1.

Вступление.

Gent's, минуту вашего драгоценного внимания! Мы имеем высказать еще несколько мыслишек касательно игры «АкваМарин». Не знаем как для вас, уважаемые, а для нас эта игра – своего рода эксперимент, в котором мы сталкиваемся с рядом аспектов, с которыми раньше иметь дело не приходилось или мы смотрели на них не с той махты.

Здесь представлены размышления отдельных членов команды и художественно обработанные споры с наших советов. Все это сделано не ради красного словца, а чтобы вы смогли малость вникнуть в ту чертову кашу, которую мы собрались заварить. Пусть вас не смущает запутанность фраз, улавливайте только суть, и помните, что каждый кусок текста посвящен своей теме, но все они связаны между собой.

Итак, полный вперед!

О треуголке (Капитан Джек Воробей)

Давайте-ка вкратце проследим историю ролевого движения на просторах нашей необъятной. Припоминаете, старые игровые волки, первоначальной целью любой ролевой игры, как ни крути, являлся выигрыш (окончательная и безоговорочная капитуляция противника, выполнение какого-то квеста, за который игрок получал мастерские «плюшки» и т.п.). Порой подобного рода игры грешили некоторой поверхностностью, напоминая пионерские зарницы. Тем не менее, они приносили вполне ощутимое удовольствие. Это был первый этап игрового взаимодействия, в ходе которого мы набирались опыта и открывали для себя новые горизонты. Пресытившись в какой-то момент желанными, но довольно однообразными победами, игроки стали больше обращать внимание на личностные характеристики персонажей, мир их переживаний. Актуальным становится актерская работа игрока, эффектный отыгрыш, интересные запутанные интриги. Игры на выигрыш не только выходят из моды, но и приобретают ярлык низкопробных, хотя зачастую незаслуженно. Таким образом, от игры мы начали получать еще и эстетическое, эмоциональное удовольствие. И выигрыш изрядно подвинулся, уступив место отыгрышу.

Следующим важным шагом в развитии подходов к сущности игры стало обращение к духовному содержанию, идейному перерождению персонажей в процессе игровой жизни, постановки некой сверхзадачи, направленной на личностный рост игрока (освобождение от комплексов, страхов, обретение новых идеалов, пресловутый «катарсис» и т.п.). И теперь для многих из нас игры, лишённые этого «зерна истины», стали пресны на вкус.

Йо-хо! Да здравствует Ее Величество Сверхзадача! Выигрыш и Отыгрыш становятся ее поданными!

Но не тут то было. Сразу стала прослеживаться тенденция искусственной избранности игроков, реализующих эту сверхзадачу. Проще говоря, «элита» оттянулась, а остальные – как кому повезло.

И вот, проанализировав для себя эти этапы, команда брига «АкваМарин» избрала новый курс, и, надеемся, упомянутый в концепции метод «творческого партнерства», нам в этом поможет. Суть этого подхода проста, как пиратская треуголка, и столь же функциональна. Концами этой треуголки являются на равных правах выигрыш, отыгрыш и сверхзадача, и как ее не поверни, все равно – «дело в шляпе», а шляпе место на голове. Так что думайте, думайте и еще раз думайте, как сделать так, чтобы сверхзадача – ощущение всеобщего кайфа – стала доступна всем и каждому, посредством отыгрыша и с расчетом на выигрыш.

О правилах, правильных и неправильных.

(Джеймс Освальд Норрингтон, коммодор армии и флота Его Величества)

«Рок-н-ролл – это не работа,

Рок-н-ролл – это приколы...»

К. Кинчев

Господа, я предлагаю вам задаться вопросом: что такое, в сущности, правила игры? Несколько поразмыслив над этим, я пришел к ряду выводов, которыми бы и хотел с вами поделиться. Итак, я исхожу из положения о том, что любые правила – это, прежде всего, механизм воссоздания недостающих нам деталей того или иного мира. А точнее даже, не механизм, а лишь его описание. В правилах мастера предлагают различные варианты отыгрыша того или иного явления реального мира, поскольку, в силу самых разнообразных причин, реализовать их на игре невозможно. Это очевидная мысль. Но, господа, в таком случае, мы должны признать, что любые правила – это набор условностей, которые вводят мастера своим произволом. И вот здесь я бы хотел привлечь ваше внимание к следующей мысли: условности губят мир, рвут ткань создаваемой реальности, и чем их больше, тем менее реалистична игра. Я бы хотел уйти от этого, ибо игра для меня – это приоткрытая дверь в иную реальность.

Что можно сделать для этого, спросите вы меня? Отказаться от привычных нам правил игры! А точнее не отказаться от них, а трансформировать их, привести их к одному знаменателю с создаваемой нами вторичной реальностью. Другими словами, я считаю необходимым сочинять правила игры исходя не только и не столько из стремления к формулированию наиболее реалистичных вариантов отыгрыша явлений, но и из того, в какой форме будут изложены эти варианты. Правила мне видятся дверцей в пласт игровой реальности и должны быть плоть от плоти игры. Они должны читаться, как читаем (или смотрим) мы первоисточник, из которого родилась игра. Мы играем в мир Профессора? – давайте творить правила в жанре эльфийской баллады; мы играем в Грецию? – Гомер сочинил для нас образец правил игры в двух томах; мы играем в пиратов? – судовые журналы и соленые морские легенды – вот наши правила! Таким образом, мы сможем решить еще одну немаловажную игротехническую задачу – создать завязки игровых сюжетов, предложить игрокам на выбор некоторые персонажи с заданными личностными характеристиками. Призывая к этому это, я сознаю, что это чрезвычайно сложная с технической точки зрения задача, но разве мы с вами претендуем на звания и литературные премии? Нет, ведь мы всего лишь «дети, которые играют в игры».

Есть и еще одна мысль, которой мне бы хотелось поделиться с вами, господа. Пусть игра начнется не там, на полигоне по зеленому мастерскому свистку, а здесь и сейчас: обсуждая вопросы, связанные с «АкваМарином», давайте разговаривать друг с другом от лица наших персонажей, которым гораздо лучше нас с вами ведомо о делах морских.

Предвосхищая ваше возражение о двусмысленности образных формулировок, я хочу обратить внимание читателя еще на одну проблему. Мы слишком часто действуем на играх в соответствии лишь только с правилами и в пользу своей, простите за вульгарность, задницы, а также по принципу: «здесь играть, здесь не играть, здесь мы рыбу заворачивали...». Я призываю всех без исключения к тому, чтобы наши действия на игре исходили из другого, а именно из личностных мотивов персонажей, здравого смысла и объективных законов природы, а также были направлены на создание максимально комфортных условий игры окружающим. В том случае же, если возникла спорная ситуация, граничащая с неигровой, не следует тыкать оппонента лицом в правила и звать на помощь мастера: пожалейте игру, не надо убивать ее этими действиями. Лучше, перед тем как выйти в море, поселите мастера в своей голове, а нам позвольте легкую, небрежную двусмысленность, в виде правил, написанных в другом мире...

О вреде смерти (Капитан Джек Воробей)

Следующим аспектом, на который нам бы хотелось обратить ваше внимание, драгоценные, является то, что очень многие личностные наработки бездарно пропадают в результате нелепой и безвременной кончины персонажа, часто из-за этого пропадает желание и возможность продолжать игру. Поэтому смерть мы отменили. Но! Об этом знает игрок, а персонаж, как и полагается, боится смерти. В этом они подобны телу и душе: персонаж говорит: «Я не хочу умирать», игрок же уверен: «Смерти нет!». Они даже могут поспорить по этому поводу. И, как в споре рождается истина, возможно, на свет появится некое пограничное существо, вобравшее в себя и игрока и персонажа, и вдохнувшее в игру подлинную жизнь. В этом мы видим одну из основных ценностей ролевой игры как творческого процесса.

Кроме того, мы надеемся пресечь череду бессмысленных убийств, дабы игрок успел прочувствовать избранную судьбу сердцем персонажа и открыл для себя, что есть вещи, не менее важные, чем жизнь и смерть: честь, любовь, сострадание... Огласите весь список, пжлс-с-ста!

О средствах ловли кайфа.

Теперь, от вопросов духовных обратимся делам мирским, э-э-э, простите... морским! Здесь мы, на свой страх и риск, также открываем для себя и для вас кое-что новенькое. В погоне за более яркими и сочными впечатлениями, для сведения игровых условностей к минимуму мы планируем провести игру на настоящих островах, живописный пейзаж которых никого не оставит равнодушным. В роли Карибского моря выступит Аргазинское водохранилище, расположенное в окрестностях г. Миасса Челябинской области. Соответственно, для преодоления водных пространств потребуются настоящие плавсредства, обращение с которыми требует определенных навыков. Если вы намерены вести активную морскую деятельность, следует подготовиться к этому заранее. В этой связи, мы также требуем от всех предельной осторожности, внимательности не только к себе, но и к окружающим, соблюдения всех норм техники безопасности.

Еще одним нововведением является то, что выигрыш, о котором сказано выше, мы облачаем в материальную форму, а именно в настоящие клады, запрятанные на наших островах. Размеры и содержимое кладов будет самым разнообразным, но главный приз, разумеется, в денежном эквиваленте. О максимальных размерах сокровищ мы скромно умолчим, но минимальные по себестоимости будут соответствовать игровому взносу. Как сказано в незабвенном отечественном мультике «Остров сокровищ»: «Фортуна – лотерея», так что взнос – это ваша ставка в нашей азартной игре. Золото ждет, господа!

Об экономических манипуляциях с кораблями с точки зрения философии (Хранитель маяка)

Дамы, и в особенности, господа капитаны! Все, кто не хочет иметь ничего общего с крысами сухопутными, а желает гордо рассекают по волнам на собственных бригах, шхунах и фрегатах! Не секрет, что среди нас не так уж много корабелов, которые смогут прямо на побережье Атлантики из подручных сосенок сколотить фрегат. Большинство сэров привезут корабли с собой. Скорее всего, это будет нечто резиновое и надувное. Однако, в зависимости от водоизмещения, такие суда имеют стоимость от 5 тысяч русских денег и выше. Естественно, потеря подобного судна, даже, если оно почетно погибло в бою, крайне огорчительна. Посему, команда брига «АквaМарин» имеет сказать следующее.

Господа, не будем забывать о том, что корабль – это очень серьезная вещь. Корабль, по сути, – плавучий форт, и то, что в распоряжении участника экспедиции будет находиться личный корабль – это большой ему плюс как игроку и как джентльмену. Но не следует

забывать, что корабль – это не только романтика морских приключений, но и тяжелый ежедневный труд, а, следовательно, судно имеет смысл заводить тому, кто получает удовольствие от самого процесса обслуживания и управления кораблем. В противном случае, он станет для вас изрядной обузой, и не даст насладиться процессом игры на полную катушку, поскольку основные действия в любом случае будут происходить на берегу. Как вы себе представляете активные мизансцены в условиях малоустойчивого плавсредства общей площадью не более 6 кв. м?

Все мы достаточно взрослые люди, чтобы отдавать себе отчет в том, чем мы рискуем, привозя на полигон любое ценное имущество, будь то лодка, дорогостоящий костюм или оружие. Никогда нельзя быть уверенным, что они не будут испорчены вами или кем-нибудь другим, причем совершенно без какого-либо злого умысла. Давайте не будем забывать, что это всего лишь вещи, а на игру мы, обычно, едем за чем-то гораздо большим. Конечно, команда «АкваМарина» будет всячески способствовать сохранности ваших судов, но не может дать каких-либо финансовые гарантии. Помните, что если нехороший дядя потопил ваш фрегат, попав в него колюще-режущим предметом, то это – проблема ваша и вышеозначенного дяди, с коего вы можете требовать и возмещения, и сатисфакции. Если же вы оставляете ваш фрегат на ночь без присмотра, то не удивляйтесь, если на утро не обнаружите его у причала. У нас на островах, знаете ли, и кузнецы и бродяги-пираты водятся, которые на пару вполне могут увести вашу собственность. Если же это сделают аборигены из близлежащих селений, мы можем только привлечь к этому делу береговую милицию и контролировать, по мере сил, выезд с островов. Знаете ли, фрегат – вещь приметная, в кармане не утащишь.

Если же вы боитесь, что ваши мама с папой заругают вас за угнанную яхту экстра-класса и сорванный отпуск на Багамах, мы предлагаем обойтись судном попроще. Вот несколько проектов водоплавающих уродцев, отвечающих требованию «дешево и сердито», кои вполне могут ходить в Карибском море.

Во-первых, это различные надувные камеры, на которые укладывается настил. Это и катамараны, и автомобильные камеры, и матрацы. Грузоподъемность такой конструкции невелика.

Во-вторых, отлично подходят для судостроения пластиковые бутылки различной емкости. У них нужно только запаять горлышко, или пробки заклеить, поскольку как ни закручивай, а вода все равно медленно, но верно проникнет внутрь. Слой бутылок зажимается между двумя слоями деревянного настила. Вся конструкция скрепляется веревками. Если бутылок много, можно несколько слоев делать. Грузоподъемность зависит от емкости бутылок и их количества.

В-третьих, очень хороши листы строительного пенопласта. Он легко обрабатывается и из него можно сделать очень правдоподобное плавсредство. (размер одного листа 1м х 2м х 10см, цена 230 руб.). Листы скрепляются между собой тонкой фанерой или ДВП, а поверхность покрывается краской или смолой – чтобы обшивка не размокала.

В-четвертых, отдельные мастера делают лодки из тонкого пластика на алюминиевом каркасе, проклеивая это все эпоксидной смолой. Это решение для истинных энтузиастов кораблестроения.

И, наконец, в-пятых, классический плот.

Мы также уверены, что фантазия людская безгранична, так что, присылайте свои проекты.

Дети и море (бред шкипера Магды Сильвер)

«А он мятежный ищет бури,

Как будто в бури есть покой...»

М.Ю.Лермонтов

Родился ребенок. Его мир состоит из уютной постельки да нежной мамки-няньки. Идут часы, часы складываются в дни, а дни в месяцы, и вот ребенок тянет ручки и таращит глазки, пытаясь понять, что же там, за пределами колыбели. Потом он изучает мир, держась за подол маминой юбки. Порог дома... кусок улицы... чужие люди... Мир ребенка набирает объем, ширь и вес с каждым прожитым днем. А ребенок продолжает жадно глотать все о мире, в который его закинуло провиденье. Он хочет знать, понимать и уметь. Ему скучен тот день, который не стал «днем Открытия». Он ставит вопросы и ищет ответы, вопросы – ответы, вопросы – ответы, и так без конца. Без конца ли? Ребенок растет, и все реже встают вопросы и все чаще проблемы... И уже становится не до Открытий, и вопросы ставятся все больше полезные, а не интересные. Проблемы требуют сил, и познается усталость и боль. А новое и неизведанное начинает грозить новыми проблемами, еще пока неясными, но тем сильнее опасными... Человек становится осторожным, учится остерегаться того, что не изведано... Он начинает стремиться не к новому, а к безопасному. Он становится разумен и практичен. Он начинает понимать ограниченность своих сил, своих возможностей. В его жизни появляется новый человечек, который хочет все знать, но еще не знает, что в этом мире есть проблемы. Маленький человечек требует молока и игрушек. За журавлем гоняться некогда, да и зачем он нужен, недостижимый журавль в выси, куда важнее ухватить свою синицу, да побольше, пожирнее. Не пропустить ее, ибо жирных синиц на всех никогда не хватит... А журавль манит и курлычет в вышине и человека начинает грызть тоска. Хрустально звенящая, она поет о том, что мир безграничен и бесконечен, что там, там, за горизонтом... Сегодня некогда, и завтра нет времени, а она, бессердечная, грызет и лишает покоя. Есть спасенье от этой тоски, оно старо, очень старо, лишь на миг младше грехопадения. Надо только сказать себе: «Я познал весь данный мне мир, и теперь я хочу покоя в этом мире, покоя теплого, сытого и уютного». Так в душу прокрадывается старость... Когда она берет себе власть, человек становится взрослым. А потом лишь иногда, в редкие минуты, с оглядкой, потаенно, глазами детей стучится в сердце человека отвергнутый мир.

Но есть люди, то ли проклятые, то ли избранные богами, которым не ведом страх перед новым, которых не пугают проблемы, ибо для них нет ничего непреодолимого, их мир безграничен и бесконечен. Они умеют летать, их души воистину бессмертны, а поэтому они никогда не взрослеют. Их посылают вперед и прячутся за их спинами. Их называют героями посмертно, их чтят и ненавидят. А они, они идут вперед, ибо для них нет выше счастья, чем познание. Революции и открытия могут сотворить только вечные дети. Взрослые лишь получают с этого выгоду.

Море, непредсказуемое, текучее и переменчивое, оно не любит взрослых, ибо они боятся моря. Море любит детей, ибо они понимают его. История мореплавания – это история любви детей и моря. История любви сладкой и печальной, радостной и жестокой, хрупкой и всемогущей, полной чудес и силы. Эта история, дорогие друзья, про таких как мы, про нас. Так давайте вспомним в мельчайших подробностях, как было дело. Может так: «Канаты рвали кожу с рук, и якорная цепь визжала чертом...», или так: «На концах удлиненных реев ветер в старые пойман снасти...», а может быть вот так: «Любезный боцман, рубите мачты, уже срубили? Спасибо, сэр!»? Давайте вспомним, и проживем все это заново. Или же это будет новая история, история вечной любви вечных детей и вечного моря?

И напоследок, совместный пьяный бред капитана со шкипером, как положено, за жизнь и о счастье

- Черт меня дери, это был какой-то неправильный ром. Иначе с чего бы после первой же бутылки Магду понесло на такие разговоры:

- Слушай, Воробей, я часто думаю о моем отце, почему он стал тем, что он есть сейчас? Обладая железной волей, недюжинной силой и твердым характером, неужели он не мог добиться чего-то большего в этом гребанном мире? Почему человек, которого боялся сам дьявол Флинт, за все эти годы не разжился ничем, кроме деревянной ноги? Это же смешно! Ведь он не дурак, умеет справиться даже с такими отморозками, как Черный Пес и Хэнкс, чует, где пахнет наживой и просчитывает десять шагов наперед, и, тем не менее, для всего остального общества он остается таким же бедовым неудачником, как мы с тобой. И впереди у него по-прежнему только пуля и петля...

- Насчет неудачников я не согласен с тобой, цыпа. То, что я и ты и твой папашка Сильвер живы – уже большая удача. И потом, почему ты думаешь, что карьера, ну скажем, губернатора или владельца плантации – запредельная мечта Джона Сильвера? Он дерзкий пират и славный малый. Ему подчинялись не вонючки-клерки, трясущиеся за свое жалование, а равные по силе и опыту морские волки, которые, захоти они этого, способны были порвать Джона на британский флаг. По-моему, у него есть все, что ему нужно. Свобода – настоящее сокровище, не так ли?

- Но он не счастлив, Джек! Просто обидно сознавать, что люди, идущие по какой-то проторенной дорожке, ничем особым не блещущие, говорящие банальные слова и совершающие банальные поступки, в результате оказываются в большем выигрыше, чем искатели и бунтари? Не будешь же ты мне врать, что доволен своей судьбой, ты, капитан без корабля!

- Мэг, задрай-ка свой трюм и послушай, что я скажу. Что, по-твоему, счастье? Сундук с золотом? Сила? Власть? Счастья много не бывает и цельным куском оно в природе не водится, оно разбросано по миру по крохам. И я, птичка-невеличка, клюющая эти крохи с ладони судьбы. На то я и Воробей, а не Орел, не Баклан, и честное слово, не Петух, как некоторым кажется. А что до твоего папашки, то его счастье ли, беда ли в том, что он – настоящий. Он просто обречен быть собой, потому что себе-то не соврешь... Попытаюсь объяснить. Никогда не бывала в Зурбагане? Странное, я тебе скажу, местечко. И народ там странный. Некоторые из них думают, что их на самом деле – нет, что они сами себе кажутся...

- Иди ты! Наверное, ром паленый пьют!

- Насчет рома – не знаю, но они говорят, что человек только тогда живет по-настоящему, когда он чувствует, что жив. Знаешь, это как с кораблем, я уже как-то говорил, что дело не в палубе, киле там, парусах, а в том, что суть корабля – свобода, движение, поиск. Так и с человеком: когда он освобождается от всего, что сам про себя придумал, от того, каким придумали его окружающие, ему становится незачем лукавить, он просто начинать пить жизнь большими глотками и ловить ветер всеми парусами. Только время от времени, с нами должно происходить что-то, что позволяет чувствовать себя живым. И счастливым. Если я верну себе «Черную жемчужину» – я буду счастлив, но потом... Потом мне захочется еще чего-нибудь, и еще, и этому не будет конца, потому что сказки никогда не кончаются. Наверное, то же и с твоим отцом – он честен перед собой, он свободе и он в пути. Этим от и отличается от «ходящих миражей», что только кажутся себе и другим...

- Воробей, ты надрался и бредишь!

- Не больше, чем всегда.

- Да нет же, я тебе говорю, ты крепко назюзился, если несешь такую романтическую

чушь! Я ведь хочу сказать не об этом, хотя кое в чем ты прав: чем выше поднимается человек по сословной лестнице, тем большим числом запретов и условностей обременяется его жизнь, как днище корабля обременяется ракушками и прочим дерьмом. «Ты должен делать так, и не делать этак, потому что про тебя могут подумать, черт знает что, и ты потеряешь свое теплое место в уютной гавани». Какая уж тут свобода! Получается, ты связан по рукам и ногам всеми этими «принято» и «положено». Общество начинает переламывать человека под себя, система отношений становится важнее личных качеств. А здесь, в море, ты стоишь ровно столько, сколько есть на самом деле...

- Все дело в том, что человек может и чего он не может...

- Вот-вот! Возможно, отец выбрал путь пиратства именно потому, что ему претили общепринятые рамки. А в море, перед лицом стихии ты как перед Богом, верно? Оно не спросит, все ли ты запомнил бумаги и роздал взятки. У моря один вопрос: «Любишь ли ты жизнь?», и, если «да», будь сильным, как море, свободным, как море, безумным, как море.

- Что-то я тут слышал про романтическую чушь? Наверное, показалось...

- Я что, не права?

- Права. Давай за это выпьем!

Морская волна не щадит никого,
Но к смелым щедро вдвойне,
Сегодня вполне удача при мне
Так выпьем по чарке, йо-хо!..

Заключение.

Так, черт побери, джентльмены (и, безусловно, леди!), давайте экспериментировать вместе! Мы ждем от вас самых невероятных историй, смелых начинаний, красивой актерской игры, сногсшибательного реквизита и просто хорошего настроения! Так что, попутного ветра, семь футов под килем и якорь морскому дьяволу в... глотку!

Если вам что-то в наших мыслях не по нраву – приглашаем подискутировать на форуме, в рассылке, в переписке и лично.

Фрагмент №2.

«Как, что делать на игре – мужиками вертеть!»

Фай, услышавшая о проблеме

В место предисловия.

Весной нынешнего, 2003 года мне скинули почитать несколько статей Елены Каревой, более известной среди ролевиков, как Еля из Красноярска. С чем-то я сразу же соглашалась, что-то заставило задуматься. И вдруг я обнаруживаю статью под названием «Удачная женская роль», читаю ее, и тихо шалею. Оказывается, существует проблема, кем поехать на игру женщине и как сыграть «интересную, значимую, или хотя бы заметную роль» (с) Еля. Оказывается, на эту тему делятся опытом... Странно... Не все мои роли были удачны, но в этом, всю жизнь считала я, виновата я сама: где-то поленилась, где-то не додумала, где-то не ролью занималась, а черти чем, и поехала с бухты-барахты, без подготовки.

Я месяц ходила, пытаюсь, это осознать, потом встретила на ВиМе Елю, и спросила, а о чем собственно проблема. Еля сказала, что у них в Сибири много девочек мучаются вопросом, кем можно ездить на игры. Я выдохнула и подумала: «а, это у них, в Сибири...». После этого о проблеме я забыла.

Пришла осень, время начинания новых проектов, и решили мы тут делать «АкваМарин». И, вдруг, выясняется, что проблема-то совсем рядом, оказывается, и у нас девушки не знают, кем ехать на игру. Значит, проблема есть и есть она не только в Сибири. Раз есть проблема – надо ее решать. Так появилась эта статья.

Женщины в Карибском море.

«Женщины, между прочим, это бо́льшая половина человечества».

Всем известный факт.

Сначала немного истории. Америку открыли мужчины. Но пока на новой территории живут одни мужчины – эта земля остается чужой. Ибо дом без женщины не возможен. Без женщины любое поселение по духу является походным лагерем. И только с появлением в нем женщин, хозяек, оно обретает суть дома. Крепость и капитальность строений тут ни причем. Если построены деревянные дома, но в них живут одни мужчины – это лагерь, стационарный, но лагерь. Если стоят бунгало из тростника, или вообще палатки из парусины, но в них есть женщины – это уже поселок, город, конечно, палаточный, но все же город.

Те, кто колонизировал Америку, это понимали очень хорошо, и, немного окопавшись на месте, озаботились наличием женщин в своей жизни. Из Европы потянулись караваны с так называемыми «невестами короля». Женщин в Европе перестали сажать в тюрьмы и ссылать в монастыри. Их стали отправлять за море. Кроме того, за море многие женщины ехали добровольно – от бедности и от всяких других жизненных проблем. На островах их продавали с торгов. В дальнейшем их судьба складывалась по-разному. Кто-то попадал в «веселые» дома, кто-то становился домашней рабыней, но в большинстве своем мужчины покупали себе жен. Ибо нужны были дети, чтобы было, кому оставить дело, землю и состояние. Дети были нужны, ибо такова природа человека. Во многих колониях власти проводили политику, всячески способствующую демографическому росту. Неженатые мужчины подвергались разнообразным штрафам и повышенным налогам. Поэтому к началу восемнадцатого века проблема была в основном решена, и население колоний по половому признаку примерно сравнялось.

Лирическое отступление. На «Тортуге» made by Анкерайт, в 2000 году моим персонажем была графская дочка, сбежавшая на корабле в качестве «невесты короля» от брака с дряхлым, но богатым маркизом. Купил меня еврей, чуть помоложе маркиза, который содержал питейное заведение на острове. Игра получилась веселой. На то, как мы ругались с мужем (Брат Жан) приходили смотреть со всего полигона.

Чем же занимались женщины в колыбели классического пиратства, как называют историки Карибское море рассматриваемого периода? Начнем с верхней части общества. У плантаторов и крупных чиновников есть жены, дочери, сестры, племянницы, тетушки, матушки и прочие родственницы женского полу. Делать им особо нечего, поэтому они развлекаются следующими вещами – светской жизнью промеж собой, сплетнями, верчением родственниками мужского пола, а так же поиском романтических приключений на соответствующие части тел. Кроме того, вспомним Арабеллу Бишоп, возлюбленную капитана Блада. Она являлась владелицей половины состояния семейства Бишопов. И ее дядя, полковник Бишоп, очень боялся, что она проявит интерес к управлению своей частью плантаций. Так что, дамы, никто не мешает вам быть владелицей богатой плантации и помыкать кучей слуг и рабов. У всех вышеперечисленных женщин были служанки, горничные и прочие мамки-няньки. Тоже, чем не роль?

А тем, кто хочет приключений и считает, что добропорядочной дочке губернатора их не светит, советую посмотреть фильм «Пираты Карибского моря». Там, добропорядочная губернаторская дочка делает следующие вещи:

Шантажирует банду пиратов

Другую банду пиратов ведет в бой

Бросается с ножом на предводителя пиратов

Сбегает из-под замка на краденной лодке, сидя на веслах

Пьет ром и всячески барагозит на необитаемом острове в компании с просоленным шизанутым морским волком.

Вам этого мало? Так вперед! Переплюньте в своих похождениях Элизабет Суонн!

Философское отступление. Женщин запирали, и они выполняли в первую очередь детородные и декоративные функции в тех обществах, которые были весьма обустроены, где было небольшое чисто физически пригодное для жизни пространство. Оазисы арабского мира, перенаселенные японские острова, старушка Европа к периоду великих географических открытий и т.д. Там и без женщин хватало рабочих рук и умных мозгов, и так было трудно найти занятие и источник дохода. Там же, где простора для освоения было больше, намного больше, чем людей, любой человек ценился с точки зрения его личных качеств и способностей, а не с точки зрения его пола или происхождения. Конечно, предрассудки и мужской шовинизм не исчезали, но все это по необходимости становилось более мягким и гибким. К тому же в европейской культуре, даже в самые закрепощенные годы женщина имела вполне себе достаточную свободу.

Едем дальше. Дамы, не склонные к семейной жизни, но желающие сохранить свою добропорядочность могут заняться миссионерской и благотворительной деятельностью в роли монашек, если католички, или в роли сестер милосердия, ежели протестантки. Кроме того, на Кубе подразумевается миссионерская миссия, специально для обращения обитающих там дикарей. Поле для деятельности – преогромное.

Переходим к добропорядочным мирским женщинам, не обремененным излишними благами в виде плантаций или важных чиновничьих постов своих мужчин. Сии дамы могут заниматься любым ремеслом или помогать в этом деле своим родственникам мужского пола. То есть они могут печь булочки, делать куафюры, рыбачить, рукодельничать, торговать, содержать питейные заведения и заведения общепита и прочее в том же духе. Как правильно замечает в своей статье Еля, в этом случае у вас есть возможность быть очень нужными для других персонажей. А ваша нужность – источник власти, способ управления людьми и событиями.

Ну вот, мы с вами добрались и до не очень добропорядочных женщин. Обычно к ним относят содержанок и шлюх. Эти две категории в Новом свете никто не отменял. Они были. И их тоже можно сыграть, и сыграть так, чтоб всем окружающим лихо стало.

Но в Новом свете категория недобропорядочных женщин не ограничивалась двумя вышеперечисленными категориями. Среди тех же пиратов были женщины. Некоторые из них были даже капитанами кораблей! Факт волне исторический. По поводу суеверия, что женщина на борту – к беде, так надо разбираться с историей суеверия. Когда моряки месяцами в море, возникает проблема длительного воздержания. Крыши рвет по страшному. А если на борту оказывается еще и существо женского полу, вертящее чем ни попадя, то проблема становится почти неконтролируемой. Если же женщина сумеет построить такие отношения, что ее будут воспринимать как боевого товарища, а не как объект сексуальных притязаний, то проблемы в ее присутствии на корабле не будет. Так что ходили женщины на кораблях, ходили. Вперед!

Еще существовали так называемыми пиратские жены, т.е. женщины на берегу, помогающие морякам сбывать товары, ремонтировать корабли, запасать провиант и

всячески отдыхать от моря. Обычно они были невенчанные. Но связи между моряками и такими женщинами бывали зачастую намного более крепкими, чем законные браки. Еще можно заниматься контрабандой (организацией торговли в обход таможни) и подделкой рома (кола бывает не только пепси и кока, она бывает ариантовской и еще черт знает какой). Можно быть просто авантюристкой и мошенницей. Это очень хороший способ весело прожить игру.

Все моряки – народ очень суеверный, и эта их черта дает широчайший простор для деятельности. Гадалки, вещуньи, лекарки, просто женщины с жизненным опытом, которые помогут решить проблемы, проблемы, не разрешимые ударом палаша, выстрелом из пушки и звонкой монетой.

Осталась последняя категория женщин, которой хотелось бы коснуться в этой статье. Дикарки. Белые извели практически всех аборигенов. Но если мужчин просто вырезали или превращали в рабов, то женщины частенько жили невенчанными женами. От этих связей и пошли сначала метисы, а в следующем колене и квартероны. Опять же, на Кубе живет несколько индейских племен. Как вы понимаете, там тоже есть женщины. Причем, во многих индейских племенах положение женщины весьма высоко.

Итак, на «АквaМарине», как и на любой другой игре, женщина всегда может найти, чем заняться. В принципе, это вопро

2.0.0.3