

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

Название игры: Земли Рима

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



"... Если выпало в империи родиться,
лучше жить в глухой провинции, у моря."

"Письма римскому другу" И. Бродский

Великое Римское Государство...

Латинский язык...

Семь вопросов риторики...

Quis? (Кто?) - Тульский клуб ролевых игр "Магический Треугольник"

Quid? (Что?) - Ролевую игру "Земли Рима"

Ubi? (Где?) - на красивом полигоне в тульской области (около 3 часов из Москвы)

Quibus auxiliis? (С чьей помощью?) - всех игроков желающих ощутить непередаваемый аромат прекрасной античности времен величайшей империи мира, всех желающих с нами творить и создавать красоту предлагаемой модели.

Cur? (Для чего?) - дабы создать возможность каждому посмотреть на другой мир и другими глазами, дабы творить, действовать, испытывать новые ощущения...

Quomodo? (Каким образом?) - созданием и воплощением определенных моделей и канонов.

Quando? (Когда?) - в июле месяце - конкретный срок зависит от желания игроков.

Omne ignotum pro magnifico.

(Все неизвестное представляется величественным)**Тацит.**

Идет 701 от основания великого города - Рима. Римское государство является крупнейшим и могущественным во всей ойкумене. Границы государства стараниями лучшей армии мира постоянно расширяются. Благосостояние граждан республики неуклонно растет. Совсем недавно умер диктатор Сулла, при котором были сильные политические гонения и казни, почти всех реабилитировали. Власть находится у сената. Восстание Спартака жесточайше подавлено. Рабы были распяты вдоль апиевой дороги. Восстания "варваров" в Галлии и малой Азии будут подавлены направленными для этого легионами. Триумвират Цезаря, Помпея и Красса распался и каждый, имея в своем подчинении преданные легионы, мечтает пройти по пути Суллы и стать единовластным диктатором. Этого не хочет допустить партия "оптиматов" - видных сенаторов стоящих за республиканский строй в Вечном Городе.

Идет активное расселение римлян на завоеванные земли, строятся новые города и крепости. Административной столицей Галлии становится новый римский город Лион, стоящий на торговых путях в этой части Европы. Римляне в короткие сроки возвели небольшой, но красивый город, который как зеркало отражает великий Рим. Форум и базилики, акведуки и бани, храмы и театры, цирки и дворцы все есть в этом городе. Римляне создали привычный для себя мир и уклад жизни. Торговля и искусство, служба и религия все как в Вечном городе. Племена галлов в основном смирились со своим положением, и многие нашли себя в новом порядке. Однако многие и не могли смириться с владичеством Рима и постоянно поднимают восстания, которые легионерам приходится усмирять большой кровью. Жизнь самого города Лиона полна и политических событий здесь живут сторонники всех четырех политических партий борющихся за власть (Цезарь, Помпей, Красс, "оптиматы"). Многие римляне в этом городе пытаются сделать себе имя, карьеру или состояние. Кто-то попал в город после гонений Суллы, кто-то бежал от кредиторов, кто-то надеется начать новую жизнь, кого-то послал Рим - у каждого свой путь. "Варвары" - галлы, живущие в городе, тянутся к новым знаниям и культуре, которую несет Рим, некоторые пытаются получить гражданство. Жизнь кипит - шагните в этот город с его политикой, интригами, песнями легионеров, победами полководцев, речами политиков, боями гладиаторов, представлениями актеров, обрядами жрецов, с его симпозиумами и оргиями, банями и фехтовальными залами, библиотеками и цирками. Выберите свою дорогу.

Ad coditantum et agendum homo natus.**(Для мысли и деяния рожден человек)****Общие правила****Мир, игроки, игры:**

Мы предлагаем сотворить мир, где переплетается красота разумной европейской цивилизации и интуитивного восприятия мира "варварскими" народами. Мы предлагаем некий сборный образ мира Древнего Рима - точнее образ жизни небольшого Римского Городка на северной границе Великой Империи. (За основной ориентир можно брать середину первого века до н.э.). Жизнь римлян в средней Галлии. В этом городе мирно живут и трудятся и римские граждане и галлы, потянувшиеся к свету цивилизации, стоит легион, охраняющий северные границы империи, недалеко живут в своих поселениях галлы, подчинившиеся Риму, но не принявшие его образ жизни, и где-то в леса севера прячутся непримиримые и воинственные не смирившиеся с экспансией Рима кланы. На

эту игру мы приглашаем всех!! Но, но... Ваша роль напрямую будет зависеть от вашей подготовки и совместного сотворчества с мастерами. Например, если вы без заявки приехали на игру вас сразу не выгонят, а дадут роль раба (набедренная повязка и плащ за свой счет) но у вас не будет возможности убежать, владеть оружием и проч., а если вы еще и будете употреблять слова не соответствующие миру (типа хит, вынос и проч.) вас попросят удалиться с игры. Но если вы с момента получения правил будете прорабатывать свою роль, участвовать в мероприятиях по подготовке к игре, контактировать с другими игроками и мастерами то мастера гарантируют вам нужный уровень игрового взаимодействия, игровой безопасности и проч..

Мы уже два года разрабатываем и опробуем правила для этой игры (6 однодневок и 1 многодневка были проведены как эксперимент и доказали жизнеспособность такой ролевой модели и терпимость правил). Для того чтобы хорошо подготовиться к главной игре мастера предлагают провести

некоторое количество подготовительных игр, а именно:

С февраля месяца - игра по переписке "Письма римскому другу" - игра проста! - вы от своего персонажа пишете письма друзьям, знакомым, родственникам или видным политическим деятелям в Рим, а мастера вам от имени ваших адресатов отвечают. Мы полагаем, что это поможет вам точнее осознать свою роль, а также подготовит вас к написанию писем в процессе основной игры "Земли Рима" - ибо на игре будет работать почта, (вы сможете регулярно отправлять и получать письма) - и от ваших писем может многое зависеть в этом игровом мире.

Апрель - Май - павильонная игра - "Симпозиум" - собственно симпозиум и играем - вероятно, посвященный произведениям Лукреция Карра и политической обстановке.

Апрель - Май - "Тайны друидов" - полигонная игра, если игроки сочтут ее нужной - игра как проверка готовности к главной игре - основной аспект культурный, изучение римлянами порядков и обычаев галлов (и наоборот).

Первая половина июля (дата определяется по предложениям игроков) собственно сама игра "Земли Рима"

Malum consillium est,quod mutari non protest.

(Плохо то решение, которое нельзя изменить)

Публий Сир.

Концепция игры

Красота определяет мир. Красоту мы способны создавать сами любым действием-речью, интригой, взмахом меча, религиозным и философским диспутом... Создавая миры. Давайте вместе попробуем создать красоту мира древних римлян и народов, которым римляне несли не только свою власть, но и высочайшую культуру, свет цивилизации, спокойную и красивую жизнь для многих и полную опасностей и распятый жизнь для тех, кто не смог смириться с силой Рима. Мастерам хочется, чтобы создаваемый мир был ценен адекватной игрой, и создаваемая красота наполняла бы радостью души играющих. Мы постулируем, что делаем эту игру для всех, для всех кто готов с нами творить. Политические форумы и штурмы крепостей, сговоры и предательства, праздники и тризны, создание оружия и произведений искусства, творчество и ремесло все это внесет свою лепту, в создание общей красоты игры, лишь бы каждому (игроку ли, мастеру ли - неважно) был бы не безразличен каждый жест, каждое слово, каждое действо...

Сотворчество - вот еще одна из основополагающих идей создания этой игры. Это сотворчество начнется значительно раньше начала самой полигонной игры - это и подготовка игроков и мастеров и всевозможные запланированные действа до игры, и

антураж и прочее.

Manifestum non eget probatione.

(Очевидное не нуждается в доказательству)

Канон игры:

Мы не будем стремиться достигать на игре так называемых "реалистичности" и "историчности" их мы заменяем некоторым достаточно жестким каноном. Как же канон создается? Просто! В сотворчестве игроков и мастеров при разработки основных сторон и этапов игры. Канон подразумевает в первую очередь единство получившегося мира. Это значит, в частности, что каждый в ответ на свои обыденные действия получает ожидаемую реакцию. Во главу угла мы ставим канон. Под словом канон мы понимаем описанный мир, приоритет буквы текста над любыми соображениями. Почему? Потому, что только эти данные могут считаться универсальными, ибо изложены ясно и на бумаге. Можно сформулировать так: канон есть описанная реальность. Канон обладает заведомым приоритетом над соображениями "реалистичности и историчности", каковые, на наш взгляд, есть не что иное, как представления о реалистичности и историчности конкретной личности, которые она считает самоочевидными. Впрочем, данный канон можно, видимо, считать приблизительно историчным, чтобы такие проблемы не стояли слишком остро.

Следует с самого начала заметить, что в этом мире следование канону, ни в какой мере не означает, что персонаж должен следовать букве книг. Это означает лишь, что от него ожидаются поступки и слова, уместные в этом мире... Основная направленность канона - сохранять ЕДИНСТВО мира. Человек в игре на базе какого-либо канона не должен, по идее, испытывать регулярное недоумение при встрече с ни на что не похожими и незнакомыми обычаями и т.п. В этом мире для него привычного гораздо больше, чем непривычного. Человек, попавший из Рима или Лиона в поселение клана, будет удивлен, но он будет готов к тому, что увидит. Мы настоятельно рекомендуем игрокам знакомиться с каноном по первоисточникам, то есть по книгам истории римской империи и нашими приложениями, в которые во многом и будут являться частями канона.

Mundus universus exercet histrioniam.

(Весь мир занимается лицедейством)

Претоний Арбитр.

Персонаж и игрок

Основной целью вхождения в роль, по нашему мнению, является достижение понимания своего персонажа. Мы полагаем, то игрок в этом случае узнает нечто новое о мире (реальном) о себе. Однако для этого необходимы такие условия:

1) персонаж делает выбор, руководствуясь своими мотивациями. Не тем, как делали персонажи книг и фильмов, Не тем, как будет "правильно" (честно, доблестно, злобно, кровожадно), а тем, к чему он стремится. Чем шире список мотиваций, тем больше даст персонаж игроку; чем чаще он делает такой выбор, тем более реален, будет персонаж. Тот персонаж, что не сделал выбора ни разу за игру, с нашей точки зрения, не существовал. (Выбор бездействия - тоже выбор, если сделан сознательно);

2) персонажа следует рассматривать не как некую абстрактную модель, но и не как себя самого в иных обстоятельствах, а как измененного себя. Изменения могут быть сколь угодно велики. Игрок должен понимать, что лично он и никто другой ответствен за

выбор, который совершает его персонаж, перед самим собой;

3) персонаж должен быть "проверен" миром, то есть обладать своим собственным местом в цельном и едином мире - Мы советуем игрокам настраиваться на такое восприятие своего персонажа, чтобы максимально соответствовать замыслу игры.

Сословия и роли:

Жители великой империи делились на:

А) граждан Рима Б) неграждан В) рабов

Граждане.

Только граждане Рима равны перед законом, не облагаются налогом, могут занимать государственные должности и служить в армии. Гражданин имеет громадное преимущество перед всеми другими жителями империи. За особые заслуги некоторые люди могут быть переведены в разряд граждан. Граждане в свою очередь делились на пять сословий, но мы в игре выделяем только три:

1) Патриции - потомки наиболее знатных родов (рода крупных землевладельцев)- обязательное условие ношение тоги (или доспеха для офицеров) возглавляют и определяют всю жизнь города.

2) Всадники - сословие предпринимателей - очень богатые и предприимчивые люди - обязательно носят тогу и перстни на руках.

3) Плебеи - небогатые низкородные римляне ходят в туниках, могут заниматься:

1. Ремеслом (как моделировать согласовывайте с мастером).

2. Служить в армии - легионеры!!! (служба это разные бонусы и постоянная плата за службу).

3. Нахлебничеством, так как римлян кормило либо государство, либо богатые римляне- патриции (кто кормит - называется патрон, а кто кормится - клиент) патрон дает деньги, обеспечивает защиту в суде и проче

Неграждане.

Это жители завоеванных стран или вольноотпущенники- многие хотят получить римское гражданство и для этого способны на многое. Платят налоги!! Должны заниматься ремеслом (можно виртуально) обязательно иметь патронов.

Рабы

Раб обязан беспрекословно подчиняться хозяину. Не все рабы жили плохо. Часто рабы имели имущество в своем распоряжении и свой доход и иногда могли себя выкупить. Рабы были и предпринимателями и ремесленниками (гладиаторы, например) и учителями и охранниками и проч.

Напоследок заметим, что римляне жили семьями, где глава семьи обладал очень большой властью - тоже относится и к системе патронажа. Внимание заявляться надо в семью!!!

Галлы (кельты)

Живут большими семьями - кланами. Подчиняются главе клана беспрекословно. Кроме вождя-военного лидера большой вес имеют жрецы-друиды. Все остальные простые крестьяне, которые занимаются иногда и каким то ремеслом и искусством или более высокая каста воинов.

По игре галлы делятся на:

- 1) живущих в городе и желающих стать гражданами Рима - имеют массу бонусов
- 2) Живущих в деревнях около города и признающих власть Рима - платят налоги.
- 3) Непримириемых - живут в горах, пытаются свергнуть власть Рима, нападают на легионеров и мирных галлов, считая их предателями.
- 4) Поселение друидов.

Все роли мастера предлагают разделить на:

Постоянные - это, в основном, для жителей города, игра все 24 часа в сутки, все действия по игре

Эпизодические - это преимущественно для кельтов, не живущих в городе - жизнь в мастерском лагере и постоянное выполнение задач мастеров. Придется играть в большинстве случаев кельтов, но иногда придется сыграть и римский легион и гонцов и германцев и проч. по мастерскому заданию.

Мастера думают, что игроки смогут выбрать себе роль по вкусу и способности.

Для постоянных ролей мастера предлагают игрокам разработать по 2 персонажа (ну, например чтобы можно было выйти после мертвятника)

Для эпизодических - 1 роль (кельты)

Предлагаемые роли:

Патриции:

- * проконсул (наместник Рима) верховная власть - умный, красивый человек, оратор, знаток философии, почитатель искусств, тонкий политик, стратег.
- * Претор - глава судебной власти - честный, непреклонный, прямолинейный человек, знаток законов империи, эстет.
- * Квестор - финансовый администратор города ведает налогами, выплатами и проч.. не ворует, недолгобливает варваров.
- * Легат- глава воинского формирования (легиона) - защищающего город - обеспечивает, тренировку воинам, разведку, патрулирование города и проч. Человек не любящий убийства и излишнее насилие, смотрит на войну как на искусство типа шахмат, очень любим солдатами. Любит развлечения, несловоохотлив.
- * Главный магистрат - должностное лицо типа мэра
- * Философ - тонкий высококультурный человек желающий основать собственную философскую школу, пытается учить варваров, т.к. ему нравится их взгляд на жизнь
- * Весталка - главная жрица богини Веста - имеет сильное политическое влияние на жизнь города - к ней прислушиваются патриции, а все остальные просто души не чают. Мечтает повысить влияние религии на жизнь города.
- * Члены городского собрания - сената.
- * Другие на ваш выбор

Всадники:

- * владелец рынка рабов (мастерская роль - его рынок это чертог мертвых)
- * хозяин корчмы (мастерская роль)
- * префект
- * лекарь (женская роль)
- * учитель (женская роль)
- * другие

Плебеи:

- * легионеры
- * чиновники, помогающие претору, квестору, проконсулу
- * ликторы
- * другие

Неграждане:

- * Ланиста - содержатель арены и гладиаторов
- * Владелец бань - содержит пожизненные бани для игроков, берет за вход деньги. (Эдакий "новый римский")
- * Богатые кельты желающие стать гражданами
- * Гладиаторы
- * другие

Рабы - понятно...

Заявляясь на роль, помните!!!! - самые основные роли вокруг которых идет игра - это римляне патриции, поэтому рекомендуем заявляться именно туда...

Trahit sua quemque voluptas.
(Каждого влечет своя страсть)
Вергилий.

Чтобы попасть на игру надо обговорить свою роль с мастерами заполнить и выслать заявку.

Просим вас в заявке указать следующие пункты:

Данные игрока:

Имя

Адрес/тел

Роль эпизодическая или постоянная

Данные персонажа:

Имя

Семья/род

Отец

Поселение

Социальное положение

Профессия

Умения

Далее опишите:

1. Описание личности персонажа (что он любит, чего - нет, к чему стремится...). Цель жизни персонажа (к моменту начала игры)
2. Описание истории персонажа, включая имена родителей, патрона или клиентов с указанием их родов деятельности, покровителя в Риме и прочих родственников и друзей, место рождения и т.п.;
3. Политические пристрастия.

4. Образование, где и когда полученное.
 5. Как попал в этот город. И как определился в своем месте. Максимально подробно!
 6. Какие тексты и книги игрок считает для себя необходимыми
 7. С кем переписывается из метрополии или из ближних земель.
 8. основной источник дохода.
 9. Враги (если нет - указать причину):
 10. Любимый человек (если нет - указать причину):
 11. Самое страшное для персонажа (событие, явление, предмет или человек):
 12. Самое яркое воспоминание (из жизни в Риме или своем племени):
 13. Завещание персонажа (обязательно, если персонаж - глава семейства владелец дома, прочим - по желанию):
 14. Заветное желаниемечта персонажа (если нет - указать причину):
 15. основные почитаемые божества.
- И все остальное, что вы сочтете нужным указать...

Сдать оргвзнос.

Для туляков оргвзнос сдается в 3 стадии 1 - 10 руб. с заявкой, 2 -20-30 руб. + некоторые атрибуты по договоренности с мастерами, 3 - едой в момент приезда (по договоренности с мастером по экономике Шатовским В.).

Для всех остальных - оргвзнос в размере примерно 30 руб. + едой по договоренности с мастером по экономике.

Поведение:

Мы ждем от игроков нормального человеческого поведения как на игре так до, и после игры. Мы не будем напоминать про рубку зеленых растений и проч. Однако костры во время игры можно разжигать только в таверне и мастерских лагерях. Освещение улиц и домов будет производиться масляными лампами. Если вы хотите в своем доме открытый огонь - сделайте до игры специальную жаровню и приготовьте хорошо порубленных сухих дров заранее. Всякое курение так чтобы ни кто не видел - это строго иначе вас ждет рабство!!!!

Распитие алкогольных напитков кроме мастерских (или по договоренности) - непозволительно!!

В любом случае запрещается употребление крепких спиртных напитков или любых, но в большом количестве!!!!!!

В городе будут построены общественные туалеты - не будем загрязнять окружающие леса.

Информация по полигону является закрытой и сообщается игрокам перед заездом. Большинству игроков рекомендуем заехать за 2-3 дня до игры для строяка и для того чтобы насидеться ночью у костра и наболтаться "по жизни" ибо по игре это сделать будет проблематично.

Контакты:

Главный мастер - Аркадий Мерзляков (0872)-37-12-00, cd@tulacity.ru , FIDO:

2:5022/25.8(заявки шлите лучше сюда)

Мастер по экономике - Владимир Шатовский shat@tula.net

Блок: Сопутствующие материалы



"Земли Рима" приложение 1.

Как и обещали, мы начинаем издавать некоторые приложения, которые имеют статус канона, (как правило).

Первое приложение посвящено жизни римлян в городе, построено оно в виде письма жителя города своему другу в Риме.

Сенатору Луцию Сиру от патриция Гая Филлипа привет.

Мой друг Луций, как и обещал, начинаю тебе описывать свою жизнь в этой "жуткой провинции" как ты выразился. На деле провинция оказалась не такой жуткой и мне понравилась ее тихая и размеренная жизнь в отличие от всегда кричащей, шумной и бестолковой жизни Великого Города. Я даже уже почти благодарен почившему Сулле за то, что он своими гонениями вынудил меня. Покинуть Рим и поселиться в Галлии.

Итак, как же устроен мой день. Он не похож на день в Риме, где ты все время бегаешь по приемам, торжествам и вечеринкам и каждое событие кажется, тебе важным и влиятельным, а на самом деле ложаешься спать, вечером понимаешь, что жизнь утекает впустую как вода сквозь пальцы.

Но ладно перейду непосредственно к описанию.

Просыпаюсь я около 7 часов под пение птиц, а не под крики клиентов и нищих как ты. Правда кто не проснулся к началу дня, тех разбудит бравая песнь легионеров марширующих по улицам города. Первый завтрак из вина, хлеба, фиников, печений и сыра я ем в ближайшей таверне. После чего иду на Форум узнаю последние известия, которые пишутся на альбуме, встречаюсь с людьми, представляющими власть в городе, а, следовательно, интересны мне не только сточки зрения общения с культурными людьми, но и полезные моему делу. Обхожу свои лавки на Форуме, смотрю, как работники заключают сделки, беседую с покупателями. Около 11 часов я иду принимать большой завтрак. Таверщик мне подает горячее или холодное мясо, овощи, рыбу, яйца, грибы, фрукты, вино с медом. За завтраком мы с другими патрициями обсуждаем текущие проблемы города. Знаешь, только в провинции патриции имеют настоящую власть. Если в Риме должность не дает тебе ни чего кроме известности и больших расходов, то здесь ты можешь не только увеличить свои богатства, но и почувствуешь свою значимость, - ибо к твоим словам и мнению прислушиваются, и ты одним только словом можешь что-то изменить в городе. В Риме как ты не старайся кроме как редкими законами, на жизнь Города ты повлиять не сможешь, если ты конечно не консул или трибун.

После второго завтрака я так же занимаюсь делами- то провожу аукцион по продаже рабов, то с местным ланистой составляю план откупа налогов, то поеду к местному вождю варваров договариваться о продаже зерна, ткани и серебра. Дела я заканчиваю, как и в Риме к часу дня, после чего позволяю себе небольшой отдых и умывание. К двум часам я иду обедать в таверну, где с другими патрициями мы вкушаем изысканные яства, непринужденно болтаем, но это действо у нас не затягивается до заката, как это стало, принято у вас в Риме. Мы обедаем не больше часа, а потом отправляемся в бани. О, это замечательное место, где кипит жизнь, где можно встретить весь цвет аристократии, где решается больше половины вопросов связанных с жизнью города. Помимо парилки и залов с горячей и холодной водой здесь очень популярны залы для игры в мяч, залы для фехтования и залы для гимнастических упражнений. Мы посещаем бани каждый день.

После бань, если время

праздников мы направляемся в цирк, где наслаждаемся видом гладиаторских боев. У нас очень неплохой ланиста и его гладиаторы всегда радуют нас своим искусством убивать. Выиграв или проиграв немного денег, на гладиаторских боях мы, часто идем в театр, где наслаждаемся искусством актеров. Иногда местные патриции сами разыгрывают небольшие представления на радость публики.

После театра мы идем ужинать. Простые люди ужинают в трактире, а мы собираемся в доме у какого-нибудь патриция и замечательно проводим время за поеданием яств, разговорами о жизни города и политике, выступлениями музыкантов, чтением стихов и поэм и многим другим. Заканчиваем ужин примерно в 10- 11 вечера и расходимся по домам спать. Оргии до утра, такие как некоторые, устраивают себе в Риме, у нас невозможны, - так как префект очень ответственно выполняет свои обязанности, ведь как ты знаешь, законом запрещены собрания после захода солнца.

На этом кончаю.

Передай привет Марку.

Твой Гай.

"Земли Рима" приложение 2

Просим извинить за ошибки, описки и недоговоренности которые мастера допустили в версии основных правил, попытаемся это частично исправить.

Некоторые дополнения к правилам и общие вопросы. Крайне важное положение, упущенное в основных правилах:

- мы не ставим целью играть строго определенный период, жестко определенные события, скорее это несколько альтернативная история.
 - мы не хотим всепоглощающей исторической реконструкции и не ставим ее самоцелью, хотя некоторые реконструкторские моменты приветствуются.
 - мы хотим в поиграть в мир, который является сборным образом, нашим представлением о замечательном мире римской античности периода ее расцвета.
 - нам хочется создать некий образ одного из провинциальных городов Римского Государства периода поздней республики и гражданской войны 701 год был выбран просто, для того чтобы привязаться к времени, а не висеть в неопределенности.
- Для интенсивности игры нам представилось необходимым свести вместе события, которые в реальности происходили на протяжении 2 веков (1в до н.э. - 1 в н.э.)

Снаряжение к игре.

Здесь мы не будем рассматривать всякое туристическое и прочее снаряжение необходимое для проживания на полигоне. Мы хотим рассказать, что ждем от игроков, какое им может понадобиться игровое снаряжение, связанное с ролью, социальным статусом и т.д.

Римляне:

Одежда:

Одежда римлянина состояла из туники (рубашка примерно до колена, без рукавов или с короткими рукавами).

Цвет туники - белый, для некоторых модников шили туники и другого цвета.

Для патрициев, всадников - обязательна тога - (овал 5,5 на 2,2 метра - можно заменить

кусом ткани 0,8 на 5 метров - как одевалась можно видеть на вазах или почитать в книгах)

Тога - отличительный признак гражданина - это обязательный костюм для общественных мест: театров, форума, игр, храмов и прочее Настоящий не очень бедный римлянин не позволит себе выйти из дома без тоги. Обычный цвет тоги - белый, пурпурная полоса указывала на сенатора, черный - цвет траура, возможны и другие цвета для особых любителей.

Для путешествий вместо туники использовались плащи - паенула - прямоугольник с дыркой для головы - стягивался поясом, мог иметь пришитый капюшон, или лацерна - продолговатый кусок материи который застегивался булавкой/фибулой на плече или на груди иногда пришивался капюшон, у богатых людей была роскошно отделана.

У воинов короткий плащ (на игру мы предлагаем, красный/бордовый)

Высшие Военачальники во время войны носили особый пурпурный плащ - паладументум - очень похожий на греческую хламиду.

Женщины носили нижнюю тунику с кожаным корсетом для груди, сверху одевали - столу - одежду очень похожую на греческий хитон. Цвета столы - любые.

Выходя на улицу женщины, сверху одевали плащ - палла - большой прямоугольник, в который заворачивались как удобнее иногда накрывая голову. Цвета любые.

Шляп римляне практически не носили. Римлянки для красоты одевали митру - чепчик из материи закрывающий половину головы, к нему прикрепляли небольшое покрывало, ниспадающее на спину. Еще они могли пощеголять и сеткой на волосах.

Обувь:

Обувь знатных римлян напоминала наши высокие кожаные черные ботинки без каблука и могла доходить до середины икры. Завязывалась или шнурками как ботинки или специальными кожаными ремешками и застежками.

У знатных людей застежка была в форме полумесяца и располагалась на подъеме.

Большинство римлян носили разнообразные сандалии.

Очень бедные носили невысокие сапоги из грубой кожи.

Мастера не будут сильно придираться к обуви, поэтому вы можете привести на игру обувь типа сандалий, кожаных сапожков со шнуровкой, допустимы кожаные туфли без каблука, для бедных небольшие кожаные сапоги, для воинов - высокие военные ботинки.

Прочее:

Можно одевать ювелирные украшения (особенно всадникам и "новым римским"). Для письма - восковые дощечки, свитки. Для учета денежных средств - счетные книги.

Для освещения жилища - масляные светильники. Для домашнего алтаря - изображения богов. Для мужчин некое военное снаряжение (не обязательно) И так далее на ваше усмотрение, творчество, возможности.

Не римляне: (мы предлагаем ориентироваться на одежду кельтов начала эры.)

Одежда:

"Варвары" - одежда "лесного типа" - прямая рубаша, штаны, прямоугольный плащ.

Отделка и цвета зависят от социального статуса.

Обувь - сапоги и небольшие кожаные тапочки.

Прочее:

Всем варварам необходимо иметь ювелирные украшения - для мужчин обязательно

шейную гривну, поясные кошель.

"Земли Рима" приложение 3.

Поскольку игроки часто спрашивают о вакансиях и о возможных ролях, представляем список некоторых ролей и вакансий.

Постоянные роли:

Начнем с самого сложного - женских ролей. Известно, что роль женщины была невысока, однако мы нашли достаточное количество возможных активных женских ролей -

- жены аристократов и прочих влиятельных людей
- лекари
- учителя
- галльские и римские свободные аристократки
- жрицы богини Весты и других богинь
- актрисы и проч.
- Друиды???
- (самое сложное и самое красивое) куртизанки - не в смысле проститутки, а в смысле подружки а-ля Таис Афинская.

На пробных играх замечательно получились роли знатной аристократки занимающейся этнографическими исследованиями и галльской вдовушки желающей найти мужа римлянина и получить римское гражданство. Но самая лучшая роль - оказавшая громадное влияние на игру- роль весталки (жрица богини Весты) - вот кого уважали и прислушивались, вот кто в римском обществе имел сильный политический вес.

Итак, возможные роли:

Проконсул - вакантно! - очень нужен умный человек, политик не лишенный стратегического мышления.

Претор - заявлен, но нужны помощники, разбирающиеся в законах.

Квестор - заявлен, но нужны помощники (римляне всадники или плебеи) для собирания налогов и прочих процессов, связанных с деньгами.

Легат - заявлен.

Необходимы еще заявки в состав легиона - от военных трибунов (молодые аристократы начинающие свою политическую или военную карьеру) до легких воинов велитов - вакансий много!!!!!! (воины без дела не останутся!!!)

Префект - занимается внутренними делами города, охраной, пожарами и проч. ведет расследования в случае любой смерти (детективы ау!) крайне нужен!!!!

И еще нужны разнообразные "чиновники" - от охранников до ликторов и прочее
Философы, стоики и проч. - непонятно!, но еще нужны.

Владелец школы гладиаторов - заявлен, - нужны еще гладиаторы, можно заявить еще и другую школу гладиаторов.

Владелец цирка - заявлен.

Владелец бань - заявлен, - нужны помощники на это теплое и мокрое место (от банщиков и массажистов до фехтовальщиков и атлетов).

Владелец театра с труппой - заявлен, что не исключает заявление и других трупп.

Владелец рынка рабов - заявлен (нужны рабы :)).

Купцы разные - заявлено, но мало еще нужны банкиры - ростовщики.

Весталки - вакантно (девушки - хватайте очень интересная роль - и громадное влияние на жизнь города и политику!!!!!!)

Жрецы храмов - вакантно.

Хозяин таверны - заявлен, - нужны помощники - это самое сытное место на игре!!!!

Лекари - немного заявлены

Учителя - есть немного

"Новые римские" - вакантно.

Небольшое поселение друидов - заявлено

Деревня кельтов - немного заявлено - еще нужны!!!! (это эпизодические роли)

"Земли Рима" приложение 4

Об устройстве города и немного о жизни.....

Сенатору Луцию Сиру от патриция Гая Филлипа привет.

Мой друг Луций, как и обещал, продолжаю описывать свою жизнь в этой "ужасной" провинции. В этом письме я тебе немного расскажу о нашем городе. В отличие от вечного Города, расположенного на семи холмах Лион стоит в долине плодородной реки Роны, почти ровной местности. Если Рим строился без всякого плана и стал похож на густой галльский лес - так там беспорядочно расположены дома и прочие постройки то Лион город, построенный по предварительному проекту, и поэтому имеет строгую и гармоничную планировку. Именно в строительстве и архитектуре мы можем наблюдать торжество цивилизованного разума над варварством. Ибо варвары строят свои города безо всякого плана и проекта, хаотично, что, в общем, и подтверждает тезис об их низком развитии. Но я увлекся..... Наш город представляет собой в плане почти правильный квадрат, он обнесен стеной высотой 30 футов. Посередине каждой стены построены ворота, которые называются по сторонам света. Самые главные - это южные, ибо на юг идут основные торговые пути, а с юга приходят из Рима люди и вести. Улицы в городе идут с юга на север и с запада на восток, деля город на ровные квадраты кварталов. Две главные улицы идут от одних ворот до других. Недалеко от их пересечения находится Форум - большая площадь, огороженная стенкой с колоннами. На Форуме проходят народные собрания, оглашаются последние известия. Так же здесь префект ежедневно вывешивает специальные доски - альбомы - где пишется обо всех значимых маломальских событиях происходящих в городе, вокруг него, в Галлии, и в Риме. На форуме происходят публичные дебаты и голосование во время выборов. И самое главное на форуме происходит основная торговая жизнь Лиона и у твоего покорного слуги там есть несколько лавок торгующих оружием, посудой, тканями и прочим товаром. Форум очень любимое место жителями и многие туда приходят просто так пообщаться, примериться к ценам или узнать последние городские сплетни. Недалеко от Форума находятся все государственные постройки - типа префектуры, дворца проконсула и других построек. Около префектуры всегда оживленно идут люди с жалобами и нуждами, городские стражники ведут пойманного преступника, галлы приходят решать свои мелкие дела. Так же здесь стоит большой храм Юпитера и Храм Аполлона, скоро аполонновые игры и храм вновь будет украшен и оживлен. Около храма часто собираются художники и скульпторы, постоянно спорящие за признание обществом.

В юго-восточном районе находится дома плебеев, вольноотпущенников и не богатых галлов - живут они в общих домах, таких как в Риме - инсулах. Инсулы в Лионе представляют двух трех этажные дома с множеством небольших квартир, одним туалетом и колодцем во дворе. Здесь же расположены многочисленные таверны и

гостиницы. Поэтому эта часть квартала привлекает всякую бедноту, преступников, пролетариев и прочую "шелуху" общества.

В юго-западной части расквартирован легион, находятся некоторые храмы и небольшое количество домов богатых горожан. Казармы доблестного 18 легиона всегда находятся в идеальном порядке, легионеры всегда подтянуты и заняты делом, то тренируются в передвижении строем, то фехтуют на деревянных мечах или метают дротики, то налаживают баллисты или катапульты. С таким легионом мы чувствуем себя в безопасности, несмотря на приближающееся войско восставших галлов.

В северо-западном районе расположен цирк, школа гладиаторов, дома граждан, некоторое количество инсул, общественные туалеты. Цирк отличается размерами от лучших цирков Рима, однако для развлечений граждан города хватает и его.

Гладиаторские бои проходят регулярно по всем праздникам и значимым похоронам. У нас появились уже две гладиаторских школы, которые постоянно конкурируют друг с другом за признание народное. А я, не упуская случая, поставлю им новых рабов.

В северо-восточном находится амфитеатр, школы, библиотека, общественные бани, некоторые храмы и виллы самых богатых жителей. Амфитеатр у нас построен наподобие греческого и имеет замечательную акустику. На его сцене выступают как всевозможные приезжие театры, так и местный, а еще несколько знатных римлян балуют нас неплохими любительскими постановками. Скоро праздники и я с нетерпением жду момента, когда снова смогу увидеть замечательные драмы (в основном греческие), ателланы эти народные комедии которые так пользуются успехом у большинства граждан и мимы эти простые, но поучительные и смешные бытовые сцены понятные даже галлу. В нашей библиотеке собраны очень интересные книги и рукописи, начиная от некоторых греческих кончая рунными письменами друидов. Бани одно из самых любимых и часто посещаемых мест здесь граждане не только моются, но и обсуждают проблемы, но и заключают сделки, отдыхают, читают книги, занимаются гимнастическими упражнениями, тренируются в фехтовальном зале (даже женщины!) и прочее. Как ты видишь устройство нашего города хорошо и разумно, поэтому то и жизнь у нас куда размереннее и цивилизованнее чем у вас в многокрасочной, но разгульной столице.

На этом прощаюсь. Твой Гай.

"Земли Рима" приложение 5.

Об экономической сфере на игре.

Экономику для данной игры мы назвали - "денежной". Это означает, что основной акцент делается именно на деньги, а не на какую то производственную деятельность.

Для чего на этой игре деньги?

Для покупки натуральной еды, ибо вся еда изготавливается в мастерской таверне. У любого жителя города будет достаточно средств для покупки еды, голодать ни кто не будет. Однако надо быть готовым к тому, что чем выше ваш социальный статус, тем большую сумму за одинаковую еду с вас потребуют. Так же деньги нужны для оплаты всевозможных услуг и развлечений - цирка, театра, бани.

Деньги можно потратить на ставки во время гладиаторских боев или на подкуп должностного лица.

За деньги в лавках вы сможете купить всевозможные товары, и эти товары переходят в вашу собственность (в собственность не только персонажа, но и игрока!).

Можно еще придумать множественные применения деньгам от жертв богам до найма убийцы - это дело ваше.

Цены в римском государстве были более, менее постоянны, поэтому ни какой инфляции не будет, но поскольку идет гражданская война и восстание галлов на некоторые товары возможен дефицит, что, однако в силу привычки и будущих ожиданий не приводит к инфляции. Цены перед игрой будут сообщены всем игрокам. Особо ценные товары типа рабов будут продаваться с аукциона.

Деньги бывают наличные:

Самая мелкая медная монета 1 асс - малые диски желтого металла 4 асса составляют мелкую серебряную монету - 1 сестерций - малые диски белого металла

4 сестерция составляют более крупную серебряную монету - 1 драхму - большие диски белого металла.

25 драхм составляют золотую монету - 1 аурей - большие диски желтого цвета.

На начало игры всем игрокам выдаются наличные деньги соответственно их социальному и экономическому положению. Некоторые персонажи будут получать ежедневное жалование (например, легионеры) однако около трети этих денег будет уходить на еду.

Богатые люди имеют значительную собственность, это указывается в счетной книге, которая им выдается - однако на игре эта собственность играет роль безналичных денег и находится не в данном городе. Человек может часть собственности перевести в наличные деньги для этого надо написать письмо своему управляющему и проч. чтобы сделал то-то и то-то, или просто изъять часть денег из хранилища или торгового оборота, однако при путешествии денег в город гонца могут ограбить и поэтому, денег можете и не получить. О чем это я? О том, что даже очень богатому человеку за этот короткий срок игры не удастся потратить большую сумму наличных денег. (Безналичных можно, например, перекупив у другого поместье, торговлю и проч.).

Большинство римлян брало или давало кредиты, но так как денег у римлян было много, римским правом был установлен максимальный годовой процент по кредиту - 12%. У нас на игре мы устанавливаем процент по кредиту 2% за день, кредит можно взять на форуме у торговцев.

Блок: Боевка



Боевка.

Memento mori.

(помни о смерти)

Si vis pacem, para bellum.

(хочешь мира, готовься к войне)

Боевые правила. Жизнь и возможность смерти.

Мы вводим следующие (канонические) правила.

Система подсчета поражения - хитовая - т.е. некоторое количество очков, которые надо снять с противника, чтобы он посчитал себя мертвым. Однако в игре еще надо оглядываться и на здравый смысл и красивый отыгрыш, например: если подошедший сзади человек провел вам по горлу игровым ножом то вам, скорее всего надо посчитать себя мертвым и отыграть это.

Количество хитов от 1 (у рабов) до нескольких у римских военачальников. Хиты выдаются за роль, заявку, антураж и прочее мастерским произволом.

Поражаемая зона от полной (у рабов) до корпуса спереди (у некоторых воинов).

Доспехи дают дополнительные хиты и кое-какую непробиваемость, но только на те места, которые они защищают реально. Дополнительные хиты дает заранее поданная заявка с легендой, хорошо сделанный костюм, атрибутика, оружие и т.д. Оружие и доспехи должны быть достаточно историчны и безопасны.

Поражение следует засчитывать, если удар нанесен с амплитудой и зафиксирован у корпуса.

Штурмы могут происходить только на определенной мастерами территории.

В римском поселении находится охрана - воины имеют поражаемую зону - майку спереди и если схватил за любую часть тела - пленил (сопротивление надо прекратить) (это не касается штурмов)

Рим

Меч - Гладиус - плоский или ромбовидный клинок длиной до 60 см. (смотри исторические аналоги) обязательны ножны. Носится на правом боку солдатами и на левом офицерами, вешается плечевым ремнем или на пояс. Укол - 3 хита, рубящий - 1 хита.

На другом боку кинжал - длиной до 30 см клинок шириной не менее 4 см, в ножнах и на пояском ремне.(1 хит).

В руках дротик - пилум - диной до 2 метров первые 40 - 60 см длинны, сделаны из металла, укол снимает 2 хита, с броска 3 (римлянами) и 1 (другими) попадание в щит приводит к плотному застреванию в щите - попадание двух пилумов в щит - пилумы и щит отбрасываются и до конца боя. Лежащий на земле пилум нельзя поднимать до конца боя!!

Или копье - сариса - длинное копье с длинным колюще рубящим наконечником укол 3 хита, рубящий 1 хит.

Из метательного оружия римляне использовали пращу, стреляющую свинцовыми "желудями" (мягкие шарики попадание в любую часть тела/головы снимает 2 хита, а если нет шлема то - 3) или лук (аркус) - 2 хита.

Щит - скутум - выпуклый прямоугольной или овальной формы высотой до 120 см шириной до 70.

Шлем - круглый с козырьком, назатыльником и нащечниками из кожи или из металла.

Доспех - или кольчуга без рукавов, или лорика сегментата - нашитые на основу широкие пластины, или лорика плюмата - чешуя, вплетенная в кольчугу, или чешуя, нашитая на основу, для офицеров, кираса. Плечи и бедра защищались кожаными полосками, руки - рукавицами, ноги у всадников и офицеров - поножами.

Галлы (кельты)

Мечи - прямой рубящий длиной до 100 см, строго одноручный (рубящий 2 хит). Ножи, естественно обязательно, как столовый прибор. (1 хит не пробивают доспехи).

Топор - длина до пояса (2 хита). Двуручный топор у умелых воинов - 3 хита - с пяти ударов разбивает любой щит, (щит отбрасывается) Можно вооружиться копьем длиной до 2,5 метров (колющий до 2 хитов), луком снимает 2 хита

Щиты у галлов овальные плоские, хват, желательно, кулачный.

Доспех простой нашивной, у самых знатных или вообще отсутствует (кольчуга без рукавов разрешается или кираса).

Шлем бронзовый или железный крестообразный. Возможно еще оружие для гладиаторов - рассматривается персонально.

О хитах.

На гражданине 2 хита, на воине от 3 до 6 хитов в зависимости от ветеранства и соц. положения.

На кельте от 1 до 5 хитов. У героев поражаемая зона - до локтя /колена

Поражаемая зона - у рабов и кельтов полная.

У воинов и римлян - футболка до колена, у ветеранов - футболка спереди

Рим доспех легкий +2, тяжелый +4, наручи +1, поножи +2, шлем +2

Хорошее оружие +2, отсутствие полного набора -2, -4.

Набор Рим - гладиус, skutum, pilum, кинжал, красный плащ.

Набор Галл - меч/топор, овальный щит, копь, нож.

Все клинковое в ножнах!!!!!!

Кулуарки нет!!! (в смысле ножом по горлу и все хиты долой)

Если вы потеряли все хиты, то переходите в состояние тяжело раненого, без оказания квалифицированной медицинской помощи умирает за 10 мин. Получивший тяжелое ранение должен упасть (сесть) на землю, чтобы было видно, что ранен. Добить его можно дополнительным ударом.

Убийство в римском городе явление крайне!!!!!! Редкое и почти невозможное!!!!!!

Рабы не могут убить никого!!!!!! Кроме как на арене.

В редком можно убить только одного человека при этом убийца отлавливается горожанами или очень хорошо работавшей следственной системой (ау префекты - заявляйтесь) и доставляется на суд претору. При этом человек более низкого сословия не может убить человека более высокого сословия так как, считается, существует охрана знатных особ. Это правило не распространяется на наемных убийц. Но наемных убийц может вычислить префект.

Блок: Яды



Яд

Убить можно и подсыпав в вино яд (мастерское вещество типа красного перца)- но надо понимать, где это можно сделать (скажем, на симпозиуме в бокал друга), а где нельзя (в амфору в таверне и проч.).

Блок: Страна мертвых



Страна Мертвых.

Все умершие после похоронной церемонии- сожжения - направляются со скорбным видом в мастерский лагерь, где и решается их дальнейшая судьба. Но, как правило,

любой умерший должен поиграть до 4 часов рабом. После этого он сможет выйти новой ролью по усмотрению мастеров и по его до игровой подготовке (вторая роль в заявке).

Блок: Экономика



Suum cuique.
(Каждому свое)

Экономика.

Мы считаем, что игроки на этой игре должны быть избавлены от бытовых проблем.

Ни какой рубки дров, ни какой готовки, ни каких походов за водой.

Поэтому экономика выглядит так:

У каждого персонажа изначально будет определенное мастерами количество наличных денег, собственности (виллы, магазины, поместья, дворцы и проч.) и безналичных денег.

На наличные деньги вы покупаете питание в таверне (первый завтрак с 8, второй с 11, обед с 13, ужин с 18, время дружеской беседы с 20 до 23), товары в лавках, рабов, услуги и развлечения, некоторые платят наличкой налоги.

Если деньги кончатся то вы или можете заработать или, если есть поместья, отписать управляющему и он вам вышлет определенную сумму денег или занять у ростовщика.

Богатые люди имеют безналичные средства - они идут для оплаты налогов, подношений, выплаты на строительство зданий и храмов и проч.

Если кто-то занимается реальным ремеслом, то он всегда сможет продать результаты своего труда и на это прожить безбедно. (Мастера спрос гарантируют).

Если человек совсем беден, то его покормят за небольшую работу для таверны.

Кроме таверны на игре будет существовать место излюбленного время проведения римлян - бани:

Небольшая парилка, горячая и холодная вода, масла, зал для игры с мячом, зал для фехтования, зал для гимнастических упражнений, зал для отдыха и беседы.

Можно заработать на тотализаторе, который функционирует на гладиаторских боях.

Уровень цен строго фиксирован, будет известен игрокам до игры, и изменению, практически не подлежит.

2.0.0.3