

## **ПРАВИЛА ИГРЫ “СОЛНЦЕ НАД АРАРАТОМ” ОДНИМ ФАЙЛОМ**

<b>Организационная информация</b>	<b>3</b>
<b>Информация о полигоне (ПЕРЕМЕСТИТЬ В НАЧАЛО)</b>	<b>7</b>
<b>Историческая ситуация на начало игры</b>	<b>10</b>
<b>Правила по экономике</b>	<b>11</b>
<b>Правила по людям и межличностным отношениям</b>	<b>13</b>
<b>Правила стратегической войны</b>	<b>14</b>
<b>Основные принципы</b>	<b>14</b>
<b>Доспехи и вооружение</b>	<b>19</b>
<b>Правила по боевке</b>	<b>23</b>
<b>Небоевые насильственные действия</b>	<b>27</b>
<b>Правила по медицине</b>	<b>29</b>
<b>Правила по гаданиям</b>	<b>30</b>
<b>Правила по Гахнамаку</b>	<b>30</b>
<b>Правила по напутствию</b>	<b>33</b>
<b>Посмертие на игре</b>	<b>34</b>
<b>Гостеприимство и общественные пространства</b>	<b>37</b>
<b>Модель дороги</b>	<b>40</b>
<b>Религия армян</b>	<b>41</b>
<b>Религия у парфян</b>	<b>45</b>

### **Организационная информация**

Ролевая игра «Солнце над Араратом» состоится 13 – 16 июня 2019 года в Нижегородской области.

Полигон: база «Горы-море House», Чкаловский район, Нижегородская обл.  
Заезд на строяк возможен с понедельника, 10 июня.

## **Информация о полигоне**

Игра будет проходить на базе «Горы-море House» в Чкаловском районе Нижегородской области (сайт базы: [kite.nnov.ru/baza](http://kite.nnov.ru/baza))

Координаты: База Горы-море House- 56.727957,43.256263

### **Проезд до полигона**

#### **На общественном транспорте:**

Из Чкаловска - Остановка Решетниково, сразу после того, как переедешь реку Троща, после деревни Карабасиха.

Как доехать: либо электричкой от станции Горький Московский до Заволжья, оттуда автобусом Заволжье - Чкаловск (номер маршрута 550, как правило, ждёт электричку). Либо автобусом Нижний Новгород - Чкаловск (номер маршрута 550, ходит с Канавинской автостанции).

#### **Мастерским автобусом:**

Если будет достаточное количество заявок, мастерская группа организует доставку игроков на полигон и с полигона. Заявки нужно оставлять в специальной теме в обсуждениях [ [vk.cc/9mYEA4](http://vk.cc/9mYEA4) ]

#### **На собственном транспорте:**

В гуглмапс:

Схема [ [vk.cc/9mZprB](http://vk.cc/9mZprB) ]:

56.718296, 43.190037 - поворот с трассы

56.732194, 43.249075 - поворот с дороги

56.727786, 43.248462 – полигон

Проезд автомобилей по игровой территории во время игры запрещен, кроме автомобилей мастеров с пропусками.

Мы рекомендуем ставить машины на специально выделенной неохраняемой стоянке на краю полигона, так автомобиль никому не мешает и сохраняется возможность поехать на нем куда-то во время игры.

Игра начинается 13 июня, в четверг, вечером, заканчивается в ночь на 16 июня. Воскресенье - уборка полигона и выезд участников.

При заезде на игру каждый игрок обязан пройти регистрацию, получить игровые документы и оплатить взнос, если это не было сделано заранее. При регистрации игроку выдается браслет, подтверждающий регистрацию и уплату взноса. Браслет нужно носить на себе во время игры непрерывно и показывать мастеру по требованию.

Заменить утерянный браслет можно на регистрации.

Игрок без браслета выводится мастером из игры до подтверждения его регистрации на игре.

### **Организационный взнос**

Сдача взноса является обязательным условием участия в игре.

Размер взноса:

Взносы можно сдать только при наличии заявки в базе (хотя бы предварительной) - иначе нам негде будет его отметить :)

Взнос у нас, как водится, дифференцированный по времени.

До 15 мая - 2500 р.

С 15 мая до игры - 3000 р

на игре 3500 р.

Взносы не возвращаем. Но взнос можно переписать на другого игрока:

- если на ту же роль, что и выбывшего, то без доплаты

- если на иную роль, то с доплатой (по текущим срокам).

После 1 июня переписать взнос можно только в случае замены на свою роль (переписать на игроков, едущих на другие роли - нельзя)

### **Обязательства МГ**

Мастерская группа «Братья и сестры» берет на себя следующие организационные обязательства:

- провести мероприятие в соответствии с заявленным сюжетом и обеспечить функционирование игровых моделей, описанных в правилах игры;
- обеспечить наличие на полигоне профессиональной медицинской помощи и возможность экстренной эвакуации больного в профильное медицинское учреждение, если в том возникнет необходимость по медицинским показаниям;
- согласовать и оплатить проведение игры на полигоне

- доставить на полигон питьевую воду из расчета 3 л на человека в сутки (игрокам будет доступна опция за дополнительные деньги еще дозаказать)
- всякую полиграфию и прочий крафт, который будет нужен для игры. Ну, к примеру, игровые деньги и пр.
- обеспечить участников строительными материалами в соответствии с заявленными требованиями.

### **Мастерская группа «Братья и сестры» не несет ответственности:**

- за любой вред физическому здоровью участника, полученный им во время проведения мероприятия, за исключением случаев, прямо предусмотренных законодательством;
- за любые изменения в эмоционально-психологическом состоянии, полученные в процессе игрового взаимодействия.

### **На нашей игре запрещено:**

- участие в игре без утвержденной мастерской группой роли;
- нахождение на полигоне вне места проживания в состоянии алкогольного или наркотического опьянения;
- участие в игре без игрового костюма, соответствующего заявленной роли;
- разведение костров без согласования с мастерской группой;
- любое нарушение общественного порядка, предусмотренное законодательством Российской Федерации.

### **Безопасность**

Мы рассчитываем, что наши игроки — взрослые люди и отвечают за себя сами. Мастера за безопасность других взрослых людей ответственности не несут, но приложат все усилия для обеспечения первичной медицинской помощи и эвакуации в медицинское учреждение.

Рекомендуем всем игрокам иметь при себе документы и полис ОМС, а также необходимые личные лекарства, особенно хроническим больным. Напоминаем об осторожности при купании и вообще стандартных мерах предосторожности в лесу.

### **Дети на игре**

Мы считаем, что у нас не детская игра, и в целом будем рады видеть игроков старше 16 лет. Отдельные исключения возможны, это индивидуально решается с мастерской группой.

Дети в возрасте до 16 лет имеют право находиться на игре только с письменного разрешения родителей (форма размещена в Документах группы) и при наличии ответственного лица, оговоренного в данной форме.

### **Обеспечение водой**

#### **Питьевая**

Питьевой водой мы полностью обеспечиваем всех игроков, начиная с 13 июня из расчета 3 литра на человека в день. Если вы желаете обеспечить себя дополнительным объемом питьевой воды, необходимо сообщить об этом мастерской группе.

#### **Техническая**

Важно! Просьба озаботиться надувными бассейнами или другой тарой для технической воды. В каждой локации обязательно должен быть хотя бы один бассейн (или другая тара), в том числе, по соображениям пожарной безопасности.

На полигоне есть собственная скважина (расположена в районе домиков и места для купания), эту воду можно пить - рекомендовано кипячение. Сам полигон расположен на берегу водоема (устье Троцы), там можно купаться.

Купание в реке происходит не по игре, купающихся нельзя убить или ограбить. То же относится и к дороге к точке купания.

### **Строительство**

Дома должны быть окружены тканевыми или иными стенами со всех сторон. Мы рекомендуем игрокам использовать тенты и/или газебо для защиты игровых домов от дождя. В каждом крупном лагере должен быть свой туалет (строят игроки). Очень рекомендуем брать хорошие лопаты или кирки, (в идеале бензобур), так как земля там очень плотная.

Строительство общественных зданий производится игроками локации совместными усилиями с возможной помощью от мастеров в закупке стройка и организации процесса.

Пожизневый лагерь отделен от игрового пространства и устанавливается по согласованию с мастерами.

### **Пожарная безопасность**

Если класс пожароопасности не изменится, то можно костры и мангалы. Костры окапывать, разводить на расстоянии не менее 5 м от крон и стволов деревьев.

В любом случае, если в локации организуется место для разведения огня, оно должно располагаться на удалении от места проживания, дерн должен быть снят, место окопано противопожарным валом высотой не менее 20 см, рядом должно находиться не менее 10 литров воды в открытой таре или углекислотный огнетушитель. Перед разведением огня необходимо согласовать устройство места с мастерской группой.

Рекомендуем по возможности готовить не на костре, а на газу.

### **Электричество на полигоне**

В помещении мастерятника предполагается наличие стационарного электричества. На сам полигон разводка силами мастерской группы проводиться не будет.

### **Мусор и бытовые отходы**

На игре нет эквизноса, потому что мы очень надеемся на благоразумность игроков. Берегите природу и старайтесь не мусорить. Весь мусор необходимо собрать в мусорные мешки и отнести их на специальную площадку, которую покажут мастера.

Мусор сортируем. Пищевые отходы закапываем вместе с туалетами, стекло складываем отдельно, все остальное вместе

Внимание! После окончания игры необходимо полностью разобрать локацию до состояния «куча палок» и использованные стройматериалы также переместить на место, указанное мастерами. Можно оставить деревянные столы и скамейки.

## **О МИРЕ ИГРЫ**

### **О человеке**

На игре две локации - Тигранакерт и парфянский город Хатра. Римский лагерь игротехнический.

Пять этносов - армяне, парфяне, римляне, греки и евреи. Возраст персонажей от 14 лет. Дети до 14 и роды не моделируются. Кросспола нет. Рабства нет.

### **О государствах**

Великая Армения - империя во главе с царём царей Тиграном Великим. Главы самых знатных родов помогают ему управлять государством в

качестве советников по определённым вопросам. Эти придворные должности наследуются от отца к сыну или другому представителю рода. Парфянское царство - управляется царём Фраатом Третьим. При нём есть совет, состоящий из представителей всех каст: кшатриев, атраванов, вастриошанов и диперанов (среди которых бывают и греки)

### **О локациях**

Тигранакерт - большой город, сильная крепость. В нём расположены дворцы родов, лавки и другие заведения, и комплекс Яштишатских храмов. Каждый армянин считает своим долгом так или иначе украсить Тигранакерт и тем самым порадовать царя царей.

Хатра - летняя царская резиденция (неукрепленная) и прилегающая инфраструктура, Большой базар с торговыми и увеселительными заведениями и, конечно, храм.

### **О религии**

Поскольку мы играем в античный мир - у четырёх этносов многобожие. Они чтут по сути одних и тех же богов, но под разными именами. Чтобы не умножать пантеоны без необходимости, мы сократили количество чтимых богов до трёх на каждый этнос (при этом функции и обязанности других богов приписываются имеющимся).

Армяне чтут Ваагна, Анахит и Астхик.

Парфяне чтут верховное божество Ахура-Мазду, Митру и Иштар.

Греки чтут Зевса, Афину и Афродиту.

Евреи уже не одну тысячу лет знают, что Б-г един.

Мистики на игре нет, но боги проявляют свою волю - например, через благословения и гадания.

Чем отличается язычник от иудея (и христианина)? Тем, что на иудеев и христиан Бог смотрит постоянно, а внимание языческих богов ещё нужно на себя обратить. У зороастрийцев, конечно, мироздание в лице Арамазда и Аримана оценивает твои поступки, но вот внимание других богов нужно к себе привлечь. Жрецы - это люди, которые умеют привлекать внимание богов профессионально.

Боги отвечают за разные стороны человеческой жизни.

### **Об экономике**

Есть деньги. Для простоты моделирования они везде одинаковые - один золотой равен десяти серебряным.

Есть макроресурсы. Они получаются из земельных владений персонажей (нахарарства в Армении, области в Парфии), а также из тех виртуальных локаций, которые являются данниками существующих (Иудея и Понт).

### **О стратегической игре**

Римляне продвигаются к Тигранакерту, захватывая крепости нахараров – правителей регионов. Напрямую к Тигранакерту выйти нельзя, необходимо захватить определенное количество крепостей. Крепости имеют различные защитные возможности и численность гарнизона. Захват крепости приносит определенное количество макроресурсов. Гарнизон может быть усилен дополнительными отрядами, выдвигающимися из Тигранакерта.

Сражения требуют макроресурсов.

### **О медицине**

Знает, как лечить - лекарь.

Вся медицина сосредоточена при храмах.

Ещё раз напомним, что яды есть, некоторые могут иметь отсроченный эффект. Противоядия существуют не от всех ядов.

### **О красоте**

Люди разных национальностей и их дома отличаются друг от друга.

Отдельные люди могут отдавать предпочтение культуре других народов в своей одежде и в быту.

## **Историческая ситуация на начало игры**

### **Армения**

В Армении впервые за долгое время неспокойно. Ведь впервые за долгое мирное время война началась на территории самой Армении. Благодаря разумному правлению Тиграна Великого, в стране выросло поколение, не знавшее войны.

Тесть царя Тиграна, Митридат Понтийский, некоторое время назад был вынужден просить убежища в Армении, так как его страну, Понт, римляне все же захватили. Тигран принял его и понтийский двор и отряд со всеми почестями и поселил в один из своих малых дворцов на окраине Тигранакерта. Римский посол Аппий Клавдий, прибывший в Тигранакерт, предъявил царю Тиграну ультиматум от имени Римской республики, и требовал выдачи Митридата и его отряда. Тигран Великий ответил



известной фразой, которая тут же стала крылатой, и облетела всю Армению: «Моя семья меня не поймет, если я выдам своего тестя». Римляне объявили Армении войну и вторглись в армянские приграничные области. В связи с этим многие нахарары, владельцы замков, были вынуждены привезти свои семьи в Тигранакерт, оставив в замках воинские гарнизоны.

### **Парфия**

Парфия зализывает раны после событий последних лет, когда царь Тигран сделал ее подвластным себе государством. Он отобрал у парфянского царя титул «царя царей», приказал разрушить все укрепления в парфянских городах и заявил, что для защиты своей страны парфяне теперь будут пользоваться армией Великой Армении, и все парфянские войска будут сражаться в составе этого контингента.

Нововведения никому не пришлись по вкусу, к тому же старый царь умер, а его наследники устроили между собой кровавую драку. За короткое время на парфянском престоле сменилось уже 5 царей. При этом простой народ и жрецы из всех сил стараются сохранить остатки мирной жизни и своего состояния.

На данный момент на престоле находится Фраат Третий. Весь парфянский двор готовится к свадьбе наследника престола Митридата Третьего.

### **Римский лагерь**

Лукулл после отказа Тиграна выдать Митридата объявил войну Армении, пересек со своими солдатами армянскую границу и быстрым маршем движется к Тигранакерту. Буквально только что число римлян возросло почти вдвое - прибыл из метрополии Помпей со своим легионом.

Полномочия Помпея и иерархия в римском войске после его прибытия - неочевидны. И само по себе решение Лукулла воевать с Арменией, и прибытие Помпея – события неординарные. Никто не знает, чем это обернется.

## **Правила по экономике**

1. Экономика на нашей игре - вспомогательный сюжетный инструмент.
2. Основной экономической единицей является нахарарство (у парфян - сатрапия).

3. Описание экономических показателей нахарарства (или сатрапии, дальше все, что относится к нахарарства, относится и к сатрапиям тоже) входят в так называемую «карту нахарарства».
4. Нахарарство приносит тому, кто им владеет, макроресурсы (железо и продукты) и микроресурсы (деньги и травы). Они поступают раз в цикл. Количество макроресурсов зависит от обстановки, которая складывается в нахарарстве. Кроме того, если на нахарарство направлено благословение Анахит, оно приносит в этот цикл больше ресурсов.
5. Нахарарства делятся на горные и равнинные. В горных вырабатывается больше железа, в равнинных - продуктов. Травы произрастают во всех нахарарствах. Их список указан в карте нахарарства. Об их свойствах знают те, кому положено по сюжету.
6. Макроресурсы могут быть использованы для больших экономических проектов, например, снаряжения армий, выплаты дани и пр. Когда нахарар отправляет армию в сражение, он оплачивает ее выдвижение макроресурсами. Также макроресурсы входят в приданое невесты.
7. Завоеванное нахарарство приносит макро и микроресурсы завоевателям.
8. Нахарар может принять решение не защищать свое нахарарство с оружием в руках, а применить «тактику выжженной земли». Если он заявляет это действие на карте, нахарарство последний раз приносит ему доход, но и нападающим не достается ничего в этом нахарарстве.
9. Микроресурсы – деньги и травы – свободно ходят в Тигранакерте и за его пределами. Нахарар может принять решение не привозить травы в Тигранакерт, а продать их на месте – в этом случае вместо трав он получит некоторое количество денег, но меньше того, что он выручил бы за травы в Тигранакерте.
10. Деньги на всех территориях одинаковы – это золотые и серебряные. В одном золотом 10 серебряных.
11. Все армянские семьи, не владеющие нахарарствами, живут на добровольные пожертвования тех, кто обладает ресурсами.
12. Поддержка храмов, в том числе и финансовая – дело чести и безопасности любой армянской семьи. С богами ссориться нельзя.
13. На начало игры в государстве Великая Армения существуют налоги, которыми облагаются все армянские семьи. Парфяне платят дань Тиграну - размеры дани и ее состав обговариваются правителями государств по игре.

14. На стратегической карте играют только те, у кого есть макроресурсы.

## **Правила по людям и межличностным отношениям**

Если не сказано иного, то правило относится ко всем этносам

1. На нашей игре все персонажи взрослые люди. Детей младше 12-14 лет мы не отыгрываем.
2. Из мертвятника также выходят взрослыми людьми.
3. Секс отыгрывается массажем, не короче 5 мин. Изнасилование не моделируется.
4. Беременность не моделируется, но по желанию игроков, может отыгрываться (так же как и роды, и кукла вместо младенца).
5. Бракосочетание у армян сопровождается жертвами во все три храма, свадебное шествие проходит их все, а затем молодые уединяются. Брак считается завершенным после секса. После этого жена окончательно переходит в род мужа, и отныне считается членом этого рода. Каждая женщина получает приданое – это микро и макроресурсы. Величина приданого зависит от богатства семьи.  
Бракосочетание у парфян сопровождается ясной (зороастрийским богослужением), в присутствии коровы и/или быка - священного животного, а также пиром в зависимости от достатка семей. Царская свадьба требует присутствия особого быка и коровы. Брак считается завершенным после секса. Также существует традиция союзов крова, очага и ложа. Каждая женщина получает приданое.
6. Разводов нет.
7. Существует институт многоженства, но на деле мало у кого есть возможность содержать даже двух жен. (То, что у Тиграна их 4, сразу говорит о нем как об очень богатом правителе богатой страны). Браки с близкими родственниками не являются необычными, а в ряде этносов даже предпочтительны (понтийские греки, парфяне).
8. У мужчины могут быть наложницы. Наложница – свободная женщина (не рабыня), но ее статус в доме неизмеримо ниже статуса жены. Благополучие и благосостояние наложницы и ее детей целиком и полностью зависит от мужчины.  
Мужчина может усыновить ребенка наложницы (даже если это его собственный) – в этом случае он становится равноправным наследником,

наравне с законными детьми. Без этой процедуры бастарды существуют в доме отца из милости, и в любой момент могут его лишиться.

9. Нахарар, глава рода - всегда мужчина. У армян аваг сепухом (наследником) становится не обязательно старший сын, а тот, кого отец назначит таковым.

За благополучие дочерей отвечает их отец (или его наследник, в случае смерти), до их выхода замуж. За благополучие жены отвечает муж. За благополучие вдовы отвечает глава того рода, из которого ее муж.

В Парфии глава семьи - мужчина, кроме случаев, когда старшая женщина в семье - вастриошанка. Главой касты может быть как мужчина, так и женщина. Наследует главе семьи старший сын.

За благополучие дочерей отвечает глава семьи, до их выхода замуж. За благополучие жены отвечает муж. За благополучие вдовы отвечают её родственники или каста, если родственников не осталось.

И женщины, и мужчины могут занимать должности.

При заключении брака родственники молодых могут выделить им долю в имуществе или отказать, если брак им негоден.

## **Правила стратегической войны**

### **Основные принципы**

Правила по стратегической войне моделируют боевые действия на территории Армении за пределами Тигранакерта. Мы бы хотели, чтобы события на стратегической карте создавали дополнительные смыслы, события, отношения внутри города, чтобы игрокам было интересно следить за событиями внешней политики, и как можно большее количество персонажей могло на них влиять.

Каждый род владеет своими войсками и землями, получает с них доход в макроресурсах. Покупка новых войск также стоит макроресурсов. Точную информацию по имеющимся у рода войскам и землям все получают на полигоне.

Каждая фракция на игре отдает приказ своим войскам. Приказ - документ, который регламентирует куда какие ваши войска идут и с кем сражаются. Его подписывает глава рода и отправляет своим войскам (игротехнику). Обсуждение возможных действий и решений, убеждение главы рода или соседей происходит свободно в пространстве ролевой игры.

### ***Фракции на игре:***

*Арташесиды (войска Тиграна)*

*Багратуни*

*Мамиконян*

*Мардпетуни*

*Рштуни*

*Хорхоруни*

*Парфия*

*Римские легионы Лукулла*

*Римские легионы Помпея*

Другие общины на игре имеют доступ к макроресурсам и также имеют возможность влиять на ситуацию, поддерживая те или иные стороны.

### **Циклы стратегической войны:**

В течение дня будет проходить три цикла стратегической войны.

10.00-14.00/14.00-18.00/18.00-22.00

В четверг пройдет 1 цикл стратегической войны. Таким образом с вечера четверга по ночь субботы пройдет семь циклов.

В середине цикла стратегической боевки, в обозначенное время все фракции должны сдать приказы своим войскам. Это будет бумажный бланк, который нужно будет заполнить - какая армия куда идет и где с кем сражается - и отдать мастеру.

Примерное расписание: до 12 отдача приказов, 12-14 обсчет/ до 16 отдача приказа, 16-18 обсчет/ до 18 отдача приказов, 20-22 обсчет.

Если приказ не был отдан до обозначенного времени, войска этой фракции в этом цикле ничего не делают, только защищаются.

Приказ не отчуждаем другими игроками, его нельзя перехватить в процессе передачи игротехнику.

Инициатива определяется по очередности сдачи приказов (кто первый сдал приказ, тот первый действует). Если две фракции сдают приказы одновременно, кидается кубик на инициативу.

### **Цикл делится на две фазы, в них можно делать следующее:**

1. Вне боевых действий - за это время необходимо подготовить приказ:

- новости от войск
  - переговоры
  - разведка
  - сбор ресурсов для обеспечения армии
  - отдача приказа
2. Боевые действия - обработка приказов, обсчет боев:
- перемещение армий на карте
  - бои
  - получение ресурсов с провинций

## **СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТА**

### **Типы местности**

Равнина (зеленый гекс). По равнине легко перемещаться армии, она тратит 1 очко движения за гекс.

Пашня (зеленый гекс с условным изображением поля). Армия тратит 1 очко движения за гекс. Приносит макроресурс - зерно.

Горы (коричневый гекс с условным изображением гор) – местность, сложная для прохождения армий. На перемещение по горам армия тратит 3 единицы движения. Приносит макроресурс - железо.

Лес (темно-зеленый гекс с условным изображением деревьев). На перемещение по лесам армия тратит 2 единицы движения.

Водоем (синий гекс) - озера, по которым армия не может перемещаться.

### **Армии**

Армия – это войсковое подразделение, которое может действовать автономно на карте.

### **Параметры войск**

Войска обладают следующими параметрами:

- Атака - отображает наносимый данным типом войска урон в бою, постоянно действует
- Защита - отображает способность войска противостоять урону в бою, действуют 1 раз в течение цикла
- Хиты - отображают живучесть войска
- Скорость - отображает количество гексов, который войско может пройти по карте в составе армии.

Эти 4 параметра являются основными для войска и записываются через слэш. Так, запись 1/2/3/5, обозначает, что данный тип войска обладает атакой 1, защитой 2, тремя хитами и скоростью 5.

### **Виды войск:**

- Пехота 3/2/3/3
- Конница 4/3/4/5
- Народное ополчение 3/2/2/2

### **Крепости**

Крепости - это юниты на карте, которые так же как армия обладают параметрами атаки, защиты, хитов и нулевой скоростью. Крепости обладают зоной контроля размером в 2 гекс вокруг себя и навязывают бой проходящей мимо армии. То есть, армия, вступившая в зону контроля крепости, обязана идти на штурм. На момент старта игры только владельцы крепостей знают их параметры.

Пример параметра крепости:

2/3/6

### **Боевые действия на карте**

Первая фаза действий на карте - передвижение. Сначала ходят все армии, потом происходят бои. В одном гексе помещается одна армия. Если юниты вражеских фракций пересекаются в одном гексе, происходит бой, дальше продвижения не происходит. По его итогам, проигравший юнит перемещается на соседний гекс. Если пересекаются дружественные армии, просто проходят мимо (если в приказе не сказано иного).

### **Бой**

Вступить в бой с противоборствующей армией можно, сделав заявку на ход своей армией на гекс, занимаемый другой армией. Армии сторон, объявивших друг другу войну имеют зону контроля - 1 гекс. Если 2 вражеские армии находятся в соседних гексах, они автоматически нападают друг на друга.

### **Столкновение двух армий:**

Каждое войско причиняет урон на силу своей атаки, второе войско защищается на уровень своей защиты, разница - урон в хитах.

Выигрывает та армия, которая нанесла больше урона. Проигравшая армия откатывается на гекс назад.

### **Столкновение трех и более армий:**

Бой сразу трех армий невозможен. Армии будут нападать по очереди на одного противника в соответствии со своей инициативой. Очки защиты действуют в течение цикла; таким образом, первый юнит может снять защиту, а следующие - хиты.

После того как бой произошел войска, потерявшие все хиты, “умирают” и уходят с поля боя. Войска, которые получили больше урона, но еще имеют хиты, отступают на гекс назад.

### **Поединки**

После того как все войска на карте совершили передвижения, и стало понятно кто с кем будет вступать в бой, можно получить дополнительные преимущества в битве для своих войск, поучаствовав в реальном поединке. Поединки выведены на специальное поле. После сдачи приказов в течение второй фазы цикла стратегической боевки, игротехник сообщает лидерам фракций, что для них открыта такая возможность. Если вы хотите принять участие в поединке, бойцу вашего рода в течение 30 минут нужно прийти на это специальное поле. Происходит поединок с игротехником в ходе которого может случиться следующее:

- боец проиграл и погиб;
- боец проиграл и ранен;
- боец выиграл поединок. В таком случае его войско на карте получает +2 к любым параметрам.

Поединки проходят по правилам обычной боевки.

Правила по стратегической войне моделируют боевые действия на территории Армении за пределами Тигранакерта. Окончанием цикла является реальный поединок на поле, которая символически рассказывает нам, как прошло сражение за то или иное нахарарство.

Количество бойцов на поле зависит от экономических параметров нахарарства. Количество защитников нахарарства и римлян (игротехи) - равное, но не более, чем 3Х3. Можно договариваться с бойцами других родов, что они сражаются за ваше нахарарство.

Бой происходит максимум 3 на 3. Поражения считаются как в правилах по боевке. Победы или поражения влияют на стратегическую боевку.

**Список с указанием минимального количества защитников нахарарства.:**



1 - нахарарства родов: Багратуни, Хорхоруни, сатрапии Суренов, Понт, Иудея (защиту провинции Иудея осуществляют Арташесиды)

2 - нахарарства родов Рштуни, Мамиконян, сатрапии Каренов,

3 - нахарарства родов: Арташесиды, Мардпетуни, сатрапии Аршакидов

## **ВНЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ**

### **Пополнение войск**

Ополчение - 3 любых макроресурса

Пехота - 2 железа + 2 зерна

Конница - 2 железа + 3 зерна

Крепости приобретать нельзя

Можно 2 пострадавшие армии одного рода слить в одну. При этом параметры атаки и защиты остаются прежними, а хиты складываются.

### **Разведка и гадания**

Получить дополнительные сведения о параметрах и местонахождении армий, особенностей крепостей, типов местности в заданной области можно путем разведки (за макроресурсы) и гадания (за деньги). Если разведывательные действия или гадания прошли успешно, то сторона, применившая эти методы, получит информацию той или иной полноты об интересующем ее объекте, в том числе и о гарнизонах провинций.

## **Доспехи и вооружение**

Поскольку наша игра не подразумевает реконструкции доспехов и вооружения I-II веков до н.э., то у игроков, в целом, простор для фантазии будет достаточно велик. Тем не менее, здесь мы опишем основные ориентиры для создания внешнего облика воинов тех времен, который не будет выбиваться из контекста, не требуя при этом сверхусилий по его созданию.

**Армения.** Археологических находок элементов доспеха и оружия на территории Великой Армении сделано немало, так же, как изобразительных и письменных источников, однако в широком кругу они малоизвестны, по сравнению, скажем, с римскими.

Боевое снаряжение представляет собой ламеллярные доспехи, кольчуги, сфероконические шлемы специфической формы, круглые щиты средних

размеров и короткие мечи. Таким образом, для воинов Армении на игре подходят следующие элементы вооружения:

Любые типы кольчуг, желательны длинных, но с коротким рукавом. Без кольчужных чулок;

Любые типы наручей и поножей «восточного» типа – хазарских, русских, персидских и т.п.;

Любые типы ламеллярных и чешуйчатых доспехов, включая комбинированные, например, зеркальные доспехи. Подойдут и персидские, и русские (фактически до 17 в.), и любые другие доспехи условно «восточного» типа. Допустимы кожаные доспехи;

Сфероконические шлемы, фактически, любых типов, включая и раннесредневековые европейские (типа «фригийский колпак», например), и тюркские, и поздние русские. Также допустимы мисюрки любых типов;

Круглые щиты средних размеров (до 70 см.);

Короткие мечи (акинак, копис, махайра, фальката, на крайняк каролинги ) или сабли восточного типа (русские, монгольские, хазарские и т.п.) вплоть до 14-15 веков;

Одноручные боевые топоры.

**Парфяне.** На парфянские доспехи и вооружение распространяются те же требования, что и на снаряжение воинов Армении.

**Римская сторона** будет представлена игротехническими персонажами, про себя они все знают сами.

**Чего совершенно точно нельзя:**

Никакие доспехи и оружие, внешний вид которых абсолютно точно и неопровержимо указывает на иную эпоху или место действия. В первую очередь это: доспехи, шлемы и оружие Западной Европы времен развитого Средневековья и далее. Бацинеты, салады, кирасы, длинные романские мечи, явно поздние сабли, длинные луки и т.п. Шлемы и вооружение времен эпохи викингов, явно опознаваемые как таковые (сова, например). В общем, все, что однозначно выбивается из контекста. На наш взгляд, простор для выбора снаряжения нами обозначен достаточно широкий, так что при некотором старании вполне можно избежать явных анахронизмов; Щиты с явно несоответствующей эпохе раскраской: всякие геральдические символы (в том числе, вымышленные), руны, кресты, кельтские и скандинавские узоры и т.п. Это же касается и любых явно фэнтезийных

раскрасок, явно опознаваемых, как принадлежащие к тому или иному сеттингу или просто неуместных на данной игре. Армянская и парфянская символика и образцы орнаментального искусства вполне доступны, также, как и символика на римских щитах;

Оружие и доспехи явно фэнтезийного типа, не могущие быть отнесены ни к какому времени и месту вообще, но при этом не соответствующие общей стилистике игры.

Стрелковое, средне- и длиннодревковое вооружение на игре представлено не будет

### **Допуск оружия и доспехов**

Оценка оружия при допуске его на игру проводится по двум основным критериям – безопасности и эстетичности. Допуск оружия осуществляется региональным мастером. В особо спорных случаях допуск оружия производится мастером по боевке.

### **Требования к оружию:**

К разрешенному оружию относятся: мечи, сабли, топоры, булавы ножи и кинжалы.

Разрешенным материалом при изготовлении оружия является LARP (для ножей кинжалов можно резину и реактопласт). Оружие, изготовленное из других материалов, будет не допущено к игре, древки топоров, булав и т.д. также должны быть смягчены.

Длина оружия ограничена 100 сантиметрами.

Длина ножей и кинжалов ограничена 40 сантиметрами.

Оружие, не соответствующее требованиям, допускается только по предварительному согласованию.

При допуске к оружию крепится чип "Оружие в игре". Чип может быть снят с оружия при воровстве, смерти персонажа или при игровом изъятии оружия. Оружие без чипа "Оружие в игре" не участвует в игровом процессе. Снятый чип может быть продан, как ресурс или как оружие торговцу. Новый чип может быть куплен у торговца и т.д. (Условно куплено новое оружие). При посмертном снятии чипа, новый чип можно получить у регионального мастера или у мастера по боевке.

Оружие делится на дневное и ночное.

Дневным можно пользоваться только днем (см. пункт про дневное и ночное время), ночным – когда угодно.

## Ночное оружие.

Ножи, кинжалы и другое оружие, общей длиной не более 40см.

Материалы: реактопласт, резина, LARP. Нестандартное оружие рассматривается в индивидуальном порядке.

## Щиты

Круглые до 70 см, без зазубрин, кант обтянут кожей, тканью и др.

Дневное и ночное время.

Дневное время с 8.00 до 21.00. Можно пользоваться любым допущенным оружием, щитами.

Ночное время с 21.00 до 8.00. Можно пользоваться "ночным оружием": ножи, кинжалы, длиной до 40см. Для городской стражи разрешено использование ларповых мечей, но только для стражи.

Ночью запрещены к использованию щиты. Шлем защищает от оглушения.

## Уровни владения оружием

Мы исходим из того, что в античном обществе не любой человек способен на убийство другого человека в городе - не врага на войне, а того, с кем живёт бок о бок. Для этого нужно иметь определённый характер или впасть в особое отчаяние/ярость.

Также, не любой человек в античном обществе умел обращаться с оружием на одном уровне с тем, кто воспитан воином с детства.

Поэтому мы моделируем два уровня владения оружием персонажа:

### 1. Мирный горожанин.

Мирный горожанин может пользоваться только ножами, не может добивать раненых, кроме особых случаев буйства, отчаянья и т.д. Во избежание споров и недопонимания между игроками такие персонажи не могут брать игровое оружие и щиты в руки, а также носить доспехи. В результате определённых игровых событий такой персонаж может научиться использовать оружие и убивать других персонажей на время или постоянно (благословение бога войны и т.д.).

### 2. Воин.

Такой персонаж может пользоваться любым вооружением, разрешенным правилами, ранить и убивать других персонажей.

В результате определённых игровых событий такой персонаж может лишиться этой способности на время или навсегда (наложение обета в храме и т.д.),

Мы считаем, что война довольно быстро меняет психику человека и формирует навыки, необходимые для выживания. Поэтому любой персонаж, отправившийся на войну приобретает навык уровня «Воин» и сохраняет его в последующем, если вернётся с войны живым. Также мирный житель может получить навык владения оружием пройдя обучение у персонажа со статусом ”военачальник”(см. сетку ролей) и пройдя обряд инициации в храме Ваагна.

Статус воина обозначается браслетом определенного вида, на параде мастера его покажут.

## **Правила по боевке**

анные правила регламентируют имитацию боевых действий на ПРИ «Солнце над Араратом».

При организации этой игры упор делается не на боевые взаимодействия. Убедительная просьба к игрокам: «Проявляйте уважение к противникам и постарайтесь не допускать заведомо травмоопасных ситуаций».

МГ вправе не допустить любого игрока до боевых взаимодействий без объяснения причин.

МГ постаралась избежать двойных толкований в правилах. Вместе с тем, понимая, что полностью избежать этого не удастся, МГ оставляет за собой право решения спорных ситуаций на свое усмотрение.

### **Общие положения**

Имитацией боевых действий на игровом полигоне является контактное физическое воздействие друг с другом участниками боевого процесса. Допускается имитация боевого процесса ТОЛЬКО при помощи допущенного мастерами вооружения и защитного снаряжения. Все требования к вооружению и защитному снаряжению приведены в данных правилах.

Применение не допущенного на игру оружия является грубейшим нарушением техники безопасности игрового процесса. Игрок, совершивший подобное деяние, считается погибшим и отправляется в мертвятник. В дальнейшем к нему могут быть применены различные санкции вплоть до удаления с полигона.

Взаимодействие настоящих правил с другими разделами правил игры определяются прямыми указаниями мастеров игры.

Контроль боевых столкновений может осуществляться присутствующим мастером. Он же решает спорные моменты. Решение мастера окончательное и обжалованию не подлежит.

С целью уменьшения травмоопасных ситуаций на игре в темное время суток запрещено использовать длинноклинковое оружие (кроме стражи) и щиты, но разрешено использовать ножи и кинжалы.

Темным временем суток считается время с 21:00 до 8:00.

### **Поражаемая зона**

Поражаемая зона включает в себя: голову в шлеме, корпус; ноги, кроме стоп; руки, кроме кистей.

В поражаемую зону не входят: голова без шлема, шея, пах, кисти и стопы.

Удары в не поражаемую зону ЗАПРЕЩЕНЫ (виновные в нарушении будут подвергаться санкциям).

Удар в поражаемую зону ведёт к потере хитов.

Удар в не поражаемую зону не засчитывается (как минимум).

### **Система хитов**

Каждый игрок, за исключением некоторых персонажей (особо оговоренные бравые вояки), имеет ДВА личных хита.

Подсчёт снимаемых хитов ведётся тем, с кого хиты снимаются (подлый обманщик как минимум отправляется в мертвятник или получает запрет на использование оружия до конца игры).

При обоюдном ударе в поражаемую зону каждый теряет свои хиты.

Доспех добавляет хиты. Сначала снимаются хиты доспеха, затем личные.

### **Расхитовка доспехов:**

Кольчужная, стальная защита корпуса или кожаный доспех +1

Кольчужная или стальная защита корпуса + защита конечностей +2

Шлем добавляет 1 хит при наличии доспеха или поддоспешника

- Доспех включает в себя защиту корпуса и конечностей

- Использование щита допускается только при наличии шлема на голове использующего, нарушители отправляются в мертвятник.

- Защитное снаряжение НЕ ДАЕТ хитов если надето на голое тело/рубашу.

Качественный уровень доспеха и его внешний (эстетический) вид может оказать влияние на класс этого доспеха (например, кривой ржавый фуллпэйт может принести вам на хит меньше, ибо за годы хранения у дедушки на чердаке проржавел настолько, что пробивается тычком палки).

### **Атакующие действия**

Нанесение ударов игровым оружием в поражаемую зону приводит к потере хитов.

Приемы рукопашного боя и борьбы ЗАПРЕЩЕНЫ.

Удары ногой в щит, прыжки на щит, удары ребром щита ЗАПРЕЩЕНЫ.

Допустим удар плоскостью щита в плоскость щита и толчок щитом в корпус.

Удары не боевой частью оружия (гардой, яблоком, топорищем, рукоятью кистеней и т.п.) ЗАПРЕЩЕНЫ.

Квалифицированным считается удар, нанесенный рабочей частью оружия.

- рубящий удар засчитывается, если его амплитуда составила дугу не менее одной пятой окружности.

- колющий удар засчитывается, если его амплитуда составила не менее одной четверти длины оружия.

- режущий удар засчитывается, если его амплитуда составила не менее половины длины клинка.

Не засчитываются (порицаются и наказываются):

- «швейная машинка» (более одного удара малой амплитуды, нанесенных в одну точку без промежуточного изменения траектории движения оружия).

- колющие оружием, для этого не предназначенным.

### **Потеря хитов**

При потере одного личного хита персонаж считается легко раненым. Он может продолжать бой, перемещаться, разговаривать. В данных правилах под легким ранением условно понимаются повреждения, при которых у персонажа остается один личный хит, а под тяжелым — повреждения, при которых у персонажа остается 0 личных хитов.

Если в течение 30 минут раненому не оказана помощь, он теряет еще хит.

Далее, в зависимости от количества оставшихся хитов, он может либо продолжать ожидание медицинской помощи, либо (при отрицательном количестве личных хитов) остаётся лежать на месте до окончания игрового эпизода.

При потере всех имеющихся у игрока хитов (осталось 0 хитов) он считается тяжело раненым и должен ЛЕЧЬ на землю в том месте, где это произошло. Допускается выход игрока непосредственно из места боевого столкновения для безопасности самого игрока и других участников

боевого столкновения (только ползком и не далее 5 метров от места боевого столкновения). Тяжелораненый игрок не может самостоятельно передвигаться (только ползком на пять метров), стоять, разговаривать и пользоваться оружием, может стонать. Тяжелораненый умирает, если в течение 1 часа ему не оказана медицинская помощь или если его добили, нанеся ему удар в поражаемую зону.

Доспешные хиты восстанавливаются через 30 минут после окончания боя.

### **Добивание и смерть.**

Добивание производится ударом (слабым) в поражаемую зону. Добить можно тяжелораненого или оглушенного персонажа. Мертвый персонаж, если тело не забрали родственники, остается на месте смерти в течение 15 минут, после встает, оставляет игровые ценности на месте смерти и отправляется в мертвятник.

“Труп” может описать видимые повреждения на теле лекарю или военному, если его тело найдут, но описать он может только повреждения, а не то, чем их нанесли (если есть возможность сделать это через мастера – лучше это сделать через мастера).

## **Небоевые насильственные действия**

**1. Оглушение** моделируется ударом небоевой части оружия по спине или плечу, со словом «Оглушен». Можно шепотом, на ухо жертве. Оглушить можно только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется, не убегает и не участвует в бою. Невозможно оглушить персонажа в шлеме, даже если он без доспехов.

Оглушенный закрывает глаза и падает там, где был оглушен. В течении 5 минут он молчит и не двигается, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Транспортировка оглушенного аналогична транспортировке тяжелораненого (два человека).

Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. Если игрока оглушили повторно менее чем через десять минут после первого оглушения, то он переходит в состояние легкого ранения. Если же был



оглушен легкораненый игрок, то он переходит в состояние тяжелого ранения.

**2. Пленение** моделируется связыванием – веревочная петля затягивается на кистях (а при необходимости и на ногах) пленяемого. Может использоваться кляп, если требуется молчание плененного. Кляп моделируется широкой чистой лентой ткани, повязанной на рот жертве. Процесс пленения происходит так. Не менее двух игроков, обнажив оружие, подходят к третьему, одновременно кладут ему руки на плечи, и касаются своим оружием, после чего сообщают о пленении. Если пленный не желает рискнуть жизнью, и подать какой-либо сигнал, то его связывают (или не связывают, по решению пленителей) и уводят. Если пленный в такой ситуации крикнул или попытался вырваться - переходит в состояние тяжелораненого.

Если ноги не связаны, плененный может следовать за своими пленителями самостоятельно, или отказаться от самостоятельного перемещения. Если связаны ноги или пленный отказался самостоятельно передвигаться, то транспортировка аналогична тяжелораненому.

Освободиться от пут плененный может только «перерезав» их с помощью любого игрового оружия, имеющего режущую кромку (моделируется перепиливающими движениями веревкой по режущей кромке в течение 2 минут).

**3. Кулуарное убийство** моделируется режущим движением короткоклинковым оружием по спине или груди, выраженным движением от плеча до плеча, в любой небоевой ситуации. «Закулуарный» игрок – мертв и действует согласно схеме посмертия, вне зависимости от количества и качества надетых на него доспехов.

Кулуарное убийство не применяется к персонажу с защитой шеи (стеганный воротник подойдет, бармица тоже).

**4. Обыск.** Только «игровой». При обыске персонаж должен показать все игровые вещи, что у него есть. Производятся либо с согласия обыскиваемого, либо при невозможности его сопротивления (оглушен или связан).

**5. Воровство.** Побираемыми являются все игровые предметы и документы (копии карты нахарарств, другие игровые документы, деньги, травы и другие ингредиенты, готовые лекарства, жертвенные животные).

Хранить игровые предметы нужно в игровой зоне, а не в пожизненном лагере.

Оружие воровать нельзя, но можно снимать с оружия чип "оружие в игре".

**6. Отравление.** На игре существует два вида ядов: пищевой и контактный.

Противоядия существуют. Есть персонажи, которые умеют делать яды.

Есть еще более продвинутые, которые умеют делать противоядия.

Пищевой яд придает вашей пище очень необычный привкус. Контактный яд наносится на кожу каким-то предметом (оставляющим определенный след на коже). Если отравитель был так неосторожен, что оставил следы яда и на себе – он также отравился.

Употребление одной дозы яда переводит персонаж в статус «тяжело ранен», без соответствующего лечения через 30 мин. в состояние «мертв».

Чем отыгрываются яды, расскажем на параде.

## **Правила по медицине**

1. Медицина построена на том, что любое лекарство представляет из себя смесь 2-3 трав и/или лекарственных препаратов. В разных армянских домах разные запасы трав, в зависимости от географического расположения их нахарарства (горное/равнинное). Пока нахарарство не занято врагом, травы, растущие на территории нахарарства, возобновляются. Нахарар имеет право выбора: привезти ли из нахарарства траву или получить ее стоимость деньгами.

2. Коллективная молитва Анахит влияет на рост трав так же, как и на остальные ресурсы.

3. В еврейской лавке благовоний армянские дома могут продать свои травы подороже, а безземельные граждане и гости Тигранакерта могут их приобрести по сходной цене.

4. О том, как составлять лекарства и что, чем и как лечить, знают профессиональные лекари.

5. В случае отравления и ранения вам поможет профессиональный лекарь, душевные болезни - повод обратиться к богам (через жрецов).

6. При легком ранении пострадавший может перемещаться сам и разговаривать, тяжелораненый может перемещаться только с чужой помощью, стонать и самостоятельно ползать. Если через полчаса после получения легкого ранения не была оказана помощь профессиональным лекарем, оно переходит в тяжелое. Тяжелое за час без помощи приводит к смерти. Процесс восстановления после ранения мы оставляем на отыгрыш игрокам.
7. При отравлении пищевым ядом жертва корчится от болей в животе, может ползти и шептать, если в течение получаса не оказана помощь, жертва умирает. При отравлении контактным ядом у жертвы начинается головокружение, нарушение зрения и судороги, если в течение получаса жертве не оказана помощь, она задыхается.
8. Яды и противоядия – самые сложные, многосоставные лекарства, рядовой гражданин яд/противоядие составить не может.
9. Научиться лечить можно, как это сделать - знают действующие лекари.

### **Правила по гаданиям**

1. Гадать могут только отмеченные своими богами персонажи: Женщины рода Спандуни, посвященные богини Астхик царица Шахру и ее дочь Вис, гречанка Кассандра и парфянские жрецы.
2. Собираясь задавать вопрос гадателю помните: это не дешевое удовольствие, но оно того стоит. Гадатель дает вам правдивый ответ, но рискует своим рассудком.
3. Выслушав ваш вопрос и получив плату за свои услуги, гадатель отправит вас за положенной жертвой, размер и состав которой зависит от божества, которое придется потревожить.
4. Добыв требуемое смело идите получать ответы на свои вопросы, но следите, чтоб никто не подслушал ;)
5. В государственных и военных вопросах помощь от гадателей неоспорима! Гадают не только про личное.

### **Правила по Гахнамаку**

Гахнамак - (gahnatak, "тронная грамота") Официальная грамота, упорядочивающая список мест-тронов и бардзов ("подушек"), занимаемых

армянскими аристократами при царском дворе Армении. Трон рода, занимаемый его главой при дворе, определялся по традиционному положению рода (пативу), а также его экономическим и военным могуществом (последнее определялось в зоранамаке).

Гахнамак составлялся и закреплялся решением царя. Царь мог внести некоторые изменения в Гахнамак. Последовательность и классификация тронов армянских аристократов велась в Армении с древнейших времен. Нет почетнее для рода места, чем у царского трона. Нет позорнее для знатного рода, если место твое у дверей. В Гахнамак входят только Высокие армянские рода и любой из них стремится повисить свое место в Гахнамаке.

На нашей игре весомость, слава и почет рода определяется положением в Гахнамаке. Формировать текущий Гахнамак и представлять его на утверждение Царю Царей - обязанность аспета.

Как это происходит?

Перед заседанием Царского Совета аспет обязан явиться к Царю Царей – с этого начинается его день. Аспет представляет царю Гахнамак. В Гахнамаке написано, за какие конкретно действия тот или иной род изменяет свое положение, и какой бардз теперь ему принадлежит. Если царь согласен с изменениями в Гахнамаке, он подписывает его. Если нет, вместе с аспетом вносит изменения.

После этого Царь Царей в сопровождении аспета приходит в Тронный зал. И там аспет зачитывает Гахнамак, указывая, на какой бардз сегодня садится тот или иной представитель рода.

Значимые события в жизни рода, которые могут повисить положение рода в Гахнамаке:

- Наличие должности в Царском Совете у члена рода - 3 б
- Построил храм - 3 б
- Обустроил общественно значимое место в городе -1 б
- Победил в бою и вернулся живым - 1 б
- Победил в бою и не вернулся - 1 б
- Помог победе армянских сил войсками собственного нахарарства (конницей) - 2 б
- Принял награду из рук Царя Царей - 2 б
- Выдал замуж женщину из своего рода в царствующий дом - 1б

- Женился на женщине царствующего дома и привел ее в свой род - 1б  
Значимые события в жизни рода, которые могут понизить положение рода в Гахнамаке:

- Государственная измена - 3 б
- Тяжкое уголовное преступление (убийство, покушение на убийство, воровство, особенно из царской и храмовой казны) - 2 б
- Поведение, порочащее честь семьи - 1 б
- Лишение должности в Царском Совете - 2 б
- Нарушение закона гостеприимства - 1 б
- Непочтительность к богам, в том числе ограбление храма - 2 б
- Наказание по приказу Царя Царей - 2 б

Во время заседания Царского Совета все деяния рода, повлиявшие на его положение в Гахнамаке, заносятся жрецом храма Ваагна на специальные каменные плиты. Таким образом, ведется каменная летопись рода. На начало игры жрецом, в чьи обязанности это входит, является Норайр.

Одно из самых позорных наказаний для рода – это уничтожение их каменной плиты. Считается, что тем самым память об этом роде стерта из памяти армянского народа. (Именно это произошло недавно с родом Вахуни).

Пожалуйста, помните, что каждый, кто принадлежит к тому или иному роду может поспособствовать его возвышению или падению. Но для этого надо чтобы ваши деяния не остались незамеченными! Не стесняйтесь на игре приходить к аспету, приглашать его в ваш дом, и рассказывать ему обо всех значимых событиях в жизни вашего рода.

Примечания

Аспет - (aspet) Венцевозлагатель царского двора в исторической Армении. Эта служба являлась прерогативой рода Багратуни и передавалась по наследству представителям этого рода. Соответственно, Багратуни иногда именовались аспетами или тагадир аспетами.

Ближайшее доверенное лицо, царя. Заменяет его на официальных мероприятиях, если монарх сам не может присутствовать. Отвечает за собрание Царского Совета ("кабинета министров") и первым докладывает царю новости дня. Также отвечает за соответствие законов традициям, и соблюдением правильности записей в Гахнамаке и других официальных документах, связанных с положением того или иного рода.

Бардз - (bardz, "подушка") Место главы аристократического рода (нахарара) за царским столом во время общих собраний или торжественных застолий при армянском царском дворе. Название происходит от подушек, на которых восседали представители княжеских родов в царском дворе. Бардз рода фактически определялся в зависимости от патива и закреплялся в гахнамаке.

Нахарар - (пахарар, "первосозданный", "первородный") Глава потомственной придворной службы-нахарарства при царском дворе в Армении. Подобными службами были спарапетутюн (военное командование), аспетутюн (служба венцевозлагателя), азарапетутюн (налоговая и финансовая служба), мардпетутюн (царская охрана, внутренние дела и управление царской вотчиной), пайлутюн (воспитание царских отпрысков), картухарутюн (служба иностранных дел), и другие. Почетная должность нахарара была прерогативой самых влиятельных великокняжеских родов и передавалась по наследству от отца к старшему сыну. Со временем под нахарарами понимали вообще представителей высшей аристократии древней Армении, глав аристократических родов. В нашей игре основное значение слова - наследственный правитель области-гавара в Великой Армении, дворянин-областеначальник. Чаще всего, нахарар воплощал в себе все три вышеприведенные значения этого слова.

## **Правила по напутствию**

Так как наша игра - о формировании национального характера, то мы хотим сделать в ней акцент на процессе этого формирования. Итак, правила по напутствию.

Когда умирает старший представитель или старшая представительница рода, семьи или касты, то традиционно он / она просит своих младших родственников и / или собратьев по касте собраться у смертного одра. Это - чтимая традиция среди армян, парфян и евреев.

Умиравший говорит с собравшимися о том, какими они должны быть после его смерти, как они должны поступать и жить. Пример:

“ - Возьмите, дети мои, вот этот веник, - сказал старик, - и попробуйте сломать его.

Они взяли и не смогли сломать туго перевязанный веник.

- А теперь вытащите все до одного прутики и сломайте каждый прут.

Они вытащили все до одного прутики и с лёгкостью сломали их.

- Знайте же, дети мои, что если и вы будете держаться вместе, как эти прутья, то никто не сможет одолеть вас! - с этими словами старик испустил дух”.

Игрок, играющий такого умирающего персонажа, может дожидаться прихода своих сородичей в состоянии тяжелого ранения и не идти в мертвятник, пока они не придут. Он также может решить, что его персонаж умер, не успев дать напутствие.

Младшие персонажи претворяют напутствие в жизнь так, как сами его понимают.

Отказ прийти и выслушать напутствие - это дерзкий поступок, после которого странно относиться к такому персонажу по-прежнему.

## Посмертие на игре

### Основные тезисы

- После смерти персонажа игра не заканчивается.
- После смерти тело персонажа физически нужно доставить в специально оборудованное место на полигоне - Башня Плача.
- Доставкой тела до Башни Плача занимаются **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** мужчины.
- Переноска тела до Башни Плача осуществляется физически. При невозможности этого необходимо создать из подручных материалов макет тела и нести его. При этом игрок, персонаж которого умер, идет рядом, лицо и руки его должны быть скрыты.
- Тело в Башне Плача кладется на специальный помост. Как и где, показывается игротехниками.
- Как только игротехники покрывают тело “саваном” (тканью, полностью закрывающей тело) сопровождающим персонажам необходимо покинуть Башню Плача.
- Нарушение приказа покинуть территорию может вызвать серьезные игровые последствия для нарушителя (на усмотрение мастеров и богов).
- Игрок, чей персонаж умер, выполняет команды игротехников.
- Время нахождения в мертвятнике занимает не менее тридцати минут.
- Выход в игру новым персонажем происходит в специально отведенное время - смотри ритуал Именования.

- Данные пункты действуют для всех персонажей/игроков независимо от религии персонажа.

### **Разделение функций**

- Время от смерти персонажа до доставки его в Башню Плача - это время взаимодействия с телом физически - время для персонажей мужчин.

- Время после доставки тела в Башню Плача - время поминания умерших и духовного взаимодействия с покойным - это время и дело исключительно персонажей женщин и служителей храма.

### **Поминание умерших**

- Мастерская группа считает, что история персонажа - это одна из самых больших ценностей на игре.

- Мастерская группа заинтересована в том, чтобы каждый персонаж оставил после себя след в истории игры.

- Для того, чтобы способствовать сохранению истории умершего персонажа, мастерская группа вводит в игру игротехнический род АБОВЯНОВ.

Во время пребывания в мертвятнике каждому игроку предложат выйти в роли представителя небогатого, но многочисленного и уважаемого рода Абовянов. Задача этого рода - создание на кладбище УЗДЕС - маленьких поминальных статуэток с краткой историей жизни покойного

### **Что такое “уздеб”**

История вопроса:

У греков существовал обычай возводить памятные статуи в честь выдающихся людей, и этот обычай был, по-видимому, широко заимствован зороастрийцами и язычниками в качестве развития почитания душ. Некоторые из этих статуй больше натуральной величины, а другие – совсем маленькие. Перед основанием статуи устанавливался небольшой изящный алтарь.

Ясно, что только царская семья или семьи знати были в состоянии нанимать ремесленников для изготовления дорогих изваяний. Простые люди могли пользоваться маленькими стилизованными терракотовыми статуэтками, подобными тем, что находят в большом количестве в среднеазиатских городах. Достоверные свидетельства из Армении и Парфии говорят о том, что в культе фраваша (культ поклонения мертвым) использовались самые разнообразные изваяния. Сообщают об



изображениях мертвых, сделанных из «золота, серебра, дерева, камня или бронзы», и называет армянских зороастрийцев «душепоклонниками», также упоминается об их обычае кланяться изваяниям мертвых.

На армянских кладбищах и по сей день около могил принято располагать маленькие чаши, в которых поджигают благовония, когда приходят проводить усопших.

### **Что будет на игре:**

После смерти какого-то персонажа из рода, к старшей женщине в роду приходит глава рода Хачатур Абовян (игротехник) со своим подмастерьем (это может быть игрок из мертвятника), представляет своего помощника и оставляет делать его работу. Неважно, происходит ли дело в Парфии или Армении, род Абовянов монополизировал эту деятельность :)

Работа подмастерья - собрать как можно больше информации о последних днях жизни почившего. Оформить эту информацию в виде текста (будет шаблон) и на основании полученной информации изготовить уздес - памятную статуэтку с текстом.

### **Ритуал поминания умерших**

У народов нашей игры есть традиция поминания мертвых. Для этого женщины рода приходят на кладбище к памятнику/жертвеннику и приносят в жертву животных. Считается, что если ты не делаешь этого, то ты не чтишь свой род и теряешь уважение (в том числе Царя).

Проблема в том, что некоторое время назад произошло землетрясение и часть памятников (на самом деле почти все памятники) были уничтожены или серьезно повреждены, что затрудняет исполнение традиций.

Поэтому женщины рода заботятся о восстановлении уздесов и маленьких жертвенников для поминовения тех, кто был им дорог.

У всех умерших должен быть “памятник” На игре это тот самый уздес - маленькая статуэтка или барельеф (типа изразца) и текст.

Около семейных склепов с уздесами принято располагать маленькие жертвенники.

### **Возвращение в игру: ритуал именованя**

Чтобы персонаж появился в реалиях игры он должен пройти ритуал именованя.

- Ритуал именованя происходит во время службы в храмах. У евреев - в молельном доме.

- Ритуал именования проводит глава храма или персонаж, его замещающий (например, любой из жрецов).
- Ритуал именования происходит по традициям храма, в котором он происходит, (на усмотрение игроков). Главное, чтобы в процессе ритуала люди, присутствующие на церемонии, увидели нового персонажа и узнали его имя.
- Ритуал именования происходит в специально выбранное время, несколько раз в день. Он включен в обыденную храмовую жизнь.
- Ритуал именования ставит своей целью представить персонажа, входящего в игру, в торжественной обстановке, и сразу объявить о наличии этого человека на игре.

## **Гостеприимство и общественные пространства**

Гостеприимство – национальная армянская черта. Традиции такого отношения к гостям существовали, по нашему мнению, уже в тот античный период, в который мы с вами играем.

Именно поэтому в Тигранакерте нет обычного для игр кабака. Каждая уважающая себя семья непременно позовет в гости тех, с кем нужно или хочется пообщаться. Для этого в доме каждого рода предусмотрено большое помещение, удобное для приема гостей и застолья.

Для тех несчастных, с точки зрения армян, людей, которые прибыли в Тигранкерт и не обзавелись собственным жильем, семья Рштуни держит гостевой дом. В нем живут, например, артисты театра. Те персонажи, которые приезжают в Тигранкерт с караванами, тоже останавливаются именно там. Хозяин гостевого дома держит небольшую чайную.

Вне дома можно встретиться в храме, например. При храме Ваагна есть специальное помещение называемое «мужской дом», туда не допускаются женщины. Им пользуются как для обрядовых целей (типа инициаций), так и для того, чтобы решать какие-то спорные вопросы, не находясь при этом ни под чьим кровом (чтобы случайно не нарушить закона гостеприимства). Открытый суд происходит на площади около храма Ваагна, так, где стоят плиты, на которых выбиты сообщения о славных деяниях родов. Закрытый – в царском дворце.

Для женских собраний есть помещение при храме Астхик. В свою очередь, туда не приглашаются мужчины.

Также общественным пространством Тигранакерта является театр. Нет никаких предрассудков, не позволяющих женщинам посещать его.

Естественно, гораздо более уверенно женщина будет себя чувствовать, придя туда с мужем, братом, отцом, взрослым сыном, или хотя бы пожилой родственницей – но это и в целом касается посещения общественных мест. Армянки вообще не любят куда-либо ходить в одиночку.

Также почетно родам украшать Тигранакерт садами, лавочками, беседками и прочим приятным глазу декором. Между прочим, сооружение общественных пространств положительно влияет на Гахнамак!

Говорят, в узких улочках еврейского квартала есть не только лавки, но и кое-что еще. Если вам повезет, вы познакомитесь с непубличной жизнью еврейского народа. Кстати, лавка жертвенных животных и лавка благовоний – также вполне себе известные общественные места.

Дорогу из Армении в Парфию вам, конечно же, не удастся осилить за день. На перевале, где приходится ночевать путникам (ибо «ночь темна и полна ужасов» (с), никто в здравом уме ночью по горам не путешествует), давным-давно стоит гостевой дом «Перевал», о котором ходят различные слухи. Но его гостеприимные хозяйки никогда не откажут путникам в крове, еде и интересной беседе.

В Парфии на Большом Базаре есть лавка, куда стекаются все желающие выгодно продать что-то или купить, гораздо выгоднее, чем в Армении.

Разумеется, и чайхана обосновалась на Большом Базаре.

### **Традиции гостеприимства**

Традиции гостеприимства в Армении почитаются наравне с уважением к старшим. В былые времена случайного путника в народе называли «гость от бога» и в любом доме ему были обеспечены пища и кров. Незванный гость мог даже стать «общим», объединив два соседских дома: в порядке вещей считалось попросить у соседей постель или еще что-либо для гостя. Этот факт также указывает на близость отношений между людьми, проистекающую вследствие почтительного отношения к обетам предков. Любое радостное событие становится поводом, чтобы накрыть стол и угостить близких, да и случайно зашедших людей. Армяне искренне верят,

что чем чаще это делать, тем больше благополучия вернется тебе. Нужно сказать, что от приглашения на подобное застолье не принято отказываться – этот жест будет означать, что вы не желаете счастья хозяевам. Виновник торжества при любом радостном событии кладет руку на голову близким и друзьям со словами «передаю тебе» - предлагая им разделить его счастье. Есть одна особенность в армянских семьях, если приготовлено что-нибудь особенно вкусное, никогда не садиться за стол в одиночку. Отец семейства приглашает кого-нибудь из родственников, которых в обычных армянских селах живет очень много, или соседей.

За стол садятся в определенной последовательности: особенно это соблюдается на традиционных армянских свадьбах. Во главу стола садится отец семейства, справа и слева от него располагаются почетные гости из числа родственников и соседей, уже потом рассаживаются сыновья с женами и дочери с мужьями, потом остальные гости в порядке старшинства.

Старшая женщина – мать семейства, садится в последнюю очередь, только когда убедилась, что стол полностью накрыт, все гости рассажены, никого не обидели.

Хозяин дома обязательно произносит тосты в честь гостя.

Когда тосты за гостей и хозяев закончились, произносится традиционный тост, суть которого сводится к следующему – чтобы никогда не была запятнанной честь рода, чтобы все родственники были близки и желанны друг другу, чтобы весь род был истинным хозяином своей земли, чтобы печаль не омрачала лица родных, чтобы веселье было в каждом доме, а тяжелых дней было немного.

В народе говорили, что «гость всегда от Бога», поэтому каждому путнику, постучавшемуся в дом, где проживает армянин, всегда были готовы кров и пища.

Армянин обязан быть гостеприимным. Если гость приходит в дом, то позор тому хозяину, который не накормит гостя. Отговорки гостя не принимаются.

Традиционный «матах» - пища, которая готовится в честь богов – обязательно делится с большим количеством людей, это может происходить дома, в храме, на улице и пр. От матаха отказываться нельзя – это обидит не только того, кто его приготовил, но и самих богов!

## **Модель дороги**

На игре присутствует необходимость путешествия между Арменией и Парфией. Путешествие на такие расстояния в мире игры - это рискованное, трудное и долгое дело после которого есть, что рассказать или о чём помолчать.

Для моделирования путешествия вводится модель “Долгого пути”:

Модель состоит из следующих элементов:

- Подготовка
- Путешествие в “тесной кибитке”
- Остановка на отдых в караван-сараяе “Перевал”
- Продолжение путешествия в “тесной кибитке” до места назначения

### **Подготовка**

Для начала Путешествия необходимо договориться о времени (может оказаться так, что путешествие в данный момент невозможно) и о цене за услуги с с владельцами кибиток. (Как именно это сделать - расскажем позднее).

С разрешения игротехника начать путешествие - залезть в “тесную кибитку”.

### **Тесная кибитка**

Моделируется макетом повозки, задрапированной плотной тканью, в которой персонажи “приятно проводят время” за разговорами в течение некоторого времени (от 3-х до 5-ти минут реального времени).

Предполагается, что вход в “Тесную кибитку” будет с одной стороны, а выход с противоположной, через который персонажи попадают на территорию караван-сарая “Перевал” и обратно в “тесную кибитку” (для продолжения путешествия).

### **Караван-сарай "перевал"**

Игротехническая локация, моделирующая место, где персонажей застала ночь/непогода или что-то другое, что не позволило продолжить путешествие.

В караван-сараяе “Перевал” могут действовать дополнительные правила и ограничения, которые вводятся “Хозяйкой(-ином)” караван-сарая (игротехником). Большинство правил и ограничений действуют, до тех пор

пока персонажи не покинули территорию караван-сарая, но есть исключения (будут озвучены игроку).

Рекомендации во время пребывания в караван-сараяе:

- Уважать Хозяйку
- Не проливать чужой крови
- Покинуть территорию с "восходом солнца".

Никаким другим образом из Армении в Парфию (и в обратном направлении) попасть нельзя.

## **Религия армян**

### 1. Что (кто) у нас сакрально и сколько их.

Религия в Армении античного периода - это язычество, многобожие.

Среди древнейших культов, имеющих общие индоевропейские и европейские корни, культ орла и льва, почитание Неба и Солнца.

Но у нас на игре весь армянский пантеон сведен к трем культам - Астхик, Анахит и Ваагна.

**Ваагн** - бог мощи, силы, войны, покровительствует воинам (то есть практически всем мужчинам того времени).

**Анахит** - богиня семьи, плодородия, достатка, покровительствует ремеслам и торговле,.

**Астхик** - богиня любви и красоты, а также долголетия, телесной силы и здоровья. В ее ведении все личные отношения людей. Кроме того, именно при ее храме принимают лекари.

Армянские язычники древности не приносили человеческих жертв никогда, ибо они верили, что мы дети Богов, и равны Богам, а не рабы Богов.

### 2. Проявления в мире.

Боги нужны людям для того, чтоб помогать в людских делах разного рода.

Боги бывают более сильные и менее сильные, и помогать могут обычно в тех областях, в которых "специализируются". В мире игры помощь богов

выражается как благословение. У каждого из трех отыгрываемых богов оно свое.

Язычники с легкостью одушевляют растения, источники воды, огонь - то, что помогает человеку в этом сложном мире.

### 3. Элементарная космогония.

Небо в мифологии выглядит как город, окружённый каменными стенами с медными воротами в них. У бездонного моря, разделяющего небо и землю, находится рай. У райских ворот течет огненная река, через которую переброшен мост из одной волосинки (мазэ камурч). Под землей находится ад. Измученные в аду души грешников покидают ад, поднимаются по мосту, но он рвется под тяжестью их грехов и души падают в огненную реку. Согласно другому мифу, мост протянут над адом; когда наступит конец света и воскреснут все усопшие, каждый из них должен будет пройти по этому мосту; грешники упадут с него в ад, а праведники перейдут в рай (ср. с мостом чинват в иранской мифологии).

В это время армяне верят, что Земля находится на рогах быка. Когда он трясет головой, происходит землетрясение.

Значительное место занимают астральные сюжеты. В древности официальная религия армян включала культ солнца и луны. Со звёздами был тесно связан культ предков. Так, Хайк — звёздный лучник, отождествлён с созвездием Орион.

По одному из мифов Млечный путь — это молоко, вылившееся из груди убитой женщины-оборотня, а Большая Медведица — болтливых семь кумушек, превращенных разгневанным богом в звезды.

Также по народным поверьям, каждый человек имеет в небесах свою звезду, которая меркнет, когда ему угрожает опасность.

### 4. Храмы и культ, как выглядит.

“Красивые возвышенности этой горы исстари покрывали леса, посвященные языческим богам. Здесь, в этих дремучих лесах, на этих

чудесных высотах когда-то стояли Яштские храмы. Здесь приносились жертвы богам Армении.

Храм Ваагна «Вишапакаха» — храм бога храбрости, наполненный сокровищами армянских царей. Рядом возвышалось другое святилище — «чертог Ваагна», где стояла вылитая из чистого золота статуя возлюбленной непобедимого витязя — богини Астхик. Здесь же был храм «златорожденной богоматери» Анахит, под покровительством которой некогда процветала во славе Армения.

Эти три храма с их огромными богатствами были местами языческих жертвоприношений — «Яштскими местами.» Новый год приносил с собой и новую жизнь. Старый год уходил. Надо было искупить старые грехи и очищенными вступить в новую жизнь: для этого совершалось общее омовение. Верховный жрец брал из волн Арацани святую воду и золотой кистью окроплял народ. Богомольцы, следуя его примеру, брызгали водою друг в друга.

Каждый из народа выпускал при этом белого голубя. Посвященные богине любви Астхик, чистые и непорочные, как невинные духи любви, голуби, порхая, окружали белый мраморный храм Астхик.

**Жертва, вода и голубь** — сколько в этом затаенного значения! Это символы мира, искупления и любви. (Раффи, “Самвел”)

По атрибутам божеств прорицатели гадают. И они отвечают впоследствии перед царем, если они истолковали божественную волю неправильно.

На нашей игре за храмы отвечает жреческий род Спандуни.

В каждом храме стоит статуя бога, в убранстве присутствуют связанные с ним атрибуты. У Астхик - обязательно цветы.

## 5. Продвигаемые идеи.

Власть царя царей дана ему богами.

Боги слишком заняты, чтоб специально глядеть на тебя. Но их внимание можно и нужно направить, жрецы умеют это делать.



Помощь от богов - вполне реальная вещь. Каждый хоть раз в жизни ощущал ее.

Если ты пренебрегаешь богами, они могут обидеться на тебя. Гнев богов тоже вполне реален, в каждом роду есть примеры этого.

Жрецы знают, как правильно общаться с богами, это их “профессиональная тайна”. (Именно поэтому жреческие рода в Армении - единственные, которые предпочитают жениться “на своих”).

#### 6. Функции в обществе.

Жрецы нужны для того, чтобы:

- боги обратили свое внимание именно на тебя, и именно в этот момент, когда их помощь нужна тебе больше всего
- напоминать людям, что Тигран - это полубог, и приводить доказательства этого (например, в виде проповеди)
- следить за состоянием храмов. Храм - это место бога на земле, это его дом, где он может быть, когда захочет явиться с небес на землю.

Поэтому оно должно быть достойно бога.

По существующему обычаю, после счастливого похода, цари обязаны были пятую часть добычи отдавать в пользу храма ( в данном случае речь идет о храме Анахит).

Все храмы работают не только как место поклонения богам, но и как социальные “клубы”.

В храме Астхик просят для себя и своих близких благословения богини женщины и девушки. Если Астхик любит тебя, ты гораздо крепче духом и телом. **(Да, в игре это тоже работает)**. Подробности знает женское собрание :) которое как раз проходит в этом храме.

В храме Анахит просят благословения тоже женщины. На своем собрании замужние женщины (и вдовы) выбирают, о благополучии какого рода сегодня возносится общая молитва и жертвоприношение. Божественная помощь, в случае удачи, будет несомненна и реальна.

Что именно происходит с персонажами и экономическими объектами, будут знать жрецы и жрицы соответствующих культов.

В храме Ваагна - мужской мир. Здесь сосредоточены все глобальные вопросы современности :) Государственные дела, удача в войне, благодарность за возвышение Армении и низвержение ее врагов - все эти мужские дела решаются именно здесь.

## **Религия у парфян**

*Необходимое предисловие. Хотим напомнить, что наша игра – это исторический роман, а не реконструкция. Поэтому и религия у парфян сильно упрощена по сравнению с той, которая была исторически. И кстати, поздний зороастризм эпохи Сасанидов для игры неактуален.*

### 1. Что (кто) у нас сакрально и сколько их.

Парфяне на нашей игре чтут Ахурамазду, Митру и Иштар.

Зороастризм, одно из религиозных учений Востока, зародился в Древнем Иране.

Древний культ ахуров и дэвов был приведен в систему мудрецом и основателем религиозного учения Зороастром (Заратуштрой): все разрозненные понятия и правила собраны им в одну священную книгу – “Зенд-Авесту”.

Зороастр разделил вселенную и все созданное на два царства: на чистое царство света, управляемое царем богов Ахурамаздой (Ормуздом) и заключающее в себе все благое, чистое и святое, и на царство мрака, управляемое «злонамеренным», «лукавым» Ахриманом (Ангра-Майнью) и вмещающее в себе все злое, порочное, грешное.

Иштар - богиня любви. Иштар была олицетворением великой матери, богини плодородия и царицы небесной. Она обычно изображается обнаженной, с большой выступающей грудью или в образе матери, держа

ребенка на руках. Иштар также считается богиней рождаемости, плодородия и урожая. Люди молились ей, чтобы собрать обильный урожай и обеспечить свою способность к зачатию детей. Она рассматривается как воплощение репродуктивных сил в природе.

## 2. Проявления в мире

Ахурамазда создал быка, собаку, петуха: Ахриман – хищных животных, змей, вредных насекомых; Ахурамазда старался, с помощью духов-ахуров, удержать людей на стезе добродетели и нравственной чистоты; Ахриман со своими дэвами пользуется всяким случаем, чтобы врасплох поселиться в сердце человека и обратить его на путь нечистоты и порока.

Нечистая ночная сила боится собаки и пения петуха-световозвестителя, так что убивать собаку грех, а разводить кур – душеспасительное дело. Собаку и петуха Зороастр считает главными священными животными Ахурамазды.

Великое праведное дело – земледелие. Ещё одним священным животным Ахурамазды является бык, созданный специально для пахоты. Моча коровы, освященная надлежащим образом и разведенная в воде, часто служит для обрядового зороастрийского очищения.

Зороастром предписывается строгая чистота – телесная и душевная. Ложь и обман оскверняют человека. К вместилищам внешней скверны относится мертвечина. Зороастрийцы считают, что похороны осквернили бы святую землю. Поэтому последователи этой веры оставляют трупы усопших на съедение хищным птицам (обыкновенно часа через два все мясо на мертвецке бывает съедено стаей коршунов).

В зороастрийском богослужении широко используется животворное, благодатное питьё из сока растения «хаомы». Зороастр говорил, что одна капля хаомы губит бесов.

## 3. Элементарная космогония.

Учение Зороастра является дуализмом: всеблагое, светлое божество Ахурамазда ведёт в нём вечную борьбу со злым духом Ангра-Майнью

(Ахриманом). Последователей веры Зороастра называют ещё огнепоклонниками (потому что главным символом этой религии является огонь).

Оба основных начала – доброе и злое – существовали от века. Ахурамазда, утверждают зороастрийцы, был могущественнее, беспрепятственно создал священным творческим словом (гоновер) мир – царство света, заключавшее в себе лишь доброе и чистое; но когда он удалился в свое небесное обиталище, Ахриман в змеином образе прошел в созданный мир и наполнил его враждебными духами, нечистыми и вредными животными, пороками и грехами.

В противоположность Ахурамазде, творцу света, дня и жизни, злой демон зороастризма, Ахриман, был творцом мрака, ночи и смерти.

Таким образом, согласно учению зороастризма, происходит вечная борьба между двумя силами за обладание землею и человечеством. Но когда-нибудь (как надеются зороастрийцы) победа должна остаться за добрым началом: тогда царство света наполнит мир, и наступит состояние вечного блаженства. Тогда поклонники Ахурамазды, души которых по смерти окажутся незапятнанными после испытания на мосту Чинвате, получат иные, светлые тела, не бросающие от себя тени, и будут наслаждаться у престола божественного света вечным счастьем и небесною славой.

Но! Если плохие поступки людей к моменту финальной битвы перевесят хорошие, победит Ангро-Майнью. Поэтому-то Правда и является ключевым концептом парфян.

Зороастрийского бога Ахуразмазду окружает сонм ангелов («язатов»). Вокруг бога зла Ахримана тоже имеется сонм бесов («дэвов») с шестью архидьяволами.

Кроме того у пресветлого престола Ахурамазды витают души праведников («фраваш», «ферверы»), а в нечистой свите Ахримана состоят «друджи» (от слова «ложь») – мелкие черти и чертовки, трупные упыри, ведьмы-пери

и т.п. Души грешников, согласно учению Зороастра, терзаются в преисподней до страшного суда и до появления мессии-избавителя.

#### 4. Храмы и культ: как выглядит

Народ по-прежнему приносит на озарённых солнцем высотах гор (на игре – любая возвышенность) жертвы (хаомой, благовониями, молоком и мёдом и пр.) и молитвы богу солнца Митре, возливает ему укрепляющий силу, дающий бессмертие сок хаомы, для выжимания которого постоянно есть в каждом доме стебли этого священного растения, ступка и чаша.

Народ по-прежнему чтит огонь, чьё красное пламя заботливо подпитывается в алтарях храмов чистым, сухим, благовонным деревом. В этом он поклоняется Ахурамазде, царю богов.

Народ по-прежнему благоговейно чтит землю «терпеливую» и «покорную», и воду, текущую со священных гор в великое озеро, плодотворяющую поля и пастбища. В этом состоит поклонение великой богине Иштар. Это можно делать под открытым небом, так как на начало игры храм Иштар еще разрушен. Занятия ритуальным сексом - также одна из особенностей поклонения богине.

Поклонение верховному божеству Ахурамазде выражалось в первую очередь в поклонении огню. Именно поэтому зороастрийцев иногда называют огнепоклонниками. Ни один праздник, церемония или обряд не обходился без огня (Атар) — символа Бога Ахурамазды. Огонь представлялся в различных видах: небесный огонь, огонь молнии, огонь, дающий тепло и жизнь человеческому телу, и, наконец, высший священный огонь, зажигающийся в храмах.

Храмы огня строились в виде башен. Внутри храма огня имелось треугольное святилище, в центре которого, слева от единственной двери, находился четырёхступенчатый алтарь огня. По лестнице огонь доставлялся на крышу храма, откуда был виден издалека. (На игре мы отдаем внешний вид храма на откуп игрокам, не забывайте только, что огонь должен загораться на возвышении).

В храмах горят ритуальные костры, которые священнослужители должны поддерживать неугасимыми. Если храм прекращает свою деятельность, огонь переносят на новое место.

(В целях соблюдения противопожарной безопасности имеет смысл подумать о диодных светильниках в виде свечей и пр.)

## 5. Продвигаемые идеи

Поклонник Ахурамазды – зороастриец – обязан, во время земной своей жизни, всеми силами противиться злым духам, бороться с ними в природе истреблением вредных животных и прилежным размножением полезных плодов и деревьев, а в собственной груди – исполнением священного закона, поклонением огню и молитвой, добрыми речами и делами, жертвоприношением коней, и даже людей, если это люди, попавшие под влияние Ахримана и ставшие его слугами.

Соблюдение «доброего закона» зороастризма, в котором Ахурамазда открыл людям свою волю, делает человека способным противостоять всем проискам дэвов. Зороастр предписывал чистоту в помышлениях, словах и поступках, как вернейшее предохранительное средство от влияния дэвов.

## 6. Функция в обществе

Жрецы нужны для того, чтобы:

- боги обратили свое внимание именно на тебя, и именно в этот момент, когда их помощь нужна тебе больше всего. Обычный человек (не жрец) должен исполнять священный закон, делать добрые дела, соблюдать ритуалы и т.п., но вот передавать твои просьбы богам, чтоб они гарантированно дошли - может только жрец. Соответственно, и благодарность богам за помощь может передать только жрец.

- напоминать людям, о том, что власть царям дана от богов, но только того поддерживают боги, кто не отступает от правды

- следить за состоянием храмов. Храм - это место бога на земле, это его дом, где он может быть, когда захочет явиться с небес на землю. Поэтому оно должно быть достойно бога.

Главное занятие этих людей - отправление зороастрийского культа. Они освящают, благословляют, разбирают споры, трактуют сны и знамения, связывают браком. Считается очень хорошим обучать своих детей у атравана.

Но есть ещё одна важная роль этой касты.. Атраваны больше всех разбираются в **аше - священной правде зороастрийцев**, нигде не записанному нравственному закону, по которому должны жить люди. Поэтому атраванов всегда приглашают участвовать в сословном суде, и поэтому они же призваны следить за праведностью царя и хранить народ от потери царём хварно - особой благодати, делающей его легитимным.

Кроме того, представители касты занимаются медициной, родовспоможением, дипломатией, борьбой с культами дэвов.

Атраваны занимают самое высокое положение в обществе и обязаны соблюдать самые жёсткие правила. К примеру, они обязаны тщательнейше следить за своей чистотой и чистотой своего окружения, не лгать, защищать храмы, а также священных животных - коров и собак. Они же готовят священный напиток - хаому и запоминают наизусть священные гимны.