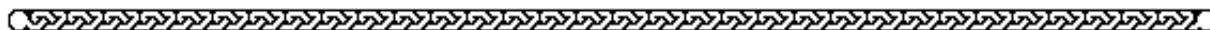


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Степной ветер - 2

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Тульский Клуб Ролевых Игр «Магический треугольник»
представляет однодневную полигонную игру

«Степной ветер – 2»

Летят года, бегут столетия, эпоха сменяет эпоху, а на бескрайних просторах Евразии все по-прежнему. Растет ковыль, пасутся лошади, гоняет степной ветер перекасти-поле из края в край. Но неласковый сейчас ветер, холод и болезни приносит он с собой. Осень наступает раньше, лето стало холоднее, а зима... Зима больше похожа на вечный лед. Тяжело лошадям добывать зимой корм, не могут они пробить корку льда, покрывшую землю. А далеко на севере появились целые ледяные горы. Летом они немного отступают, зато каждую зиму, продвигаются все дальше и дальше. Тяжело стало жить в степи. Гибнет скот, болеют люди. И давно бы пора перебраться на юг, подальше от страшных ледяных гор, но не выдержат выючные лошади такого перехода, и на волокушах много не увезешь. А как везти больных, раненых, детей. Это же не переход на соседнее пастбище.

Организационная информация.

Игра состоится на полигоне Хомяково 3 декабря 2000 года. Семинар состоится 27 ноября у Кремля. Заявки и взносы (10 руб.) принимаются до 27 ноября включительно. На игре категорически запрещено распитие любых спиртных напитков, включая пиво. Алкоголь приравнивается к сильному яду со 100% смертельным исходом.

Образ кочевников на игре собирательный, что, с одной стороны дает простор фантазии игроков, а, с другой стороны, соблазняет на придумывание чего-то, не соответствующего миру. Поэтому, все, что не прописано в правилах, но вы бы хотели, что бы у вас было, пишите в заявке и подавайте ее заранее.

1. Общие положения.

На игре одно кочевое племя. Условия жизни с каждым годом становятся все тяжелее. Холод, уменьшение кормов, болезни, неведомые звери, идущие с севера – все это

заставляет людей срочно что-то предпринять. А предпринять есть что: можно откочевать на юг, но не выдержит племя такого перехода; можно построить дома для людей и загоны для скота, но нет дерева в степи; можно обратиться к богам, но нужна очень большая жертва; можно поискать другое племя, и объединившись с ним, попытаться выжить. Какой из путей будет избран – покажет будущее.

2. Социальное устройство и примерные роли.

Племя живет родоплеменным строем. Патриархат.

Во главе племени - **совет старейшин**. В него входят наиболее опытные люди племени, старики. Они знают много, но не все. К сожалению, у них плохая память, и они могут многое не вспомнить, или не захотеть вспомнить. Надо найти способ выудить у них информацию. Часто рисунок, танец, песня может напомнить старикам о чем-то, и, может быть, они что-нибудь вспомнят. А вспомнить они могут очень много важного. Хорошее отношение и забота всего племени так же способствует процессу воспоминания. Совет старейшин решает глобальные вопросы жизни племени, исполнительная власть сосредоточена в руках вождя.

Вождь. Самый сильный и авторитетный воин. Непосредственно руководит воинами на войне и на пастбище. Его власть не распространяется на глобальные вопросы жизни племени, а так же на чисто бытовые вопросы. Основная задача вождя – обеспечить процветание племени. Должен требовать беспрекословного подчинения себе, а при случае и доказать силой авторитет своей власти. Выпас скота, охота, война – все это – сфера деятельности вождя.

Мать племени. Старая женщина, авторитет для всех более молодых женщин. Часто жена "председателя совета старейшин". Занимается бытовыми вопросами племени. Обладает некоторой степенью знахарского умения. Как и все старики, многое знает. Ее заботы – еда, дети, свадьбы и т.д.

Шаман. Говорящий с богами. Считается, что знает все, а что не знает - спросит у богов. Бесспорный авторитет для всех. Ни одно более-менее серьезное дело не решается без шамана. Все взаимодействие с богами (мастерами) – через шамана. Сам шаман мало что знает, но может спросить у богов. Для этого, естественно нужны жертвы. Основная задача шамана – добыча информации.

Воины. В мирное время - пастухи, в военное - воины. Живут, работают, пытаются выжить, решают свои проблемы. Любой мужчина, достигший 14 лет и прошедший испытание, становится воином. При этом он получает право носить акинак, иметь своих лошадей, самостоятельно ходить на охоту (да и вообще куда захочет), жениться и образовать свой род.

Юноши. Подростки мужского пола, не достигшие 14 лет или не прошедшие испытания. Не могут носить акинак и самостоятельно выходить за пределы стоянки. Занимаются хозяйством (костер, дрова и т.д.). Пасты лошадей не могут. У костра сидят только когда им разрешат. Мечтают поскорее пройти испытания. Испытание заключается в совершении какого-то подвига (убить волка один-на-один (или кого поопасней), добыть что-либо и т.д.).

Замужние женщины. Мало чем отличаются от взрослых мужчин. Могут пасти лошадей, охотиться. В отличие от мужчин могут заниматься лекарством. Должны строго следить за детьми, чтобы те не убежали и не попали в беду. Если они убегут, то беда им гарантирована.

Девушки. Незамужние. Сидят в сторонке и занимаются только песнями, танцами и нарядами. Не могут покидать стоянку. Не могут сидеть у костра. Мечтают поскорее выйти замуж.

Все племя разделено на рода. Род состоит из семейной пары и их потомков.

Любой взрослый мужчина, женившись, может образовать род. Жен может быть несколько. Детей, соответственно, тоже. Человек из мертвятика выходит в один из родов ребенком (юношей или девушкой). Роду могут принадлежать лошади. Непосредственно в личном пользовании лошадей нет – все принадлежат роду. Лошадь, на которой человек сидит никак специально не отыгрывается, она просто у всех есть. Роду выгодно поскорее посвятить юношей в мужчин и выдать девушек замуж.

Глава рода осуществляет управление всеми делами рода, не противоречит общеплеменным законам.

Блок: Религия



4. Религия.

У всех кочевников шаманизм. Никаких других религий не было, нет и не надо.

Верховным божеством считается Вечно Синее Небо. Оно находится выше всех, все видит, посылает живительный дождь и смертоносную засуху. Непосредственным проявлением божественной воли считается Белый Гепард. Много легенд рассказано об этом благородном животном. Иногда его можно даже увидеть. Он может напасть на стадо или защитить его от волков, убить преступника или вылечить умирающего. Никто не знает, зачем пришел Белый Гепард. Некоторые его боятся, некоторые нет, но никто с ним не связывается. Третьим по значимости божеством является племенной тотем. Это некоторое животное, которое играло или играет для племени значительную роль. Обычно именем этого животного и названо племя. Далее идут обожествленные стихии: вода, ветер, солнце, луна, земля, и т.д. Высоко ценится вода, а, следовательно, водные божества в особом почете. Кроме того, кочевники считали многие одушевленные и неодушевленные предметы не только живыми, но и разумными. Так человек мог на полном серьезе разговаривать как с лошадью, так и с уздечкой. К божествам всех уровней относились почтительно, старались не обижать и всячески задобрить, особенно тех, от кого зависели в данный конкретный момент. Недалеко от стоянки, в малюсенькой рощице, есть старое, неизвестно кем построенное, святилище. Стены его покрыты неизвестными рисунками. Люди считают это место священным, поклоняются ему, приносят жертвы. Кочевники очень заботились о продолжении рода. Иметь много детей считалось почетным. Был очень распространен культ фаллоса. Сильным защитным средством считался амулет в виде фаллоса. Неуважение к продолжению рода и всему, что с этим связано, считалось совершенно не допустимым. Любители мата - берегитесь!

Блок: Боевка



5. Боевые действия.

5.1 Тактика боя.

Кочевники не вели крупномасштабных боевых действий. Все их войны имели целью захват лошадей или женщин. Попытка подчинить какое-то племя силой оружия, как правило, не приносила успеха, т.к. не одному из племен не удавалось получить подавляющего преимущества. Тактика кочевников проста: налетел - обстрелял - утащил

что смог - ускакал. При этом применялся рассыпной строй - так меньше потерь от стрел.

5.2 Вооружение.

Нож – скорее столовой прибор, а не оружие. Снимает 0,5 хита только с человека без доспеха.

Акинак – длинный (30-40 см лезвие) кинжал. Признак социального статуса. Может носиться только взрослым населением. Качественно сделанный и украшенный акинак является признаком высокого социального статуса. Снимает 1 хит. Доспех не пробивает.

Лук - основное оружие кочевника. Натяжение < 10 кг. Стрелы, оперенные со смягчающим наконечником. Снимает 2 хита. Стрелы отчуждаются только на время игры. Т.е., можно стрелы собирать и использовать многократно. После окончания игры чужие стрелы необходимо вернуть хозяину лично или через мастеров.

Дротик. Длина ~80 см. Смягчающий наконечник. Снимает 1 хит.

Оружие можно использовать только по прямому назначению, т.е. стрелой и дротиком нельзя колоть.

5.3 Доспехи:

Шкура - прямоугольник из шкуры или тонкой кожи с дыркой для головы. +1 хит.

Кожаный или Деревянный доспех +1 хит. Для особо качественно изготовленных +2 хита.

Шлем, наручи, поножи дают соответственно по 1 хиту.

+1 хит дается за полный комплект. Материал для доспеха - кожа, дерево, рог.

ВНИМАНИЕ! На игре ожидается массовое применение метательного оружия. Поэтому ВСЕ метательное оружие будет испытано на владельце без доспеха.

6. Хиты.

У каждого 1 личный хит. Потеря его означает тяжелое ранение, и смерть через 15 минут. За это время у шамана есть шанс обратиться к богам с нижайшей просьбой оставить раненого в живых - и может быть тогда..., хотя скорее не может.

Вождь имеет +2 хита.

+1-2 личных хита может быть добавлено за красивую заявку и костюм, как человеку, хорошо адаптировавшемуся к местным условиям.

+1-2 личных хита может быть добавлено опытным воинам за хорошо сделанный лучный набор, состоящий как минимум из следующих предметов:

1. лук; 2. налуч, украшенный; 3. стрелы, > 10 шт., сделанные не из прутьев, а выструганные; 4. колчан, украшенный и закрывающийся сверху от дождя; 5. перчатки лучника (левая защищает запястье, правая - пальцы).

Таким образом у отдельных личностей может быть очень много хитов. (С учетом доспеха). При потере доспешных хитов человек считается легко раненым, и скорость его выздоровления определяется качеством ухода за ним. Оставленный на произвол судьбы не выздоравливает. При потере личных хитов человек считается тяжело раненым и с большой вероятностью умрет. Оставленный на произвол судьбы умрет точно. Однако хороший уход и жертвы богам могут поставить на ноги даже самого безнадежного раненого.

Вообще мастера оставляют за собой право распоряжаться хитами игроков по своему усмотрению и, не отвечая на вопросы.

Блок: Демография, евгеника



7. Демография.

Любой взрослый мужчина может жениться. Для этого он должен посвататься, а точнее сделать родителям невесты подарок. Родители отдают дочь тому, кто сделает лучший подарок. Все подарки преподносятся так, чтобы другие претенденты не знали, кто что подарил. При этом все подарки остаются у родителей невесты (включая и подарки тех, кому отказали). Считается очень почетным невесте собрать много богатых подарков.

После свадьбы молодые могут образовать свой род, завести детей и лошадей. Муж пасет лошадей, воюет и т.д. Жена следит за детьми, чтобы те не сбежали со стоянки, не попали в неприятную историю раньше времени, чтобы дочери собрали с женихов больше подарков для рода и т.д. Девушек до свадьбы нельзя подпускать к костру, юноши наверняка захотят без спросу погулять в степи.

Блок: Страна мертвых



Из **мертвятника** человек выходит только ребенком (юношей или девушкой) в тот род, который сможет его прокормить.

Блок: Экономика



3. Экономика.

Основа экономики - лошадь. Она дает все: еду, одежду, транспорт. Если у племени много лошадей - племя богатое, если нет - племя вымирает. Каждый род имеет какое-то количество лошадей. Существует прожиточный минимум – 40 лошадей на человека. Если меньше – то люди начнут умирать. Прирост населения также зависит от количества лошадей. Лошади пасутся не очень далеко от стойбища. Этого достаточно, чтобы прокормиться, однако большого прироста поголовья тоже не будет. Чтобы вырастить много лошадей, необходимо их пасти на дальних богатых пастбищах. Это весьма опасное занятие, однако, обеспечивает большой прирост поголовья лошадей. Лошадь отыгрывается флажком с указанием количества лошадей. Пастбище большим флажком с указанием его кормовой ценности. Лошадей на пастбище нужно пригнать, немного попасти и забрать флажок-пастбище с собой. Мастера, оценив количество съеденной травы, выдадут новых лошадей.

Блок: Животные, охота



Звери. Ледник гонит на юг стада различных животных, следовательно, с ними придется повоевать.

Нужно 1-2 игрока на постоянные роли мастерских зверей. Подробная информация по зверям – на семинаре.

2.0.0.3