

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

Название игры: Великая степь (1)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



КАРТИНА МИРА.

1. Концепция игры.

Игра «Великая Степь» делается людьми, которые искренне убеждены, что история рождалась не только в баронских замках тесной Европы под баллады менестрелей, но и на степных просторах Азии под песни акынов. Мы считаем, что именно там, на просторах Великой Степи находился второй (а может, и первый) по значимости культурный и политический центр человечества. Мы убеждены, что империя Чингиза оказала существенное влияние на формирование той России, в которой мы с вами сейчас живем. Мы считаем, что сюжеты и герои, а также человеческое благородство, подлость, коварство и любовь одинаковы на разных концах континента.

Мы хотим понять - как на окраине материка за считанные годы жизни одного поколения возникла империя, сумевшая изменить весь мир.

Мы хотим попробовать понять этих людей - что двигало ими, во имя чего они седлали коней и шли в дальние походы, зачастую без надежды вернуться. Мы хотим понять, во что они верили, ради чего жили.

Мы хотим узнать - а что, если бы? Куда могла бы пойти история, случись все не так, а иначе? И так ли история не признает сослагательного наклонения?

В игроках мы прежде всего видим единомышленников. Не людей, которые поехали в хорошей компании попить водки на природе, а людей, желающих получить ответы на те же вопросы. Мы требуем подготовки. Мы требуем знания первоисточников. Мы требуем прикидов, оружия. Самое главное - мы требуем веры. Веры в игру.

Мы предлагаем вам эту игру. Мы предлагаем вам все материалы для подготовки- все

необходимые первоисточники и разработки выложены на нашем сайте. Мы ответим на все ваши вопросы. Мы ждем вас на игру...

2. Историческая справка.

Степные просторы Евразии с давних пор населяли народы, ведущие своё происхождение от различных этнических групп. Они сражались и торговали, вступали в политические союзы. Вопреки расхожему мнению степь не разделяла осёдлые народы, а соединяла их, исполняя роль посредника. Эти контакты, между кочевниками и осёдлыми жителями, определяли ход всего исторического процесса. Так случилось, что видную роль в этих процессах играли с давних пор различные монгольские народы.

В III веке до Р.Х. произошли события изменившие ход истории и определившие развитие степной цивилизации на века вперёд. В 221 году до Р.Х. император Цинь Ши-Хуан-ди объединил Китай в единое государство. А 209 году до Р.Х. произошло создание кочевой державы хуннов. Тогда же была построена китайская стена, разграничившая Китай и Великую степь. Такая же стена была возведена в умах китайцев – всех живущих к северу от стены они считали варварами и априори враждебными. Несмотря на это, торговые отношения между степью и Китаем были очень выгодны для обеих сторон. Однако действия китайского правительства привело к войне Китая и державы хуннов. К 52 году до Р.Х. Китаю с помощью союзников удалось нанести серьёзный удар по своему противнику. И всё же хунны сопротивлялись до 93 года по Р.Х.. Причиной их поражения стали внутренние разлады и новый союзник Китая – сянбийцы, которые являлись древними предками монголов. Часть хуннов ушло на запад где, объединившись с другими племенами пришли в Европу. Другая часть попала под власть Китая. Разгром хуннов привёл к тому, что главенство в степи захватили сянбийцы, которые не только не пустили китайцев в степь, но и сами стали нападать на Китай.

После победы над хуннами в Китае была создана концепция, в которой было выражено стремление создать мировую державу путём завоевания соседних народов и насаждение в их среде китайской культуры. Во исполнение этой программы были покорены окружающие Китай народы. И только война на севере со степью не принесла успеха и настолько подорвала силы Китая, что в 184 году империя Хань ушла в небытие, а на её развалинах возникли 3 царства которые вели постоянно войны между собой, что ещё больше усугубило ситуацию.

Ослабление Китая привело к тому, что в 304 году покорённые хунны восстали и захватили обе столицы. Вслед за этим в Китай вторглись сянбийские племена, которые создали несколько государств. Однако война между новыми государствами и китайцами продолжалась до 495 года, когда было создано государство Вэй. Империя Вэй представляла собой государство, во главе которого стояли тобгачи из податного китайского населения, которое составляло более 95 % населения. Такое положение не могло продолжаться долго, и вот в 550 году власть захватили воеводы китайского происхождения. Они упразднили династию Вэй, члены которой, включая грудных детей, были изрублены в мелкие кусочки и брошены в Жёлтую реку. Китай снова стал китайским, а выжившие потомки тобгачей стали жить в степи вдоль китайской стены.

В степи в это время произошли громадные изменения. Был создан Великий тюркский каганат, который в период с 550 по 569 год объединил степи от Жёлтого до Чёрного моря и присоединил к ним Среднюю Азию. Объединив множество разных народов, тюрки гарантировали им достойную жизнь. Единственным серьёзным противником каганата стал Китай, правители которого вновь стали проводить в жизнь планы установления мирового господства. История повторилась. И так же как это было раньше, война настолько подорвала экономику Китая, что потомки тобгачей в 618 году захватили власть в Китае и создали режим, лояльно относящийся к степи.

В 742 году тюркский каганат прекратил своё существование. На его обломках возник Уйгурский каганат. Уйгурское ханство, занимая территорию между Большим Хинганом на востоке и Алтаем на западе, на юге простиралось до подгорий Инь-шаня. Каганат объединил все кочевые народы, проживающие в восточно-азиатской степи, и стал серьёзным противником Китая.

В 818 году восстали кыргызы, которые в союзе с китайцами уничтожили уйгурский каганат. Однако уйгуры не ушли с политической сцены. Князь Бугу Цзунь создал небольшое княжество. Новый народ по-прежнему назывался уйгурами. В 874 году Уйгурия была признана Китаем.

После победы кыргызов над уйгурами степь была разорена. В это же время начинаются процессы усыхания восточно-азиатской степи и превращение её в пустыню. Народы из неё переселяются в лесостепную зону или откочёвывают на запад. Одними из немногих извлекавших пользу из этого оказался монголо-язычный народ кидане. Предводитель киданей Елюй Амбагай захвативший власть в 907, начал вести войны со своими соседями. Новая держава быстро росла, и в 916 году стала именовать себя империей. В 924 году Елюй Амбагай пошёл в поход на запад против тогонов, дансянов(тангутов) и цзубу, и дошёл до развалин Карабалгасуна – столицы Уйгурского каганата. Термином «цзубу» кидане называли всех кочевников живущих в восточно-азиатской степи. Китайцы с IX века называли их татарами. Однако степь не вошла в состав империи – она была пуста. Зато в новую империю вошли земли, на которых жило китайское население, с этого момента начинаются процессы китаизации киданей. и в 947 империя киданей приняла китайское название Ляо, порвав с кочевым прошлым.

Тангуты, первоначально жили в горах водораздельных между бассейнами рек Ян-цзы и Хуан-хэ; когда же страной этой завладели тибетцы (в 660 году), то тангуты переселились в пределы Китая, в область Цин-ян-фу, а затем и ещё далее к северу, заняв постепенно всю территорию до китайской стены. До половины VIII века китайская история о тангутах почти вовсе не упоминает, но с этого времени начались их набеги на окрестные китайские города и поселения. С этих пор, беспрестанно воюя и то, входя в союз с тибетцами против Китая, то с китайцами против Тебета, тангуты множились, богатели, В 873 году тангуты овладели китайским городом Сячжоу. С этого момента начинается отсчёт нового государства, которое было признано в 990 году империей Ляо. Это новое государство было союзником Ляо против южнокитайской агрессивной империи Сун. В 1028 году тангуты начали войну с Уйгурией, но возвратились из этого похода без видимых результатов; зато на западе они довершили завоевание уйгурской державы. В 1036 году они покорили Лань-чжоу и всю страну на юг до Ди-дао-чжоу и таким образом стали обладателями всей Хэ-си, юго-восточной части Бэй-шаня, Ала-шаня, Ордоса и северной окраины Шэньсиской провинции. В 1038 году возгорелась война между царством Ся и Китаем, окончившаяся мирным договором, по которому каждая из договаривавшихся сторон сохраняла за собой свою территорию, но Китай обязывался вносить ежегодную дань серебром, шелковыми тканями и чаем на сумму 250,000 лан взамен отказа тангутских государей от употребления императорского титула в своих письменных сношениях с Сунским двором. В том же 1044 году тангуты успешно отразили киданей. В 1106 году тангуты заключили мир с династией Сун. В 1124 тангуты признали себя данниками империи Кинь.

Особое место в географии Восточного Забайкалья и Восточной Монголии занимает Ононский сосновый бор. Уникальные погодные условия позволили племенам в нём обитающим пережить засуху IX-X веков. Эти племена были монголы. Однажды, согласно монгольской легенде, к становищами предков монголов подкочевало племя хори-тумат и один из старейшин монголов Добун-Мерган женился на красавице хори-туматке Алан-гоа. Их дети выделялись в отдельную ветвь монголов. Младший сын

Бодончар, рождение которого относят к 970 году, являлся предком Чингисхана в девятом колене.

С конца IX века начинаются процессы увлажнения степи. Благоприятные условия привели к новому массовому заселению степи. Но кроме этих причин были и другие – Империя Ляо начинает наступление на кочевой мир. Племена известные как шивэй, родственные киданям, и жившие на Амуре, продвигаются на юг до гор Иншаня и на запад до реки Керулен. Эта река становится границей между монголами и шивэй, которые теперь стали называться татарами. В 966 татары заключают союз с империей Сун против Ляо. Кидане выдержали войну на два фронта. В 979 году были разгромлены китайцы. В 984-985 году, согласно киданьским летописям, было разгромлено кочевое объединение Цзубу, причём погиб вождь кочевников, носивший титул далай-хан. Очередной этап наступления на степь начался в 1000 году, когда кидане решили свои внутренние проблемы. В этом году был пойман и казнён кочевой вождь Хунянь. Его приемник привел кочевые народы к покорности Ляо, и в 1003 году кидане построили крепость на реке Орхон. В 1004 г. было учреждено "Управление по подчинению пограничных жителей Северо-западной области". В 1005 токуз-татары прислали киданям дань, а в 1007 киданьский карательный отряд обратил в бегство степных кочевников, не плативших дань. В том же 1010 году кидани напали на уйгуров. Они взяли приступом город Су-чжоу, но, по-видимому, не смогли в нем удержаться и отошли обратно. В начале 1013 года восстали татары и дансяны, но были разгромлены и ушли в степь. Над степными народами нависла угроза полного уничтожения, и они предприняли поход на запад, но были разбиты карлуками. От полного разгрома кочевников спасло только восстание приамурских племён и война Ляо с Кореей, причём корейцы победили. В 1026 году они повторили попытку овладеть Уйгурией и осадили город Ганьчжоу, но были прогнаны оттуда тангутами. В 1044 году кидани объявили войну тангутам, но вели ее неудачно и вскоре должны были ее прекратить. Пять лет спустя они вновь напали на тангутов и после четырех лет борьбы принудили их, наконец, признать себя побежденными и вассалами империи Ляо. В 1114 году началось восстание чжурчженей, которое закончилось в 1125 году падением империи Ляо и образованием на ее развалинах нового государства — чжурчженской империи Кинь(Цзинь).

Не все кидани покорились своей участи; некоторая их часть бежала на запад и, овладела огромной территорией между Иртышом и Аму-дарьей, между Алтайским хребтом и Кунь-лунем и основала новую империю, носившую название Кара-Киданьской. Во главе бежавших на запад киданей находился князь Елюй Даши. Он пытался, было собрать новые силы для борьбы с чжурчженями среди кочевников Западной Монголии, но встреченный здесь враждебно киргизами, перевалил на западный склон хребта Алтаин-нуру. Покорение земель на северо-восток до Енисея и на юго-восток до Хотана должно было совершиться очень быстро, так как 1137 год застал его уже в Мавераннагре, где под Ходжендом он нанес жестокое поражение войскам Рукн-ад-Дин Махмуд-хана. Рукн-ад-Дин Махмуд-хана собрал громадное мусульманское войско до 100.000 всадников. Гурхан, как сообщают летописи, собрал огромную рать из киданей, турок и китайцев (Л.Н. Гумелёв считает, что это были изгнанные из Китая (Сун) христиане-несториане.), всего до 300.000 воинов. Противники встретились в степи Катван. Гурхан, обойдя войска Синджара, принудил последнего отойти в долину Диргам, где и произошло решительное сражение (в 1141 году), в котором мусульмане были разбиты. Таким образом весь Туркестан до Аму-дарьи вошел в состав империи кара-киданей. Но, распространяя свои права на территории мусульманских государств, Даши оставил их управление и в руках прежних властителей. Так же поступил он, по-видимому, и в Заилийских степях, где в его время сидели карлукские ханы в городе Каялыке. Под непосредственным управлением гурхана Даши оставались лишь населенные кочевниками земли в Тянь-шане

и в долине среднего течения р. Или.

После смерти гурхана Даши (в 1143 году) государством правили некоторое время женщины. До совершеннолетия старшего сына Даши - Или (Мухаммеда) регентшей была мать, когда же Или скончался (в 1155 году), оставив лишь малолетних сыновей, то на престол возведена была его сестра Бокшохонь (Бу-со-хуань), убитая своим свекром, мстившим за смерть сына, казненного ею по наущению любовника. После ее смерти, последовавшей, вероятно, позднее 1170 года, престол занял Чжулху (Чжэ-лу-гу), перед тем убивший своего старшего брата.

Во время женского правления часть родов, недовольных таким положением вещей, оказалось за горным хребтом Монгольского Алтая и за пределами сферы действия каракиданьских порядков. Здесь было редкое население, состоявшее из некогда сильного, но выродившегося племени тикин. Слившись с тикинами недовольные образовали новый народ, ставший известным как найманы. Во главе нового народа стал Инанч-хан.

При внуках Бодончара, начался процесс формообразования монгольского этноса. С этого времени стали известны имена вождей, еще не ханов. Одним из таковых был Хайду, правнук Бодончара, отец основателей самых видных родов (ноянкин, тайджиут, аралуд, куят-гергес, хабурход, сунид, хонгхотан и оронар). К этому необходимо добавить, что прирост населения в XI в. в степи резко увеличился. Монгольских родов становилось больше, росла и их численность. В 30-40 годах XII ханом над всеми монголами становится Хабул - представитель восьмого поколения потомков Алан-Гоа. В 1129 г., когда чжурчжэньский корпус, преследовавший отступавших на запад киданей, выдвинулся в степь, Хабул-хаган объявил чжурчжэням войну, чем остановил их войска и принудил их вернуться в Китай, чтобы избежать столкновения. Император Кинь даже попытался договориться с Хабул-хаганом и пригласил его в свою столицу. Но монгольский вождь вел себя грубо и неуступчиво: не доверяя чжурчжэням, он во время дипломатического пира постоянно выходил из зала, чтобы оторвать пищу, потому что боялся отравы. Тем не менее Укимай запретил арестовывать его. Но новый император Кинь В 1134 г. новым императором Кинь стал Ходу. Он послал в степь лазутчиков, чтобы поймать Хабул-хагана, что они и сделали, застав его в пути. Но пока они везли хана на расправу, его родственник, у которого лазутчики остановились на отдых, заподозрил недоброе и сменил лошадь Хабул-хагана на белого жеребца. Хабул нашел удобный случай, пустил свежего скакуна в мах и ускакал домой, а преследователей убили его родичи. И тогда в 1135 г. пошла настоящая война. В 1139 г. монголы наголову разбили чжурчжэней при горе Хайлинь, местоположение которой неизвестно. В 1147 г. чжурчжэни вынуждены были просить мира, и согласились уплачивать монголам дань. Но договор не был соблюден, а мир не был долог. Одновременно шла война на западной и северной окраине монгольских земель с меркитами. Но еще хуже оказалось на юго-востоке, с татарами. Случилось, что к тяжело заболевшему шуину Хабул-хагана вызвали шамана от татар. Тот не смог вылечить больного, и был отправлен назад. Но родичи покойного решили, что шаман лечил недобросовестно, поехали за ним и избили до смерти. Так началась новая война.

Хотя в 1147 г. монголы окончили войну с чжурчжэнями и заключили почетный, выгодный и желанный мир. Цзиньские власти уступили монголам 17 укреплений к северу от р.Сининхэ, которая стала пограничной. Но в Великой степи спокойней не стало. Старшим сыном Хабул-хагана был Окин-Барха. У него был женатый сын, но внука своего, Сэчэн-беки, Окин-Барха не увидел. Окин-Барху подстерегли татары и выдали Алтан-хану, т.е. чжурчжэньскому монарху Холу. Несчастливого царевича приколотили железными гвоздями к деревянному ослу и дали умереть медленной и мучительной смертью. Это случилось еще при жизни Хабул-хагана, т.е. до 1147 г., но и потом было не лучше.

В 1150 г. новый император Кинь, Дигунай, приказал напасть на непокорных кочевников, несмотря на мир, заключенный в 1147 г. На этот раз жертвой предательства татарского вождя Нор-Буюрук-хана оказался хан кераитов Маркуз, т.е. Марк (несторианин), носившего титул - Буюрук-хан. Его тоже выдали на смерть, и он погиб на том же деревянном осле. Его вдова Кутуктай-херикун нашла способ, столь же вероломный, убить несколько татарских вождей во время пира, но это, хоть и удовлетворило ее чувства, ничего не изменило.

После смерти Хабул-хагана и гибели Маркуза монгольскими родами стал вести племянник Хабула Амбагай-хаган. Его также заманили к себе татары, с которыми у монголов был в это время мир, скрепленный помолвкой сына Амбагая с дочерью вождя племени "белых (чаган) татар". По монгольскому обычаю, между помолвкой и свадьбой должно пройти несколько лет, иногда даже пять-шесть. За эти годы политическая ситуация изменилась, о чем Амбагай не знал. Пока в империи Кинь правил император Дигунай, стремившийся покорить Южный Китай, в Степи было относительно спокойно. Но в 1161 г. Дигунай был убит своими приближенными, и новый император Улу издал манифест, в котором говорилось о войне с монголами. Был задуман большой карательный поход против монголов, и чжурчжэньские дипломаты привлекли на свою сторону татар. Именно в эти роковые дни Амбагай-хаган поехал в гости к "белым татарам", чтобы привезти к себе домой невесту с приданым. Спутниками его были его младший брат Тодоен-отчигин и советник Чинтай-нойон. Привезенный к чжурчжэньскому императору Улу, Амбагай был пригвожден к деревянному ослу.

В то самое время, когда татары везли связанного Амбагай-хагана в Китай, Есугей охотился на Ононе. Навстречу ему попался возок, в котором сидела девушка, а рядом ехал ее новобрачный - Еке-Чиледу из племени меркит. Есугей немедленно съездил домой и вернулся с двумя своими братьями, с которыми он отбил невесту у Чиледу. Таким образом, монголы поссорились с меркитами, причем в самый неподходящий момент. Медовый месяц Есугея оборвался в самом начале - разгорелась война с татарами за кровь Амбагая. В этой войне наибольший успех выпал на долю Есугей-багатура. В 1162 г. ему удалось захватить в плен нескольких татарских богатырей как раз в то время, когда Оэлун подарила ему первенца. Растроганный отец назвал его Тэмуджином, по имени пленника, убитого при рождении сына.

После смерти Амбагая монголы поставили ханом Хутулу. Новый хан был ещё более глуп. Поход на чжурчжэней, в отмщение за кровь Амбагая, не состоялся потому, что хан не мог его организовать. Вместо этого он затеял охоту с соколами и был, застигнут в степи дурбанами. Нухуры разбежались кто куда, а хан с конем увяз в небольшом болотце. Тут-то он себя проявил. Врагов, подъехавших к другому краю болота, он отогнал выстрелами из лука, потом схватил коня за холку и вытащил из грязи, затем, решив, что возвращаться без добычи стыдно, украл у дурбанов жеребца с табуном кобылиц и, наконец, наполнил сапоги (ибо другой тары у него не было) яйцами дикой утки. После этих подвигов он вернулся домой, где по нему шли поминки. Как он погиб - неизвестно, но вскоре его сменил Хадан-тайши, который только за 1161-1162 гг. проиграет татарам тринадцать сражений.

Особенно трагичным для монголов было поражение при озере Буир-Нор в 1161 г., после чего монгольское ханство распалось. Чжурчжэньское правительство, узнав о таком удачном для него обороте дел, приостановило готовившийся поход, и бросило все силы на войну с Китаем. Победу удалось одержать в 1165 г., когда китайцы были наголову разбиты при Хуай-Яне. После этой битвы был заключен выгодный для чжурчжэней мир, но время для войны с монголами оказалось упущено.

Но даже при столь благоприятном стечении обстоятельств Монгольское ханство находилось на краю гибели. Зажатые татарами с юго-востока, а меркитами - с северо-

запада, монголы должны были найти союзника, который помог бы им даже не победить, а хотя бы уцелеть. Тогда Хадан обратился за помощью к керайтскому принцу, сыну погибшего Маркуза, носившего титул "гурхан". По-видимому, они договорились, но перед отъездом кравчие гурхана угостили монголов, согласно обычаю, тарасуном (молочной водкой). Нухуров вырвало, и они уцелели, а Хадан, пивший последним, вскоре скончался. Видимо, чжурчжэньские шпионы проникли и сюда. После гибели Хадана Монгольская держава распалась, но поскольку защищаться от врагов было нужно, то военным предводителем стал один из внуков Хабул-хагана - Есугей-багатур.

Многолюдное, богатое и культурное Керайтское ханство было окружено со всех сторон врагами, а родовичи вместо того, чтобы крепить державу, вступали в сделки то с найманами, то с меркитами, то с татарами. Сам хан был неприкосновенным, но его сыну Тогрулу пришлось плохо. В семилетнем возрасте он попал в плен к меркитам, и его заставляли толочь просо в ступе. Спас его отец, совершивший набег на меркитское становище, чтобы вернуть сына. Через шесть лет Тогрула вместе с матерью захватили татары. Тогрул бежал сам. Дважды пленить царевича враги могли лишь при пособничестве ханских родственников и вельмож. И неудивительно, что, вступив на престол, Тогрул казнил нескольких своих родственников. Но уцелевший дядя, носивший титул "гурхан", возмутил народ и сверг Тогрула. В 1170 или 1171 г. с берегов Онона на берега Толы пришел с верным войском Есугей-багатур и вынудил гурхана бежать за Гоби, к тангутам, а Тогрул снова сел на престол.

После такого подвига Есугей вернулся к личным делам: он помолвил своего девятилетнего сына Тэмуджина с десятилетней Бортэ из племени хонкират. Возвращаясь домой, Есугей заметил группу людей, пировавших среди степи. Так как он устал и томился жаждой, то подъехал к ним и... увидел, что это татары. Те его тоже узнали, но пригласили на пир как гостя. Есугей поел и выпил, но, уезжая, почувствовал себя плохо. С трудом добрался он до дому, будучи уверен, что его отравили за старые обиды. С этой уверенностью он и умер.

Весной 1172 или 1173 г., вдовы Амбагай-хана Орбай и Сохотай, согласно обычаю, поехали на кладбище - в "Землю предков", чтобы совершить традиционную тризну и не дождались Оэлун. Фактически это означало её изгнание из племени. Тайджуиты откочевали вниз по реке Онон, покинув семью Есугея на произвол судьбы.

В 1178 или 1179 г. Тэмуджин и Хасар убили своего сводного брата Бектера. После чего Тэмуджин попадает в плен к тайджуитам, но вскоре бежит. К нему начинают приходиться люди и Тэмуджин принимает решение ехать за своей невестой.

3. Ситуация на начало игры.

В междуречье Онона и Керулена живут многочисленные монгольские племена. Самым большим по численности является племя тайджуитов, оно же и самое влиятельное. Из их рода происходили ханы Хамаг монгол улуса. Сейчас во главе тайджуитов стоит Таргитай-Кирилтух, старинный недруг Есугея. Однако все его попытки стать ханом натываются на сопротивление нойонов, каждый из которых считает себя ничуть не хуже.

Одним из родов тайджуитов являются кият-борджигины, из которых происходит Темуджин. Сейчас он бежал из тайджуитского плена и кочует где-то в районе горы Бурхан-Халдун. Дела его немного поправились, братья подросли и появились первые нукеры.

Еще одним из монгольских племен являются чжуркинцы, сильное племя, славное силой богатырей и спесью нойонов. Во главе еще одного монгольского племени – джиджиратов стоит молодой, но уже многими уважаемый хитроумный Джамуха-сэчен, названный брат Темуджина. Он стоит за вольность племен и братство нойонов. Родственные племена

Уруд и Мангут кочуют вместе и славятся силой своей тяжелой конницы.

Рядом со свободными племенами живут утэгу-боголы – так называются племена, попавшие в рабство к какому-либо роду или племени, и потомственно ему служившие. Одним из таких племён являются джалаиры - утэгу-богол рода кият. После смерти Есугея джалаиры стали подчиняться Таргитай-Кирилтуху. Многим это не по нраву, но сила солону ломит.

Восточнее монголов в районе озёр Буир-Нор и Далай-Нор живут унгираты. Это племя образовалось в результате объединения некоторых монгольских и тюркских родов. Унгираты живут в мире, как с монголами, так и с живущими восточнее татарами. Традиционно придерживаются политики нейтралитета и славятся красотой своих женщин, которых охотно отдают в жены степным владыкам.

Самым большим по численности является племенной союз татар, который делится на множество племён. Часть этих племён попали под влияние Империи Кинь и полностью ей подчиняются, не забывая, впрочем, и о своих интересах. Самое известное из таких племён – онгуты, жившие у самой китайской стены. Другие татарские племена объединившись в союзы или поодиночке воюют против Кинь, монголов и самого культурного народа степи – кераитов.

Кераиты кочуют в предгорьях Хангая, по рекам Керулен, Орхон и Тола. В 1009 году кераиты стали исповедовать новую религию – несторианство. Чуть позже несторианство стало широко распространяться среди других степных племён. Этот фактор мог помочь кераитам претендовать на главенство в степи, но внутренние противоречия не позволяют этого сделать. Впрочем, этому препятствуют и соседние народы – татары и найманы. Сейчас положение кераитского хана Тогорила стабильно, а мятежные нойоны усмирены. Найманы занимают западные области Монголии. Этот народ сложился в результате объединения отложившихся от государства кара-китаев монголо-язычных племён и племени тикин. Возглавляет ханство найманское Инанч-хан. Этот новый народ мог бы захватить власть в степи, но этому препятствуют кераиты. Именно к найманам бежал мятежный брат Тогорила Эрхе-Хара.

В нижнем течении Орхона и по Селенге расселились меркиты. Они делились на три племени, но имели и общего вождя, Тохто-беки. Меркиты пребывают в традиционно враждебных отношениях с монгольскими степными племенами, особенно с тайджитами, и на этой почве ищут сближения с татарами.

Северо-восточные области Монголии и Забайкалье заселяют урянхай (предки тувинцев), а между Ангарой и Енисеем в таежной зоне обитают хори-туматы и другие "люди лесов", живущие охотой и рыболовством. Именно оттуда идут на юг драгоценные меха.

Кроме названных племен есть еще люди, которые по разным причинам оказались вне системы родоплеменных отношений. Такие люди, которые отделялись от родовых общин и жили на свой страх и риск стали называться «людьми длинной воли». Различные угрозы привели к тому, что из среды «людей длинной воли» стали выдвигаться вожди, вокруг которых собираются недовольные...

Степь пока еще спокойна и пожар, готовый охватить ее только занимается. Первые ветки летят в огонь, пока еще слабенький ветерок раздувает пламя. Но уже отчетливо пахнет паленым. Однако не все видят всполохи начинающегося пожара: одни в силу своей близорукости, другие от нежелания видеть. Всем суждено погибнуть в жерновах истории, но лишь сильнейших запомнят потомки.

Литература:

1) Сокровенное сказание монголов («СОКРОВЕННОЕ СКАЗАНИЕ или МОНГОЛЬСКИЙ ОБЫДЕННЫЙ ИЗБОРНИК. Монгольская хроника 1240 г.»

Сканировано с издания: «Сокровенное сказание» Перевод Козина С.А., М.-Л., 1941 г.)

- 2) Г.Е.Грумм-Гржимайло. Западная Монголия и Урянхайский Край. Ленинград 1926 г.
- 3) М.В.Горелик. Армии монголо-татар X-XIV вв.
- 4) Э. Хара-Даван. Русь монгольская. Чингис-хан и монголосфера.
- 5) Й. Маркварт. О происхождении народа куманов
- 6) М. Дамгинжавын. Памятники истории и культуры Монголии

ОБЩИЕ ПРАВИЛА.

1. Общие сведения.

Игра построена на условной реконструкции известных и предполагаемых событий и действий реальных персонажей и сообществ, народов и государств в период 1180-1206 г.г. на территории Монголии. Тип игры формулируется как историко-политическая игра. Основными задачами игры являются:

- установление смысла событий, происходивших на территории Монголии в конце 12-го — начале 13 веков, связанных с созданием Монгольской империи;
- реконструкция мировоззрения и быта, коллективной и личной психологии кочевых народов,
- исследование возможных вариантов развития исторической реальности.

Игра проводится в период с 9 по 13 июля 2003 г. на полигоне в районе станции Лиски Воронежской области. Координаты мастерской группы: e-mail – kagan13@yandex.ru, <http://steppe.hobi.ru>, контактный телефон: (0732) 13-93-30д., 36-52-31р., Алексей Иванцов.

Распорядок игры:

- 7-8.07- заезд мастеров;
- 9-10.07- заезд команд; приемка оружия, сертификация и дозагруз;
- утро 11.07 – парад и начало игры;
- 11.07-13.07 - игра;
- вечер 13.07- завершение игры, разбор полетов
- 14.07- разъезд команд и мастеров.

2. Основные принципы.

Терминология, а также понятийный аппарат, использованные для обозначения предметов, состояний и явлений в правилах игры, являются единственно утвержденными для данной игры именно в том понимании и описании, в каком они присутствуют в тексте правил, и не могут быть подменены подобными или схожими терминами из правил иных игр или реальной жизни. То, что имеет название в правилах, то имеет и описание, и это название и описание являются единственно законными для данной игры. Никакие иные термины со схожим звучанием не являются признанными ввиду неизбежного смещения смыслов.

Никакие оправдания неспособности или нежелания понимать и соблюдать данные правила не принимаются. Обсуждение, оспаривание или коррекция правил допускается только до момента начала игры, если мастера сочтут необходимым таковое в качестве доигровой подготовки.

Исполнение правил является обязательным условием участия в игре как для мастеров, так и для игроков. Неисполнение или несоблюдение правил в любой форме является достаточным основанием для отстранения от участия в игре любого мастера или игрока в любой момент доигровой подготовки или игры.

Решения по сути, форме, характеру и результатам игровых процессов, происходящих в сфере воздействия настоящих правил, принимаются исключительно мастерами в пределах их личной и коллективной ответственности. Любые решения, принимаемые

мастерами относительно игрового процесса, в том числе и карательные, вплоть до отстранения того или иного участника от игры, являются исключительной прерогативой мастеров и не подлежат оспариванию либо обсуждению.

Подача заявки на участие в игре одновременно означает и добровольное и неотменяемое до окончания игры принятие на себя игроком или мастером обязательство, безусловно, соблюдать дух и букву настоящих правил, а также признание права мастеров контролировать соблюдение правил, при необходимости осуществлять их толкование, применять игровые санкции за их нарушение.

Событие, случившееся на игре, нельзя отменить мастерским произволом. В случае, если мастера сочтут, что игроки слишком завысили свои возможности или погрестили против логики и здравого смысла, мастера вправе предпринять шаги, выправляющие положение.

Все, что может быть отыграно на игре и по игре, должно быть отыграно. Все, что отыграть и сделать физически невозможно, должно быть оставлено «за кадром».

Мужские роли играют мужчины, женские - женщины.

3. Раскладка команд.

1. Семья Тэмуджина
2. Тайджиуты
3. Джалаиры
4. Чжуркинцы
5. Уруд и Мангут
6. Унгираты
7. Джиджираты
8. Кераиты
9. Меркиты
10. Татары
11. Дорбен-татары
12. Найманы
13. Хори-туматы
14. Люди длинной воли.

Список команд.

1. Семья Тэмуджина – 11 чел.
2. Джиджираты – 10-15 чел.
3. Тайджиуты – 20 чел.
4. Чжуркинцы – 10 чел.
5. Меркиты (2-3 команды) – 25 чел.
6. Кераиты (2-3 команды) – 25 чел.
7. Люди длинной воли – 10-15

Блок: Религия



Религия.

Люди придерживаются той веры, что и все племя. Отдельный человек веру изменить не может, однако все племя может принять новую веру, что вовсе не обязательно означает полный отказ от старой. В степи существует веротерпимость, и вера человека является его личным делом. Однако традиционно недолюбливают буддизм и конфуцианство (но исключительно по политическим причинам). Атеизма нет.

Служители культа.

Служитель культа (шаман, священник и т.д.) – это посредник между миром земным и миром божественным (духами, богом (богами) и т.д.). Им является мужчина, прошедший специальную подготовку, обучение и обряд посвящения. Как правило, служители культа определяют свой путь с детства. Мнение служителя веры, как правило, является наиболее авторитетным по любому вопросу.

Этикет.

Практически все ситуации жестко регламентированы этикетом, и нарушение его свидетельствует о неуважении к окружающим (или преднамеренном оскорблении) и может повлечь за собой реакцию от недоумения до кровной мести, лично нарушителю или всему его племени. Существуют некоторые запреты и предписания, обязательные к выполнению. Данные предписания и запреты, не есть предписания и запреты мастеров, а предписания и запреты мира. Следование игровым этике и логике поощряется игровыми средствами, пренебрежение таковыми наказуется ими же.

Предписывается:

- уважать и слушаться старших;
- принять гостя, накормить и напоить его, дать в дорогу свежую лошадь;
- подавать чай любому гостю;
- начинать любое угощение с чая;
- во время приветствий, угощений, благопожеланий надевать шапку, дабы выразить уважение хозяевам;
- знать имена всех предков до седьмого колена;
- к отцу и матери, старшим братьям и сестрам обращаться на Вы;
- ставить гэр входом к югу;
- при входе в гэр прикоснуться правой рукой к верхней притолоке двери.

Нельзя:

- наступать на порог;
- резать огонь ножом и тыкать в него острыми предметами;
- благодарить за оказанное гостеприимство;
- входить в гэр с оружием;
- драться внутри гэра;
- хозяину начинать разговор первым;
- гостю начинать разговор с темы визита;
- отказываться от предложенного чая;
- лезть в котел, будучи в гостях;
- стирать одежду и купаться (и то и другое только в специально отведенном неигровом месте);
- черпать воду голой рукой (не черпаком или кружкой);
- давиться пищей или делать вид, что подавился;
- ходить, заложив руки за спину, если родители живы;
- ходить голым (без прикида) или в одежде чужого племени;
- убивать детей и женщин;
- причинять вред шаманам и иным служителям культа.

Обряды.

Обряды, связанные с рождением и воспитанием детей.

При рождении ребенка производятся:

1. Празднество с угощением всех соседей и родственников;
2. Дарение подарков новорожденному;
3. Одаривание родителями присутствующих;
4. Произнесение соответствующих благопожеланий родителям и новорожденному.

При достижении ребенком года производятся:

1. Подстригание волос («ус савах»);
2. Давание имени.

Свадебные обряды.

Делятся на три части - досвадебные, свадебные и послесвадебные обряды.

Досвадебные обряды.

1. Засылка сватов с предварительным предложением о переговорах;
2. Переговоры (результатом является установление срока свадьбы, калыма и приданого);
3. Сватовство;
4. Уплата калыма;
5. Извещение невесты о предстоящем замужестве;
6. Предсвадебная поездка невесты по родственникам.

Свадебные обряды.**Первый день.**

1. Установка женихом нового гэра.
2. Приезд жениха с родителями к родителям невесты;
3. Обмен ритуальными подарками жениха и родителей невесты;
4. Доставка приданого невесты в гэр жениха;
5. Наряжание невесты;

Второй день.

1. Приезд жениха за невестой;
2. Проводы невесты;
3. Сплетение кос невесты и жениха;
4. Поездка к гэру жениха;
5. Встреча молодоженов;
6. Переодевание невесты в женскую одежду;
7. Приглашение невесты к родителям жениха;
8. Представление невесты;
9. Свадебный пир;

Третий день.

1. Открывание невестой тооно в гэре свекра;
2. Угощение невестой чаем родителей мужа.

Послесвадебные обряды.

1. Приезд отца жены;
2. Проверка хозяйственных способностей жены;
3. Поездка в гости к родственникам жены.

Не сошедшиеся характерами муж и жена могут разойтись. Вторично выходят замуж только бездетные женщины или очень молодые. Место покойного мужа занимает его родной брат или старший сын, если вдова не является его матерью. Если братьев нет,

вдове помогали ближайшие родственники или близкие друзья.

Похоронные обряды.

Применяются следующие способы захоронения: закрытое (закапывание умершего в землю), открытое (умерший остается на поверхности), кремация и бальзамирование.

Открытое захоронение применяется по отношению к простым людям, закрытое - к знатым. При захоронении шаманов применяется повторное захоронение останков, пролежавших три года под открытым небом, либо кремация и закладывание пепла в вырубленную в стволе живого дерева нишу, которая потом закрывается и зарастает.

Открытое захоронение на помосте («аранга») применяется для убитых ударом молнии или умерших от эпидемии черной оспы.

Мумифицирование («шарил») применяется при захоронении ханов.

Похоронный обряд.

1. Укладка покойника в гэре;
2. Завертывание тела в белую ткань (за день до похорон);
3. Похороны;
4. Очищение участников похорон;
5. Перенос гэра на новое место;
6. Поминки (в день похорон, на 21-й и 49-й дни);

Поклонение духам предков.

Поклонение духам предков производится весной. Все члены рода собираются на родовом кладбище и приносят в жертву животных (овцу, либо, для богатых - пять видов скота). В обряде участвуют только члены рода. После обряда проводится поминальный пир.

Блок: Сопутствующие материалы



Традиционные монгольские верования.

Бирюков Влад

Мифологическая система у монгольских народов едина. Различия есть, но они незначительны и связаны с различиями в образе жизни и хозяйствовании. Так у «лесных народов» сохранились наиболее архаичные представления, связанные с охотой. Формирование мифологических представлений относится к тому времени, когда основным видом хозяйственной деятельности была охота.

Мифология древнемонгольских степных кочевников (сяньби, кидани и др.), известная по китайским источникам, менее архаична, чем мифология таяжных охотников. Она складывалась под влиянием относительно устойчивых государственно-племенных шаманистских культов в объединениях тюркских и монгольских народов Центральной Азии (этим в частности объясняются связи древнемонгольской и древнетюркской мифологией).

Уже в период хунну и ухуань существовало почитание неба, земли солнца, луны, звезд, а также духов предков (у ухуань местом их обитания считалась Красная гора). Во фрагментах этногонических легенд сяньбийских племен (тоба, муюн, тугухуань) 1-5 вв., повествующих о выходе людей из замкнутых мест их первоначального обитания, встречаются зооморфные образы (вероятно родовые тотемы): конь, бык, олень (лось, лань).

По генеалогическим преданиям, вождь или предок рождается от брака человека с небесной девой или в результате непорочного зачатия (от градины, после раската грома упавшей в рот женщины и ею проглоченной).

В пантеон богов киданей 4-12 вв. входили небо, земля (в облике старой женщины), ниспосылающие мир и помогающие в критических ситуациях, солнце (с ним были связаны ритуалы при вступлении на престол императора киданей и др.).

Кидани почитали также персонифицированных (в том числе в виде тотемных животных – белой лошади, оленя) богов огня, войны, металла, кроме того, – множество духов, в частности духов предков и их покровителя – грозного духа священной Черной горы.

Существует миф о встрече у горы Муе (ее дух также входил в число высших божеств киданей) первопредка, скакавшего на белом жеребце, и небесной девы, ехавшей в телеге, запряженной сивой коровой. Восемь сыновей первопредка и небесной девы стали родоначальниками племен. Ездовые животные, очевидно, имели тотемную природу и были посвящены этим первопредкам.

Монголы поклонялись небу – Тенгри, в монгольских источниках именуемому синим или вечным, и земле – Этуген.

Небо почиталось как верховное божество (хотя Марко Поло и Джон Мандевилл таковым называют только землю – «всемогущего бога природы»). Оно – безначальное, несотворенное, создатель всего сущего, владыка мира; оно определяет судьбы человека, санкционирует государственную власть.

Небо и земля, почти или совсем не персонифицированные, – носители мужского (небо-отец) и женского (земля-матушка) начал. С культом земли связаны существовавшие у кочевников с древнейших времен праздника возрождения природы (весенний) и плодородия (осенний).

Поклонялись также солнцу и луне – «великому владыке». Солнце считалось матерью луны. Гром, согласно Рашид ад Дину, производит дракон – Лу.

В «Сокровенном сказании» названы тотемические первопредки – Борте – Чино и Хо Марал.

По монгольским поверьям, небо подобно перевернутому котлу, который можно приподнять и тогда между ним и краем земли возникает зазор; метеор – приоткрытая на мгновение небесная дверь, необыкновенный свет из которой озаряет землю. Небо находится в постоянном движении: вертикальном (то приподнимается, то опускается) и кругообразном – вращается вокруг своей оси (Полярной звезды, представляющей собой неподвижный центр неба), прочность которой обеспечивает постоянство мирового круговращения.

Обычно Полярная звезда называется Алтан гадас (Золотой кол) и осмысливается то, как небесная коновязь, изготовленная девятью мудрыми кузницами, то, как камень закрывающей отверстие в небе (если его вынуть вода зальет землю), то, как вершина мировой горы. Центральному небесному отверстию, через которое можно попасть на различные слои неба (от 3 до 99), соответствует отверстие в центре земли, через которое можно попасть в нижние миры (более 7).

Астральные мифы объясняют происхождение Ориона – Хухедей-мерген, Большой Медведицы – Долон эбуген, Плеяд – Мичит, Венеры – Цолмон. Широко был распространено поклонение солнцу, а возможно также и луне. В шаманских призываниях после божеств неба и земли упоминаются планеты, а также «полная луна», «золотое солнце» и «полумесяц».

С солярным циклом связан миф о чудесном стрелке Эрхий-мергене, сбившим выстрелом лишние небесные светила. Другой небесный стрелок – Хухедей мерген – громовник. Он пользуется стрелами, которые выковали 77 небесных плешивых кузнецов. Громовник метает стрелы, сидя верхом на драконе. Мишень, по разным представлениям, небесные

белая сова, белка летяга, колонок, хорек, бурундук, кривой крот, тушканчик и др. Попад в цель, стелы остаются в земле и через три дня становятся каменными, в случае непопадания возвращаются на небо.

На основе шаманских призываний можно полагать, что вначале небо и земля были слиты в единую массу, при их разделении возник огонь. Формирующей силой было женское начало (земное), одухотворяющей – мужское (небесное). С начала земля была маленькой кочкой, а потом разрослась. В центре мира находится мировая гора – Сумбер.

О происхождении верховных божеств известно мало. Обычно они именуются «возникшие сами по себе». Судя по некоторым эпическим мотивам, небом и землей был создан первый человек, иногда он прямо называется сыном вечного неба и золотой земли. Чаще всего его мать (как и будущая жена) происходят из среды хтонических земных духов, а по отцовской линии у него небесное происхождение.

Земля представляется многослойной, от 7 до 77 слоев. В шаманских мифах говорится о множестве эдзенов (81, 77, 49 и др.), духов хозяев различных мест, прежде всего вершин гор и водоемов. Глава всех земных божеств – Цаган Эбуген. Монгольская шаманская мифология отмечает роль духов предков. Добрые покровительствуют и помогают живым, злые всячески вредят. Обычно злыми становятся души умерших неестественной смертью и грешников.

У монголов есть представление и о мире смерти. Правит в нем Эрлик-хан, его волю исполняют эрлики или элчи. В нем же живут демоны. Царство мертвых обычно располагается под землей или непосредственно соседствует с миром живых (в соседнем измерении).

Список литературы.

Гумилев Л.Н. «В поисках вымышленного царства»

Гумилев Л.Н. «Древние тюрки»

«Мифы народов мира» 2Т. ОЛИМА 1997

Рашид ад-Дин «Сборник летописей», т. I-3, М. Изд-во АН СССР, 1946-1960

Свадебные обряды монгольских народов.

Бирюков Влад

Монголы строго соблюдали экзогамию. Брак внутри отцовского рода расценивался как недопустимое нарушение обычая. Браки заключались рано. Матерями становились в 14-15 лет. Различие в возрасте между женихом и невестой не принимали во внимание. Зато обращалось внимание на символическое сочетание годов рождения по лунному календарю. При заключении брака считалось очень важным, чтобы год рождения невесты не был твёрже, чем год рождения жениха, так как в противном случае терялось, будто бы мужское главенство и брак не имел шансов на благополучие. Невесту подыскивал отец жениха.

Господствующий формой заключения брака был брак по сватовству, путём уплаты калыма. Невеста должна была иметь приданное, состав, которого был вполне определённым, т.е. должен был включать установленный комплекс вещей и предметов. В приданное невесте давали скот (энжэ), количество которого также зависело от состоятельности родителей. Один из главных предметов юрта.

В свадебной обрядности выделяют три этапа: досвадебные, свадебные и послесвадебные церемонии.

1. Досвадебные обряды.

Это сговор, сватовство, установление сроков свадьбы.

Сторона жениха, выбрав невесту, засылает к её родителям сватов, которые в знак добрых намерений вручали от имени жениха хадак. Если хадак после первого визита не возвращался, переговоры могли быть продолжены. Обычно предварительные переговоры проходили в несколько заходов. Вступительная часть каждого переговоров содержала обширный обмен информацией по самым общим вопросам. Сваты руководствуются поговоркой: «Лучше уж говорить, чем совсем ничего не делать».

На завершающем этапе переговоров отец, мать и несколько родственников жениха приезжали к родителям невесты и преподносили один хадак с кусочками клея (для «склеивания» жениха и невесты), одну посудину и моток красных шёлковых ниток (для «связывания душ» молодых). Договорившись о приданном и подарках с каждой стороны, назначали день свадьбы, иногда даже через 2-3 года. Родители жениха сооружали молодым новый гэр, а родители невесты обязаны были дать постель и кухонные принадлежности.

2. Свадебные обряды.

В день свадьбы жених после сложного ритуала встречи с будущими родственниками и прощания невесты с родным домом увозили её к своим родителям в сопровождении эскорта гостей. В пути следования устраивались игры и другие состязания между представителями жениха и невесты. Приблизившись к гэр у родителей, молодые должны были проехать между двумя кострами (древнейший обряд очищения), затем их усаживали вместе на квадратный белый войлок перед входом в гэр и придавливали полы одежды камнями (чтобы «молодые, стыдясь своего положения и сотен глаз, не убежали бы, как малые дети»). Над ними произносились благопожелания счастья в супружеской жизни. Жениху среди множества благ желали иметь «здоровую крепкую шею и много скота», а невесте – вставать пораньше да ложиться попозже...».

До начала свадебной трапезы невесте заплетали косы замужней женщины, проходил ритуал освещения нового жилища молодых – жених разжигал огонь, а очаге, а невеста варила чай и угощала гостей. Затем все уходили пировать на воздух, а в гэре оставались невеста и жена старшего брата или специально назначенные женщины, которые произносили напутствие невесте.

Наутро следующего дня молодая должна была встать раньше всех и открыть тоно (верхний свет) гэра тестя в знак уважения и заботы, сообщая тем самым своё окончательное согласие на замужество. Обычно свадьба продолжалась три дня, в течение которых молодые почти не выходили из своего дома, молодая жена сама варила и кормила своего мужа.

3. Послесвадебные обряды.

Послесвадебные обряды включали в себя проверку хозяйственных способностей жены. Проверка хозяйственных способностей проводилась в присутствии родственников мужа. Невеста в свадебном наряде разжигала огонь и готовила праздничную еду.

Невеста в свадебном наряде разминала и сшивала шкурки животных.

Не сошедшиеся характерами муж и жена могли разойтись. Вторично выходили замуж только бездетные женщины и очень молодые. Место покойного мужа занимал его родной брат или старший сын, если вдова не являлась его матерью. Если братьев не было, вдове помогали ближайшие родственники, иногда эту роль брали на себя близкие друзья, откуда и пошла такая поговорка: «Надёжный друг и родню заменит».

Рождение детей – большая радость. Чем больше детей, тем лучше.

Список литературы.

Майдар Д., Турчин П. М. «Разноликая Монголия». М.. Мысль, 1984.

Жуковская Н.Л. «Судьба кочевой культуры». М.. Наука, 1990

Древнемонгольский этикет.

Суровая и полная невзгод степная жизнь предъявляла свои требования к отношениям между людьми, разбросанными на огромных пространствах. Редкие встречи с ближними и дальними соседями и с незнакомыми людьми всегда были желанными и радостными.

Хозяин гэра всегда хорошо примет гостя, напоит и накормит его, уложит спать, даст свежую лошадь и еду в дорогу. Обряд гостеприимства не предполагал словесной благодарности.

Перед входом в гэр гостю полагалось обойти его 1-2 раза посолонь, оставить оружие у вход, а нож снять с пояса. Ни в коем случае нельзя наступить на порог. Поздоровавшись с присутствующими, гость садился на предложенное ему почетное место. Справа – другие гости по старшинству, слева хозяин и хозяйка.

Хозяин никогда не начинал разговор первым, всегда ожидая, когда заговорит гость. Нельзя было начинать разговор с цели визита. Сначала – обмен фразами о содержании скота, погоде, состоянии пастбищ, о здоровье и благополучии семьи.

Поведение было степенным, неторопливым, полным достоинства. Суетливость осуждалась. Во время приветствий, благопожеланий, испробования угощений полагалось надевать шапку, чтобы выразить почтение хозяевам.

В зависимости от целей и торжественности визита приветствия и соответствующая им жестикация были различны. Приветствия были:

- сезонные («Достаточно ли корма в зиму?», «Хорошо ли поправился скот за лето?»);
- профессиональные (для охотников – «Много ли добычи?», для чабанов – «Спокойно ли пасутся ваши стада?», для табунщиков – «Все ли поголовье на месте?»);
- праздничные. (Например, новогодние. Молодые посещают старших родных. Войдя, протягивают к старшим обе руки, ладонями вверх и низко поклонившись, говорят: «Все ли благополучно?». Старшие кладут им на ладони руки и отвечают: «Здравствуйте!» Взаимное приветствие: «Хорошо ли встретили новый месяц?», «Благополучно ли перешли в Новый Год?» Иногда приветствие говорилось в стихотворной форме: «Старый год уходит, Новый год приходит, жеребята и телята, ягнята и козлята прозимовали упитанно. Старики, дети здоровы, люди были сыты. Хорошо встречаете Новый Год!» После этих приветствий обменивались табакерками и приступали к трапезе. Молодые также преподносили старшим хадак);
- повседневные («Что нового?», «Как дела?», «Хорошо ли живете?»).

Благопожелания (юролы): «Пусть шерсть ваших овец будет мягкой, как шелковинка!», для изготавливающих войлок – «Пусть будет ваш войлок прекрасен!», во время еды – «Пусть ваша еда будет вам на пользу!», На благопожелания надо было отвечать: «Да сбудутся ваши пожелания!», «Пусть ваши слова принесут нам удачу!».

При встрече вне дома здоровались на расстоянии легким наклоном головы, прижав обе руки к груди.

Вслед за приветствиями раскуривались трубки или нюхался табак. После перекура подавался чай, забеленный молоком, молочные блюда (в любом случае, даже если гость – ближайший сосед и зашел на минутку). Отказаться от чая нельзя – нанесешь обиду. Прежде чем налить гостю чай, хозяйка брызгала несколько капель по четырем или восьми сторонам света. Если подносили водку, то гость кончиком безымянного пальца правой руки четырежды брызгал по сторонам света и в сторону очага.

В торжественных случаях подносили серебряную пиалу с водкой на голубом хадаке. Принимая пиалу и хадак, гость должен правой рукой перекинуть хадак так, чтобы его край с орнаментом был обращен к подающему. Чай подносила хозяйка, двумя руками или правой рукой, но тогда левой поддерживала правую руку под локоть. Гость принимал

пиалу также обоими руками.

После чая подавали баранину (для особых гостей). Голова составляла отдельное блюдо, которое подавалось наиболее почетному гостю. Наиболее почетной частью, кроме головы, считалась лопатка, которую нельзя было съесть одному или поделить с женщиной. Если поблизости не было другого мужчины, лопатку нужно было переложить из руки в руку. Следующими по степени почетности были локтевые кости. Их подавали гостям из другой страны или незнакомым. За ними шли лучевые кости. Людям среднего звания подавали кости крестца, а также бедер, женщинам – заднюю часть и поясничные позвонки, девицам и молодым женщинам – грудинку.

Первый позвонок шеи брал хозяин и, съев мясо, бросал кость в огонь. Почки и сердце отдавали детям, кончик курдюка – хозяйке. Внутренности не подавались, печень и легкие съедали родственники. Курдюк также не было принято подавать на стол.

Гости садились в гэре по степени их признанного достоинства. Самый почетный из присутствующих занимал место за очагом, в северной половине гэра, лицом к югу. Ему подносили голову, опаленную, чисто выскобленную ножом, хорошо сваренную. На коже лба, на обоих щеках и за ухом делали надрезы. Баурчи подносил голову почетному гостю обеими руками, преклонив колени. Гость, взяв голову, отрывал кусочек кожи со лба, бросал его вверх, шепча обращение к небу с просьбой о благополучии. Затем брал кусочек кожи с левого уха и щек, после чего отдавал голову хозяину, а тот, отбив затылочную кость, клал внутрь ребро и снова, теперь уже сам, подносил голову почетному гостю. Гость, приняв ее, несколько раз кончиком ребра зачерпывал и отведывал мозг и отдавал голову своему соседу. Так голова обходила круг и возвращалась к хозяину, который ее доедал.

Кушанья и напитки подавались строго сообразно месту каждого в иерархической структуре монгольского общества. Каждый из кровных родственников имел право только на закрепленный за его ветвью рода кусок мяса, на раз и навсегда определенную очередность при раздаче чаш с кумысом и водкой. Каждый монгол с детства знал свое место в системе рода и место своего рода в структуре всех монгольских родов. Поэтому любое нарушение в порядке подачи и распределения пищи и питья воспринималось как оскорбление члена рода.

Первым разрезал мясо наиболее старший и уважаемый из гостей. Он, надев головной убор, брал в правую руку нож и с правой стороны отрезал длинный и тонкий ломоть, который передавал другим гостям. Затем такой же ломоть отрезался с левой стороны, потом опять с правой. Если присутствующих было много, то получивший ломоть резал его на кусочки и делился с остальными. После мяса подавали бульон с мясом и лапшой, кумыс, кислое молоко, сушеные пенки.

Все монголы, независимо от возраста и положения, обращались друг к другу по именам. Но при обращении к старшим и особо уважаемым людям добавлялось слово «гуай».

Родители не приучали детей к мелочной опеке. С ними нянчились старшие братья и сестры. Младшие обращались к старшим братьям и сестрам, а также к родителям на «вы». Семейная дисциплина была очень строгой, и перечить старшим было нельзя.

Монгольские имена.

Бирюков Влад

Давая имя ребенку, родители придерживаются древнейших традиций. Например, «от сглаза», для обмана «злых сил» сложился ряд имен, дающих человеку отрицательную характеристику: Аркинчи «пьяница», Мекля «лягушка», Му «плохой», Мучирия «плохое лицо». Особенно часто подобные имена давались в семьях, где умирали дети. Полагали,

что такое имя поможет сохранить жизнь следующему ребенку.

Если рождались девочки, а хотелось иметь мальчика, очередной новорожденной давали мужское имя в надежде, что таким образом в семье появиться следующий мальчик. В больших семьях порой не хотели иметь больше детей. С этой целью очередному новорожденному давали имя Отхон «младший», Адык «последний», Шавхар «остаток», Сюль «конец», полагая, что с помощью таких имен можно прекратить процесс деторождения.

В монгольском языке нет категории грамматического рода. Разграничение мужских и женских имен чисто традиционно. Например, к женским относятся имена, образованные от названий небольших животных и их детенышей: Керме «белка», Булган «соболь», Девеля «зайчонок раннего рождения», Ногаля «зайчонок позднего рождения». Некоторые имена употребляются как мужские, так и как женские: Ноган «зеленый» и «зеленая», Цаган «белый» и «белая», Дэлгэр «полный, изобильный» и «полная, изобильная», Жиргал «счастье, наслаждение». Если хотели однозначно указать на то, что имя – женское, к имени добавляли специальные дополнительные компоненты: Жэмэсмаа, Жаргалмаа, Гэрэлсуу, Балмасуу, Хандасуу, Шалсамаа, Цэрэгмаа, Харка, Янка, Монка, Уланка, Баракчин, Шарагчин, Харагчин.

В некоторых семьях существовал обычай менять женщинам имена при вступлении в брак. Она как бы переходила в новое состояние, что и подкреплялось новым именем, которое давали по своему усмотрению родственники мужа. Кроме того, существовал запрет жене или невестке произносить вслух имена старших родственников по мужской линии, и даже слова, созвучные с этими именами.

С давних времен существовал обычай соименования, при котором имя старшего ребенка задавало модель для имен последующих детей, например: старшая сестра Илеэнэ – младшая Мылеэнэ, старший брат Тюрюушэ – младший Тюрюубэн. При отсутствии письменности система соименований подтверждала родственные отношения.

Влияние на образование монгольского имени оказал также Тибет и Китай. Из Тибета пришли имена, в основе которых заложены производные от названий планет и дней недели.

Часто к именам добавлялись слова: багатур – богатырь, сечен – мудрый, тайдзи – принц, ноян – князь, воевода.

В таблице приведены монгольские имена и значение основы, от которых они произошли.

Имя	Основа	Имя	Основа
Адууч	Табунщик	Булган	Соболь
Адык	Последний	Бут	Меркурий; среда
Адьян	Солнце; воскресенье	Буха	Бык
Азарга	Жеребец	Галдан	Ликующий
Ангараг	Марс; вторник	Галсан	Счастье
Араш	Мудрец; отшельник	Гарма	Деяние
Арьяа	Святой	Гаха	Свинья
Аюш	Долговечный	Гунта	Трехлетний/ -я
Баатар	Богатырь	Гучин	Тридцать
Бадма	Лотос	Гэрэл	Свет

Басанг	Венера; пятница	Дагин	Жеребенок
Базар	Алмаз	Далаан	жеребенок
Балдан	Могущественный	Даланта	Семьдесят
Балта	Боевой топор	Дава	Луна; понедельник
Бархсат	Юпитер; четверг	Дамба	Высший
Бата	Сильный; прочный	Данзан	Опора религии
Баян	Богатый	Дентя; Дентялик	Четырехлетний
Баяр	Радость	Джал	победоносный
Бембя	Сатурн; суббота	Девяля	Зайчонок ранний
Борсой	Невзрачный	Джиринтя	Шестьдесят
Дорджо	Алмаз	Джиртя	Шестидесятилетний
Дэлгэр	Полный; изобильный	Саранг	Марс; среда
Еше, Еши	разум	Сарва	Двухлетний жеребенок
Жаргал, Жиргал	Счастье, наслаждение	Сарлык	Як
Зана	Разум	Согар	Венера, пятница
Зурган	Шесть	Содном	Доброе деяние
Йисин	Девять	Сомьян	Луна, понедельник
Кермен	Белка	Сэсэг	Цветок
Кичик	Щенок	Сюке	Топор
Киштя, Кишигтя	Счастливая	Сян	Хороший
Лавга	Меркурий; среда	Таван	Пять
Малч	Скотовод	Така	Курица
Мункджиргал	Вечное наслаждение	Тэхэ	Козел
Найин	Восемьдесят	Тюрген	Быстрый
Найта	восемьдесятлетняя	Тявинтя	Пятьдесят
Имя	Основа	Имя	Основа
Начин	Сокол	Укюрч	Скотник
Нимгир	Марс; вторник	Улан	Красный
Ногаля	Зайчонок поздний	Утанасан	Долголетие
Ноган, Ногоодой	Зеленый	Хасыр	Охотничья собака
Ноха, Нохой	Собака	Хеоч	Чабан
Ням	Солнце, воскресенье	Харалдай	Черный
Нямин	Восемь	Хуса	Баран
Олзо	Находка	Цаган	Белый
Отхон	Младший	Цагаада	С проседью

Очир	Жезл	Чон	Волк
Пюрвя	Юпитер, четверг	Шара	Желтый
Ринчин, Рэншен	Драгоценность	Шарап, Шарва	Премудрость
Сагаан, Сагаадай	Белый	Шонхор	Кречет
Самбуу	Хороший	Шоно	Волк
Санчир	Сатурн, суббота	Шэбшээдей	Думающий
Эрдени, Эренцен	Драгоценность		

Список литературы

Владимирцов Б. Я. «Чингис-хан» Лань С.-Пб.

Гумилев Л.Н. «В поисках вымышленного царства»

Рашид ад-Дин «Сборник летописей», т. I-3, М.Изд-во АН СССР, 1946-1960

Суперанская А. «Восьмидесятилетний малыш. Имена монголоязычных народов»// Наука и Жизнь N9 1992

Монгольский национальный костюм.

Монгольский национальный костюм отличается от одежды других кочевых народов Азии системой кроя и соотношением частей одежды между собой. Этнические группы различались по манере ношения одежды, отделке, выбору цвета и украшений.

Материалы, используемые для изготовления одежды:

шкуры диких или домашних животных. Кожу тщательно очищали от жира, намазывали несколько раз кислым молоком, высушивали и разминали простейшей кожемялкой. различные сорта овечьего меха и мех диких животных
кожа и замша

ткани из шелка и шерсти, привозились из Китая и Передней Азии
хлопчатобумажная ткань

Материя могла быть подкрашена естественными красками.

Основной одеждой монголов является халат без плечевого шва. Его пропорции: ширина подола к ширине плеча 3:1, длина по среднему шву к ширине подола 4:3, ширина рукава к длине рукава 1:3. Для халата традиционного покроя берется полотнище ткани в три длины предполагаемого халата (от плеча до щиколотки) и складывается втрое. Рисунок выверяется по кромке, которая впоследствии становится осью симметрии. Одну длину отрезают, она идет на дополнительную правую полу, рукава, воротник, подкройную подшивку. Из двух длин выкраивают правую и левую половины (сгиб поделить на три части и соединить эти точки с серединой нижнего края) и сшивают по кромке. Из оставшегося полотнища кроют спущенный рукав (пришивается без проймы), дополнительную правую полу (треугольник, наставляющийся на правую полу для увеличения запаха), воротник (стойка-шалька до начала запаха), из остатков – подкройная подшивка (ткань не загибается, как на европейской одежде, а с изнанки пришивается полоса ткани) и одна сторона манжеты.

Для утепленного халата так же кроится подкладка.

Одежда разных социальных групп одинакова по крою, различается по материалу и отделке. У князей и чиновников были в употреблении широкие халаты китайского и маньчжурского образца (ширина достигалась клиньями в боковых швах). У маньчжуров также заимствована **курма** – широкая, застегивающаяся на груди кофта, одевающаяся

поверх халата.

Подпоясывали халат широким матерчатым поясом длиной 7-8 метров, шириной 40 см. За пояс мужчины заправляют кисет для табака **далин**. Он имеет вид вытянутого четырехугольника с разрезом в центре и украшением по коротким сторонам. Носят его, заправив за пояс наполовину, чтобы украшения были одно над другим. На поясе также носят нож в ножнах, огниво и кремь. Они прикрепляются пуговицами или тесемками с пряжками. Пояс, как и шапка, является необходимой деталью одежды, символом достоинства личности.

В непогоду поверх халата одевали плащ **цув** из красного сукна с желтой каймой. Кроится он также как халат, но передние полы у него короткие, до талии, а сзади до талии идет разрез. К нему прилагается капюшон в форме четырехугольника, скругленный по одному углу на затылке. К передним концам капюшона пришивались тесемки, сам капюшон к плащу не пришивался.

Нижняя одежда и у мужчин и у женщин состоит из штанов и рубашки. Материал выбирается в зависимости от времени года. Рубашка прямая со спущенным рукавом. Штаны либо из одного куска материи со сгибом по шаговой части и пришитым поясом, в который подернут шнурок, либо из двух деталей со швами по бокам и по шагу. Сапоги **гутулы** изготавливались из кожи. Отличались от обуви соседних народов жесткой подошвой с войлочной прокладкой. Союзки и голенища кроют из двух симметричных половин. Голенище закрывает всю голень, одинаково по ширине сверху и внизу. Союзки жесткие, наглухо пришиты к голенищу.

Традиционное жилище монголов.

Каракулина Екатерина

Традиционным жилищем кочевых народов Великой Степи является юрта. Из китайских источников известно, что в юртах жили хунны, тюрки, уйгуры, кипчаки, огузы, и др. Монгольская юрта называется «гэр».

Гэр бывает двух видов:

- 1) Легкий и удобный для перевозки у кочевников. Его общий вес примерно 250 кг, что соответствует грузоподъемности выючного верблюда или двухколесной телеги.
- 2) Гэр оседлого человека благоустроеннее, богаче внутренним убранством и потому более громоздкий. Гэр достаточно устойчив против ветра, не разрушается при землетрясениях. В нем прохладно летом и сравнительно тепло зимой. Он удобен при сборке, разборке и перевозке, и незаменим в условиях пастбищного скотоводства. Гэр для кочевника – это не только закрытое пространство для проживания. Это своеобразная микросфера. Находящаяся, в представлении ее обитателей, всегда в центре безбрежного природного окружения.

Монгольская юрта почти всегда ориентирована по оси север – юг. Исключения возможны по ландшафтно-климатическим причинам.

Итак, вход – с южной стороны, а противоположная входу, почетная сторона юрты, куда сажают важных гостей, и где хранится алтарь с изображением богов, – находится на севере. Правая (западная) сторона юрты – мужская. Здесь находится кровать главы семьи, охотничье снаряжение, конское седло, упряжь для верблюдов или быков, бурдюк с кумысом и прочие принадлежности скотоводческого хозяйства, которые ассоциируются в основном с мужскими видами занятий. Левая (восточная) сторона – женская. Здесь постель незамужней женщины в семье (сестры или дочери хозяина). Сразу у входа – полки с посудой и шкафчик с продовольствием, ведра для дойки скота и прочие предметы, связанные с женским трудом в скотоводстве.

Наряду с простым делением пространства на общепринятые направления: север – юг,

восток – запад монголы делят его еще на 12 секторов, которым присвоены названия животных малого цикла лунного календаря. В обычно гэре количество уней (стропильных реек крыши) чаще всего равняется 60, т.е. числу лет полного круга лунного календаря. Учитывая, что календарные дни определялись по расположению относительно секторов луны, планет и некоторых звезд, а время суток – по направленности солнечного луча внутри гэра, конструкция крыши гэра предстают перед нами в роли универсального календаря.

Начиная с севера по направлению движения солнца, так как гэр ориентируется входом на юг, каждый из 12 секторов имеет следующее смысловое назначение: мышь – достаток пищи; тигр – храбрость, сила и могущество; заяц – слабость и пугливость; дракон – мощь и величие неба, властелин неба; змея – коварство; лошадь – подвижность; овца – нужда; обезьяна – человеческая фантазия; курица – плодovitость и молодость; собака – сторож имущества; кабан – сытость и довольство.

В каждом гэре отводится сектор для размещения самых ценных вещей, в этом секторе усаживают самого почетного гостя, справа от него сидят другие гости по старшинству, а слева – хозяйка, хозяин и другие домочадцы. В секторе дракона хранятся небесные и земные дары – вода и дрова, в секторе овцы – мясные продукты или новорожденный молодняк, нуждающийся в помощи и т.д.

В центре юрты находится очаг – главный сакральный объект монгольского жилища. Вокруг располагаются другие, менее значимые предметы. Возле очага вертик

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

Общая часть.

Настоящие правила описывают порядок ведения игровых боевых действий и столкновений на игре «Великая Степь» и являются основным регламентирующим документом для описываемого типа игрового взаимодействия и возникающим в ходе такового вопросам, спорам и неясностям. Все иные правила данной игры применяются к разделу «боевые действия» только в той мере, в какой они не противоречат настоящим правилам.

Доминирующими, то есть определяющими порядок применения и окончательные результаты оно, по отношению к правилам ведения боевых действий, являются этические правила.

Сопутствующими, то есть дополняющими по отношению к правилам ведения боевых действий, являются лекарские и демографические правила.

Терминология, а также понятийный аппарат, использованные для обозначения предметов, состояний и явлений в данных правилах, являются единственно утвержденными для данной игры именно в том понимании и описании, в каком они присутствуют в тексте правил, и не могут быть подменены подобными или схожими терминами из правил иных игр или реальной жизни. То, что имеет название в данных правилах, то имеет и описание, и это название и описание являются единственно законными для данной игры. Никакие иные термины со схожим звучанием не являются признанными ввиду неизбежного смещения смыслов.

Никакие оправдания неспособности или нежелания понимать и соблюдать данные правила не принимаются. Обсуждение, оспаривание или коррекция правил допускается только до момента начала игры, если мастера сочтут необходимым таковое в качестве доигровой подготовки.

Исполнение настоящих правил является обязательным условием участия в игре, как для мастеров, так и для игроков. Неисполнение или несоблюдение настоящих правил в любой форме является достаточным основанием для отстранения от участия в игре любого мастера или игрока в любой момент доигровой подготовки или игры.

Решения, по сути, форме, характеру и результатам игровых процессов, происходящих в сфере воздействия настоящих правил, принимаются исключительно мастерами в пределах их личной и коллективной ответственности. Любые решения, принимаемые мастерами относительно игрового процесса, в том числе и касательно сферы воздействия настоящих правил, в том числе и карательные, вплоть до отстранения того или иного участника от игры, являются исключительной прерогативой мастеров и не подлежат оспариванию либо обсуждению.

Подача заявки на участие в игре одновременно означает и добровольное и неотменяемое до окончания игры принятие на себя игроком или мастером обязательство, безусловно, соблюдать дух и букву настоящих правил, а также признание права мастеров контролировать соблюдение правил, при необходимости осуществлять их толкование, применять игровые санкции за их нарушение.

Техническая часть.

Участник боевых действий.

Стать участником боевых или сопутствующих им действий в той или иной форме может любой участвующий в игре персонаж – даже если он этого не желает.

Каждый персонаж имеет 2 хита. При потере одного своего хита он становится легкораненым (без ограничения дееспособности) и без врачебной помощи через 15 минут реального времени переходит в состояние тяжелораненого и в отсутствие дальнейшей врачебной помощи еще через 15 минут реального времени умирает. При потере двух своих хитов становится тяжелораненым (не может двигаться и держать оружие) и без врачебной помощи умирает через 15 минут реального времени. Отсчет времени начинается с момента снятия хита.

Зона поражения включает в себя корпус и конечности от кистей до ступней. Попадание в эту зону снимает хиты. Любое попадание в пах, лицо, шею приводит к саморанению ударившего по решению пострадавшего или мастера со снятием 1 хита. Попадание в кисти и ступни не засчитывается.

Игровое оружие.

Все игровое оружие должно обеспечивать безопасность при его применении и соответствие историческим образцам. Ответственность за соблюдение требований безопасности при изготовлении и применении игрового оружия полностью лежит на его владельце, а случае командной заявки – на владельце и руководителе игровой команды. Определение пригодности оружия к использованию в данной игре является исключительной прерогативой мастеров. Оружие европейского типа, а также имеющее усиление либо утяжеление на рабочей части, абсолютно запрещено. Никакого иного оружия, кроме перечисленного в настоящем разделе, в данной игре не существует.

Оружие клинковое.

Нож (хутуг) - длина клинка до 30 см, рукоять в один перехват, гарда не обязательна.

Меч (улду), палаш, сабля (хэлме) - длина клинка не более длины руки владельца от кончиков пальцев до плечевого сустава. Центровка на клинке не далее ширины ладони владельца от гарды. Минимальная ширина клинка у гарды не менее 5 см. Должны иметь скругленные кромку (5 мм) и острие (25 мм). Длина рукояти не более полутора

перехватов. Масса от 50 до 150 г на 10 см общей длины. Материалы для изготовления: дерево, дельта-древесина, пластик, текстолит.

Оружие древковое.

Топор (алмы хунэ) – длина топорща 50-75 см. Максимальный диаметр топорща - 4 см, ширина лезвия по кромке от 10 до 20 см. Рабочая часть делается из упругих материалов (резина либо пенка), топорще должно обеспечивать безопасность работы.

Кистень (боевая гирия) – длина чубука (рукояти) 50-75 см, длина повода не более длины чубука. В качестве ударной части используется шар из мягкого упругого материала (поролона, пенки, пенорезины);

Булава (гулда) – длина рукояти 50-75 см, В качестве боевой ударной части используется шар из мягкого упругого материала (поролона, пенки, пенорезины);

Копье (жада) – максимальная длина в рост владельца с вытянутой рукой. Допустимый диаметр – от 3 до 4 см. Наконечник по форме должен быть похож на реальный, изготовлен из мягкого упругого материала, и обеспечивать безопасную работу. Древки должны быть прямые и обработанные. Утяжелители на рабочей части запрещены.

Оружие метательное.

Лук (нумун) – длина хорды 80-120 см, максимальное натяжение тетивы не более 15 кг.

Стрелы (сумун) – длина 60-80 см. Обязательно должны иметь оперение и смягчение на ударной части. Сечение древка только круглое, при диаметре в 6-8 мм. Вошение (парафинирование) или лакирование древка обязательно. Паз в пятке обязателен. Баланс от трети длины до наконечника до середины древка. Допустимый изгиб не более 1 мм на длину стрелы. Для сборки стрел запрещено использовать проволоку, гвозди, пластик. Рекомендуются материалы для наконечника – строительная пенорезина диаметром от 4 до 6 см, для оперения – птичьи перья, мягкий картон, для сборки – суровые нитки и клей.

Арки – отыгрываются арканами общей длиной 10-15 м с фиксированной петлей (не затягивающейся), диаметром от 1 до 2 м, толщина веревки не менее 0,5 см.

Защитные приспособления.

1. Доспехи и латы откровенно западноевропейского образца в данной игре не существуют и функции доспехов не исполняют.

Доспехи (куяк). Доспехи хитов не добавляют, но не пробиваются отдельными видами оружия. Доспехи по классу защиты не дифференцируются. Доспехом считается куртка или халат из кожи или кожаменителя (толщина материала – не тоньше 2-3 мм, обита металлическими пластинами не менее чем на 50%), стеганный войлочный, кожаный или ватный халат (хатангу дегель), кольчатый, ламеллярный, ламинарный или комбинированный доспех. Доспех по игре прикрывает то, что прикрывает по жизни. Наручи и перчатки рекомендуются для пожизненной защиты.

2. Пробиваемость доспеха:

Тип оружия. Пробиваемость.

- 1) Аркан – нет.
- 2) Нож – нет.
- 3) Кистень, булава – нет.
- 4) Меч (палаш, сабля) – нет.
- 5) Топор – да.
- 6) Копье – да.
- 7) Стрела – да.

3. Щиты (халха). Имеют круглую либо овальную форму, при диаметре в 50-70 см. Не должны иметь шипов и прочих заострений. Должны иметь сглаженную (не менее 5 мм) кромку. Один игрок имеет один щит.

4. Шлемы (дуулга). Должны реально защищать голову, и потому иметь амортизирующий подшлемник или парашют. Обязаны иметь внешнее сходство с историческими аналогами. Обязательным дополнением к шлему или его составной частью являются личины, полумаски и другие защитные приспособления для лица и глаз.

Специальная часть.

Допуск и сертификация.

1. ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ УСЛОВИЕМ ДОПУСКА К УЧАСТИЮ В БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЯХ ЯВЛЯЕТСЯ ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ НА УМЕНИЕ ВЛАДЕТЬ ОРУЖИЕМ. НЕ ПРОШЕДШИЕ ИСПЫТАНИЯ К БОЕВЫМ ДЕЙСТВИЯМ В КАЧЕСТВЕ АКТИВНОГО УЧАСТНИКА НЕ ДОПУСКАЮТСЯ, НАРУШЕНИЕ СЕГО ПРАВИЛА КАРАЕТСЯ УДАЛЕНИЕМ С ПОЛИГОНА. ЛЮБОЕ ОРУЖИЕ И ЛЮБОЙ ИГРОК МОГУТ БЫТЬ ПРОВЕРЕНЫ И В ХОДЕ ИГРЫ СТОЛЬКО РАЗ, СКОЛЬКО БУДЕТ СОЧТЕНО НЕОБХОДИМЫМ МАСТЕРАМИ.

2. Всякий, желающий отыгрывать воина, обязан иметь собственный лук с комплектом стрел и боевой нож. ДОПУСК КО ВСЕМУ ОСТАЛЬНОМУ ОРУЖИЮ ВОЗМОЖЕН ТОЛЬКО ПОСЛЕ УСПЕШНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ ДОПУСКА ПО ЛУКУ. ВСЕ МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ ИСПЫТЫВАЕТСЯ МАСТЕРАМИ НА ТОЧНОСТЬ И БЕЗОПАСНОСТЬ ВЕДЕНИЕМ ИЗ НЕГО ЖЕ БЕГЛОГО ОГНЯ ПО ЕГО ЖЕ ВЛАДЕЛЬЦУ, а также иными способами, которые будут сочтены мастерами подходящими.

3. Все оружие, привезенное на игру, осматривается мастером по оружию. Допущенное оружие маркируется специальной этикеткой, не допущенное изымается мастерами до конца игры. Производства и амортизации оружия в промышленных масштабах на игре не будет, количество, и номенклатура привозимого оружия согласуются с мастерами до игры.

4. Характеристики видов оружия, не описанного в правилах, но имеющегося, по мнению отдельных игроков, у отыгрываемых ими персонажей особого рода, согласуются с мастером по оружию до игры. Все спорные и неясные вопросы согласуются с мастерами до игры.

Применение оружия и защитных приспособлений.

1. Засчитанным считается удар, нанесенный рабочей частью оружия. Каждый удар, нанесенный в защищенную доспехом зону поражения оружием, пробивающим доспех, или любым оружием, кроме аркана, в незащищенную доспехом, но разрешенную правилами зону поражения, снимает 1 хит.

2. Удары бывают рубящие, режущие и колющие. Рубящий удар засчитывается, если его амплитуда составила дугу не менее одной четверти окружности. Колющий удар засчитывается, если его амплитуда составила не менее одной четверти длины оружия. Режущий удар засчитывается, если его амплитуда составила не менее одной четверти длины клинка. «Швейная машинка» (более одного удара малой амплитуды, нанесенных в одну точку) не засчитывается за удар.

3. Допускаются: рубящий и режущий удары мечом, палашиком, саблей; рубящий удар топором, при этом удар булавой или кистенем приравнивается к рубящему; режущий удар ножом; колющий удар копьем и выпущенной из лука стрелой. Других ударов не существует. Рубящие удары копьем, колющие мечом, топором, булавой, кистенем или

зажатой в руке стрелой не только не существуют, но и жестоко преследуются.

4. Оружие используется только по назначению. За использование оружия вопреки его назначению и правилам, какими бы мотивами это не объяснялось, и даже если это не повлекло нанесение травмы, игрок может быть наказан мастером в соответствии с принципом безграничного мастерского произвола.

5. Отрубание конечностей не существует. Разрешены удары щит в щит, статичный (не ломающий и не скручивающий) захват руки и оружия за небоевую часть. Прочие приёмы рукопашного боя запрещены. Удары и толчки корпусом, головой, рукой и ногой в щит запрещены.

6. Повреждения оружия или защитных приспособлений, перерубание копья мечом, разрубание или пробитие щита, не существуют, за исключением назначенных мастерами исключений.

Оглушение.

Оглушением считается состояние временной игровой недееспособности, возникающее от падения с лошади под воздействием аркана, или от удара сзади по спине, нанесенного обухом топора, кистенем или булавой, одновременно с возгласом: «Оглушаю!». Оглушение приводит в бессознательное состояние на 2 минуты реального времени. В данном состоянии персонаж не может совершать никаких действий, в том числе и разговаривать.

Время и порядок ведения игровых боевых и сопутствующих им действий.

1. Полномасштабные боевые действия разрешены с 6 часов утра до 22 часов вечера реального времени.

2. В период с 22 до 6 категорически запрещены любые боевые действия с участием более 3 бойцов с обеих сторон, а также применение метательного оружия.

3. В период с 22 часов до 6 часов разрешено скрытное проникновение во вражеский лагерь, при этом лазутчик обязан действовать в одиночку и не вправе использовать доспехи и никакое иное оружие, кроме ножа и кистеня. Обороняющиеся, если они обнаружили атаку, вправе использовать любые доспехи и любое оружие, кроме метательного, но не могут задействовать против лазутчика более двух бойцов.

4. Любые схватки с 22 до 6 часов могут происходить только в пределах освещения имеющегося костра, удаление от одного за пределы освещённого круга означает автоматическое прекращение схватки. Применение факелов запрещено.

5. Если игрок спит, он считается вне игры, его будить нельзя, а его персонаж убивать запрещено. Ночные грабежи и кражи имущества запрещены.

Способы организации боевых действий и методы применения оружия в бою.

1. Характерной особенностью монгольского стиля ведения боя, доминирующего на данной игре, является маневренность и преимущественное использование метательного оружия.

2. Правильная последовательность организации боевых действий:

- сбор нойонов для определения целей, планов и масштабов войны,
- проведение разведки ТВД и намерений противника агентурным путем,
- доразведка ТВД и сил противника методами рассылки небольших мобильных отрядов, взятие языков и диверсионные мероприятия,
- организация засад и налетов на лагерь и кочевья противника – при попытке принуждения к подчинению или выгодному миру,
- разгром войска противника в решающем бою – или ряде боев – и уничтожение его лагерей и кочевий – при попытке полной ликвидации противника,

- сбор трофеев и организация безопасного наступления на территорию противника или отхода на свою территорию.

3. Правильная последовательность применения оружия в бою:

- построение войска в соответствии с замыслом на сражение,
- ведение залпового или беглого огня из луков, для расстройств рядов противника и нанесения ему серьезных потерь, с использованием обманных маневров,
- согласованный копейный удар латной конницы по расстроенным рядам противника либо реальный или обманный отход,
- добивание противника мечами, топорами и так далее, и взятие пленных, либо повторение обстрела из луков, либо отход.

4. Соблюдение данных последовательностей будет вознаграждаться мастерами игровыми методами. Несоблюдение – будет наказываться ими же всеми доступными средствами.

Блок: Плен



Пленение. Любой персонаж может быть пленен. Он может сдаться в плен добровольно, либо быть захвачен. Находящийся в плену персонаж лишен свободы и обязан исполнять все распоряжения победителя, в соответствии с игровой этикой и собственной игровой ролью. Захват в плен возможен при двух вариантах обездвиживания персонажа: заарканивание и оглушение.

Заарканивание. Аркан набрасывается только на корпус противника. Резко дергать аркан после набрасывания нельзя. Набрасывание аркана на шею и резкие рывки запрещены и считаются саморанением со снятием 1 хита по решению пострадавшего. Уворачиваться от летящего аркана разрешено, сбрасывать наброшенный – запрещено. Заарканенный персонаж от аркана освободиться не может, двигаться и сопротивляться не может, пока аркан находится в руках его противника. Если аркан наброшен на конного, считается, что он слетел с седла и был оглушен, если на пешего – он просто упал. Дальнейшие действия – по решению победителя.

Связывание. Связывание плененного моделируется не стягивающим обматыванием его корпуса арканом с использованием всей длины веревки. Связанный персонаж самостоятельно, без использования оружия или помощи извне, освободиться не может.

Колодки. По прибытии в лагерь пленный может быть закован в колодки, которые моделируются плетенкой прямоугольной формы из прутьев. Размер примерно 0,5 м на 1 м, фиксируются в верхней части корпуса. Снять колодки самостоятельно или выйти с колодками за пределы лагеря самостоятельно пленный не может. Колодка может быть снята только с помощью инструментов или оружия другим персонажем.

Рабство.

Индивидуальное рабство в степи широко не распространено. Однако имеет место быть коллективное рабство – утэгу-боголство. Утэгу-богол - рабы какого-либо рода или племени, потомственно ему служившие. Такими потомственными рабами становятся всем родом или племенем. Рождённый утэгу-боголом им и остается.

Блок: Обыск



Обыск. Применяется к пленным или мертвым персонажам. Производится по жизни или под честное слово на выбор обыскиваемого игрока.

Все игровое имущество должно находиться в главном гэре или рядом с ним и может быть украдено или разграблено по игре, но только в присутствии мастера.

При захвате вражеского лагеря возможен его грабеж захватчиками. Грабеж моделируется реальным обыском территории игрового лагеря в присутствии мастера или добровольной выдачей игрового имущества по выбору ограбляемых.

Блок: пытки



Допрос. Любой персонаж, взятый в плен, может быть допрошен. Допрос есть способ получения игровой информации. Если персонаж, взятый в плен, отвечает добровольно, то количество вопросов и объем информации не ограничиваются ничем, кроме доброй воли допросчика и допрашиваемого, а также времени игры. Если пленный не желает в ходе допроса давать добровольные показания, то он, по решению допросчика и в соответствии с игровой этикой, может быть подвергнут пытке.

Пытка. Пытки отыгрываются бросанием дайсов присутствующим мастером. Пытуемый может выдержать пытку, «расколоться» или умереть. «Расколовшийся» обязан правдиво и точно ответить на три вопроса. Пытка может быть повторена не ранее, чем через 10 минут реального времени. Персонаж, перенесший пытку, считается тяжелораненым. Персонаж, перенесший пытки три раза подряд в течение одного игрового дня, независимо от их результата, считается запытанным насмерть, и умирает.

Блок: Медицина, лекари



МЕДИЦИНСКИЕ ПРАВИЛА.

1. Общие положения.

Настоящие правила описывают ранения, заболевания, отравления и их лечение на игре «Великая Степь» и являются основным регламентирующим документом для описываемого типа игрового взаимодействия и возникающим в ходе такового вопросам, спорам и неясностям. Все иные правила данной игры применяются к разделу «медицина» только в той мере, в какой они не противоречат настоящим правилам.

Сопутствующими, то есть дополняющими по отношению к медицинским правилам в части причин возникновения ранений и заболеваний являются боевые и этические правила, а в части возможных последствий и особенностей рождения и смерти - демографический раздел общих правил.

Терминология, а также понятийный аппарат, использованные для обозначения предметов, состояний и явлений в данных правилах, являются единственно утвержденными для данной игры именно в том понимании и описании, в каком они присутствуют в тексте правил, и не могут быть подменены подобными или схожими

терминами из правил иных игр или реальной жизни. То, что имеет название в данных правилах, то имеет и описание, и это название и описание являются единственно законными для данной игры. Никакие иные термины со схожим звучанием не являются признанными ввиду неизбежного смещения смыслов.

Никакие оправдания неспособности или нежелания понимать и соблюдать данные правила не принимаются. Обсуждение, оспаривание или коррекция правил допускается только до момента начала игры, если мастера сочтут необходимым таковое в качестве доигровой подготовки.

Исполнение настоящих правил является обязательным условием участия в игре, как для мастеров, так и для игроков. Неисполнение или несоблюдение настоящих правил в любой форме является достаточным основанием для отстранения от участия в игре любого мастера или игрока в любой момент доигровой подготовки или игры.

Решения, по сути, форме, характеру и результатам игровых процессов, происходящих в сфере воздействия настоящих правил, принимаются исключительно мастерами в пределах их личной и коллективной ответственности. Любые решения, принимаемые мастерами относительно игрового процесса, в том числе и касательно сферы воздействия настоящих правил, в том числе и карательные, вплоть до отстранения того или иного участника от игры, являются исключительной прерогативой мастеров и не подлежат оспариванию либо обсуждению.

Подача заявки на участие в игре одновременно означает и добровольное и неотменяемое до окончания игры принятие на себя игроком или мастером обязательство, безусловно, соблюдать дух и букву настоящих правил, а также признание права мастеров контролировать соблюдение правил, при необходимости осуществлять их толкование, применять игровые санкции за их нарушение.

Медицинская помощь.

1. Классификация.

Медицинская помощь на игре подразделяется на квалифицированную (оказывается только шаманом или священником) и неквалифицированную (оказывается любым персонажем). Самопомощи не существует.

2. Лекарственные средства.

Лекарства должны быть безопасными в заявленном способе применения. При допуске возможно испытание его на изготовителе. Рекомендуются травяные сборы, сорта чая, пряности, пищевые добавки и красители. Сертифицируется одна доза лекарства. Употребление её состоит из отыгрыша, т.е. собственно применения вещества, и разрывания сертификата.

Шаман/священник имеет в своём распоряжении **два вида лекарств**.

1 – укрепляющее силы. Отыгрывается горячим питьем (травяной сбор, особый сорт чая и т.д.) не менее кружки (200мл)

2 – закрывающее раны. Мазь либо паста, наносится на бинт для перевязки при тяжелых ранениях.

Количество доз определяется мастером в зависимости от игровой ситуации.

Ядовитые и иные сильнодействующие снадобья выдаются мастером. Правила их применения объясняются при выдаче и сопровождаются сертификатом.

Игровой бинт – полоса материала (х/б, льняного и т.п.) шириной 5-12 см не белого цвета (желтый, бежевый, т.е. цвет неокрашенной ткани). Допускается нанесение знаков и надписей как часть обряда. Понятие «перевязанная рана» включает в себя плотную надежную и удобную повязку из игрового бинта полностью закрывающую рану. Поверх одежды и доспехов повязка не накладывается. Тяжелое ранение (-2 хита) подразумевает наличие на теле двух ран, каждая из которых должна быть перевязана. Игровая рана,

перевязанная белой марлей, считается инфицированной, не поддается лечению, приводит к смерти за 15 минут.

Кнут для изгнания злых духов – веревка не короче 1 м на рукояти. Допускается украшение рукояти предметами, особо устрашающими злых духов.

Обряд лечения продолжается не менее 10 минут индивидуально для каждого раненого.

Ранения и болезни.

1. Легкое ранение.

Неперевязанное легкое ранение через 15 минут переходит в тяжелое.

Легкое ранение после перевязки не переходит в тяжелое и без квалифицированной помощи проходит после отдыха в течение 1,5 часов. Во время отдыха человек не участвует в боевых действиях, походах, не скачет на лошади, преимущественно лежит. Если легкораненый вынужден участвовать в боевых действиях и т.д., легкое ранение переходит в тяжелое. Строгий постельный режим (лежать, не поднимаясь, все время лечения) сокращает время лечения на 30 минут. Соблюден постельный режим или нет - решает мастер.

После квалифицированного лечения легкое ранение проходит через 30 минут. Для излечения необходимо:

- 1 – перевязка
- 2 – снадобье, укрепляющее силы
- 3 – обряд, соответствующий религии племени не менее 10 минут

2. Тяжелое ранение.

Требует квалифицированного лечения, без которого приводит к смерти за 15 минут. Перевязка отдаляет смерть на 1 час. После квалифицированного лечения тяжелое ранение проходит за 1 час. Для излечения необходимо:

- 1 – перевязка со снадобьем закрывающим раны
- 2 – снадобье, укрепляющее силы
- 3 – обряд, соответствующий религии племени не менее 10 минут

3. Безумие.

Безумным или одержимым злым духом считается человек, чье поведение резко и/или продолжительно не укладывается в этические рамки. Лечится избиением кнутом до потери сознания, после чего больной считается легкораненым и требует соответствующего лечения.

4. Последствия пыток.

Человек, оставшийся в живых после перенесенной пытки находится в состоянии тяжелого ранения. Для сохранения его жизни требуется лечение по схеме лечения тяжелого ранения.

5. Сибирская язва.

Начинается в поселении по мастерскому произволу. Причинами её являются беспорядок в лагере, нарушение командой игровых и полигонных правил, злостное или частое нарушение этики мира. Сибирская язва не лечится, заразна, приводит к смерти за 15 минут. При начале эпидемии мастер отмечает черным знаком любое количество игроков по своему выбору, оставшиеся в лагере по истечении 15 минут после начала эпидемии считаются зараженными. Все лошади в зараженном поселении считаются больными. Территория поселения в течение 3 часов считается зараженной, вход в поселение приводит к заражению всех вошедших.

6. Нервное истощение.

Наступает у шамана после проведенных подряд (с паузой менее 30 минут) пяти камланий. Состояние -1 хит, требует лечения как легкое ранение. Дальнейшие камлания истощают силы шамана и могут вызвать немедленную смерть от нервного перенапряжения.

Блок: Яды



Отравление.

Начинается после отслеженного мастером принятия яда. Через 15 минут состояние легкого ранения, ещё через 15 минут – смерть. Излечить отравление невозможно. Отравленного оружия нет, контактных ядов нет.

Блок: Демография, евгеника



Демография.

1. Как правило, новый персонаж может появиться в игре через рождение в той или иной семье (роду, племени). После совершения командой необходимых обрядов персонаж входит в игру в качестве подростка.
 2. В случае массового выхода из мертвятника игроки в новых ролях могут быть введены в игру в качестве переселенцев (прикочевали с джайляо).
- Отыгрыш персонажем состояния детства (до возраста 15 лет) осуществляется по желанию игрока.

Блок: Страна мертвых



Мертвятник.

Погибнув в бою или расставшись с жизнью каким-либо другим способом (смерть от старости отыгрывается по решению самого игрока), персонаж признаётся мёртвым и игрок, надев белый хайратник, отправляется в мертвятник. Игрок, пришедший в мертвятник, отдаёт свой аусвайс, излагает обстоятельства смерти и ждёт дальнейших указаний от мастера мертвятника там, где ему укажут. Минимальный срок пребывания в мертвятнике - 3 часа. Отсчёт времени начинается с момента прибытия игрока в мертвятник. Время пребывания в мертвятнике регламентируется мастерами в зависимости от обстоятельств жизни и смерти персонажа, морально-психологического состояния игрока и нужд игры с точки зрения мастеров. Покинуть мертвятник без разрешения мастера мертвятника нельзя. Мертвятник – это место, где игрок отходит от старой роли, и готовится выйти в новой, как правило, в свою команду. Игрок обязан принимать участие в подготовке новой роли.

Моделирование игровой смерти.

Персонаж, запятанный до смерти, или потерявший все хиты от ранений или болезни и не получивший необходимого лечения, считается умершим и выбывает из игры навсегда. Никто не может оживить персонажа, признанного мертвым.

Игрок, чей персонаж умер, временно выходит из игры, после совершения необходимых формальностей надевает на голову белую повязку и отправляется в лагерь мертвых.

Лагерь мертвых расположен вне игровой территории. Порядок, условия и время нахождения игрока в лагере мертвых, а равно и порядок и условия выхода из такового

регламентируются демографическим разделом общих правил.

Блок: Экономика



Экономика.

Моделирование экономики как таковое, в том числе с использованием сертификатов, на игре не существует. Игровых денег не существует. Ростовщичество в любой форме не существует. Простой или сложный товарный обмен игровыми принадлежностями осуществляется самими игроками по взаимной договоренности.

Блок: Животные, охота



Транспортные средства.

1. Единственным моделируемым транспортным средством в игре является лошадь, поскольку таковая есть неременная принадлежность каждого монгольского воина.
2. Лошадь моделируется палкой длиной 1,5 м с картонным символом лошадиной головы вверх. У каждого рода или племени – свой тип (размер, цвет, форма) модели.

Применение транспортных средств.

1. Палка с лошадиной головой укреплена за спиной – всадник верхом. Палка в руке – лошадь в поводу. Передвигаться по полигону за пределы лагеря персонаж может только верхом. Передвигаться на расстояния, предполагающие нахождение вне лагеря на срок более 1 часа реального времени, можно только при наличии заводных или вьючных лошадей. В поводу более двух заводных лошадей всадник вести не может. Вести бой, одновременно ведя лошадей в поводу, нельзя.
2. Лошадь как таковая хитов не имеет, всаднику их не добавляет и не снимает, в контактных боевых действиях не учитывается.
3. При убитом хозяине лошадь может быть поймана. При живом хозяине лошадь может быть угнана, если находится вне его контроля.
4. Пеший не может догнать конного и убежать от него, если оба находятся в зоне прямой видимости друг друга. Отыгрыш: конный кричит - «ухожу» («догоняю»), пеший - считает на месте до ста.

2.0.0.3