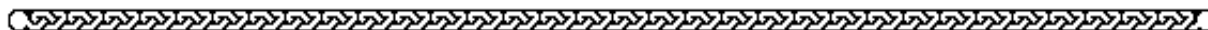


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Древняя Греция

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Морские и речные правила](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



ДРЕВНЯЯ ГРЕЦИЯ.

Общие положения.

Игра "Древняя Греция" будет проводиться Тульским Центром ролевого моделирования "Магический треугольник" 26-28 июня на полигоне в Хомяково, на озере "Долгое". На игре существуют реальные водные правила, поэтому, заявляясь финикийскими мореплавателями, имейте в виду, что потребуются не только плавсредства, но и спасжилеты. Если планируете возить пассажиров - берите жилеты и на них.

Игра ставит целью изображение "мифической" Эллады, населенной богами, героями, чудовищами, людьми искусства (в том числе и ремесел), удачливыми купцами. Всех персонажей (за исключением богов - мастеров) объединяет одно - по верованиям греков, чтобы достичь успеха в своем деле, необходимо заручиться покровительством богов. Плюс непреклонные Парки - богини Судьбы, определяющие жизненный путь каждого смертного и бессмертного.

Соответственно, каждый из персонажей игры должен поклоняться богам, иметь одного или нескольких богов-покровителей, и совершая жертвоприношения не забывать об остальных богах. Бога-покровителя лучше указывать при подаче заявки на игру, сообразуясь с ролью. На игре боги - мастера, обладающие властью Слова. Если мастер сказал, что произошло так – значит, так оно и есть на самом деле. Однако, слово Бога - нерушимо, чем могут пользоваться игроки в своих взаимодействиях с мастерами. Боги могут применять и холодное оружие, удар бога раскалывает щит и пробивает любой доспех.

Концепция игры.

Каждое действие на игре строится на обряде. Нет обряда – нет действия. Нет погребального костра после смерти героя - тень его не попала в царство Аида. Надо сказать, что греки хоронили, в том числе и вражеских героев, не похороненными людей оставляли очень редко, и допустившие такое, обычно были жестоко наказаны богами. Но не только похороны - изготовление оружия, свадьбы, спуски кораблей на воду, отправление в путь - все сопровождалось обрядами и жертвами, иначе удача и божественное покровительство не способствовали начатому. Обряд направлен не на то,

чтобы получить мастерские блага, а на то, чтобы не получить "кирпич". Помните об этом.

Ночное время в игре - время легенд. Это время начинается с 22-00 и продолжается до 7-00. Каждый может стать на это время тем, кем ему хочется. Однако опасайтесь принимать облик Бессмертных - боги завистливы и ревнивы. Купец мог стать сказителем, герой - философом, и т.д.

Ночное время - время увековечивания бессмертных героических подвигов, время, когда поэты поют свои творения, а боги и герои внимают им. Слава - основная цель жизни в данном мире. Тем более что представлены на игре только прославленные люди, за исключением эпизодических ролей. Слава определяется богами по деяниям смертных и на основании произведений искусства, созданных об этих деяниях... Опасайтесь потерять славу - боги жестоко карают бесславие, и наоборот, обладающие высшей славой могут попасть на Олимп, а не в царство Аида.

И не ждите справедливости от богов - греческие боги тщеславны и корыстны, но слово их нерушимо.

Ситуация на начало игры (команды).

Отыгрываются 2 города греков и торговый прибрежный город финикийцев. Греческие города сами не имеют выхода к морю, поэтому все морские перевозки осуществляют финикийцы. В финикийском городе - ярмарки, состязания, рынок рабов, и др. Он является практически невыносимым, роли финикийцев - полумастерскими. Вынести войско противника в городе - почти не реально. Вспомните, сколько лет продолжалась осада Трои. Да и боги будут всякие препятствия чинить, однако битва под стенами города - вполне возможна. Между городами существует изначально политическое противостояние, они соревнуются за покровительство богов, и предпочитают такие методы прямому военному вмешательству. Вокруг городов периодически появляются то банды разбойников, грабящие купцов, то чудовища, то похитители людей, то еще какая-нибудь гадость, так что воинам тоже особо не поскучаешь. Основные постоянные роли - в этих двух городах, эпизодические роли, за редким исключением, базируются либо у финикийцев, либо в мертвятнике.

Возможные роли по игре:

Воин - Может находиться под покровительством любого бога. Основное занятие - воинское ремесло, сражения, уничтожение чудовищ и другие подвиги. Воина могут нанять, но за поступки, несовместимые с честью боги обычно жестоко карают его. Честь воина можно выразить в одной фразе: "Воин - не убийца", т.е. воин убивает в честном бою, поединке и т.д. Слава воина - убитые враги, выигранные сражения, снятые с врагов драгоценные доспехи.

Политик - Оратор, может, находится под покровительством Афины, Зевса, Геры... Своими искусными речами может вызывать войны, мирить народы, оказывать влияние на решения собрания в городах. Слава политика - его власть.

Торговец - Чаще всего под покровительством Гермеса, даже находясь под покровительством любого другого бога не должен забывать его. Плавает за товаром, продает его, чем и зарабатывает себе славу и почет. Работоторговля считалась низким для грека занятием, и обычно боги за такое карают. Оставьте грязные делишки иноверцам. Слава торговца - его деньги.

Философ - Мудрец, чаще всего под покровительством Афины, иногда Аполлона, коего

ему следует почитать всегда. Познает законы мира и общественного устройства, ведет летопись, общается с политиками и артистами, иногда подменяет их функции, однако основное занятие – изучать мир. Слава философа - его ученики и их деяния.

Артист, Художник, Скульптор, Поэт - Люди искусства. Покровителем обычно имеют либо Афины, либо Аполлона, либо Афродиту. Иногда - Артемиду или даже Зевса. Их слава - их произведения, они же обычно служат посредниками в донесении славы других до слуха богов... К их творениям благосклонны Олимпийцы.

Ремесленник - Это и ювелир, и кузнец, и зодчий... Они сродни людям искусства, их творения - также и есть искусство. Покровители могут быть и Зевс, и Афина, и Посейдон, и Гермес, и Гефест, и Афродита. Их слава - их ремесло, польза, приносимая людям, их творения, храмы, оружие и др.

Земледелец - Покровитель - обычно Деметра, Вакх, Афина. Они кормят людей, выращивают дары земли. Их слава - сытость и довольствие городов. Без земледельцев – нет жизни в мире, и даже воин может быть земледельцем.

Мореход - Финикиец, покровитель, обычно, Посейдон. Они перевозят торговцев и воинов по морю, сами часто являются торговцами. Слава морехода - его корабль.

При подаче заявки на роль, желательно учитывать свои пожизненные навыки... Ремесленник, если хочет создать себе славу, должен будет создавать реальные объекты - украшения, посуду, построить храм, и т.д. Земледелец - должен уметь готовить что-то необычное - варить мед, например, или печь лепешки. Политик, философ - соответственно должны уметь говорить, излагать свои мысли, и т.д. Сказитель, скульптор, музыкант - должны уметь по жизни общаться с публикой. Воин - ну, тут все понятно. Кстати, слишком много воинов не пропустим, по количеству заявок прикинем реальное соотношение. Торговец должен разбираться в товарах и городах, ценах, должен также уметь представить свой товар. Мореход - приезжайте со своим кораблем, спасжилет обязателен, если собрались перевозить пассажиров (за деньги, естественно), то не забудьте дополнительные спасжилеты.

Женщинам-воинам: в Греции был только один тип женщины-воина - амазонки. Если вы действительно хотите заявляться на эту роль, то почитайте об их истории и нравах. Вы не сможете принадлежать ни к одному из городов, вас можно будет только нанять для какого-либо подвига. Погибшая амазонка амазонкой, скорее всего, больше не будет. Только завоевавшие высочайшую славу смогут снова выйти в этой роли.

Кроме этого есть масса эпизодических ролей (АКА мастерских зверюшек) - звери, чудовища, бродяги, низшие божества типа нимф, дриад, наяд, nereid и др., разбойники (не слишком много), бродячие артисты, гетеры, спортсмены и т.д. Помните, что греки очень любили искусство, праздники, и т.д., это было угодно богам. Если хотите заявиться, кем-то, кто не попал в этот список - заявляйтесь, еще не поздно, однако будьте готовы, что мастера вам откажут, изменят вашу роль, или потребуют собеседования на тему знания предмета роли :))).

Эпизодическая роль, в принципе, может перерасти и в постоянную, но на это - воля богов (тьфу, мастеров).

Историко-мифологическая справка.

Итак, добро пожаловать в мир Древней Эллады. Мир, населенный могущественными и

своевольными богами, карающими каждого, кто смеет перечить им, и щедро награждающими любимых героев и детей от смертных; великими героями, для которых нет ничего, прекраснее звона мечей и копий в битве; чудовищами, которых истребляют герои и насылают в наказание боги; поэтами, художниками, скульпторами, музыкантами, торговцами, ремесленниками, мореплавателями. В героический и сказочный, прекрасный и жестокий мир. Мир Тесея, Геракла, Горгоны Медузы, Персея, безжалостных Парок - богинь Судьбы, которых боятся и сами олимпийцы, и могущественных олимпийских богов.

Боги.

Зевс - Громовержец, повелитель людей и богов. Убил и оскотил своего отца Крона, чудом спасенный от его гнева в младенческом возрасте. Был вскормлен в пещерах священной козой Амальтеей из Рога Изобилия. Мечет молнии, частенько сходит с Олимпа к смертным женщинам, чем приводит в ярость свою ревнивую и грозную супругу Геру. Многие великие герои ведут свой род от Зевса.

Посейдон - Владыка морей, брат Зевса, повелевает морями, вооружен трезубцем, появляется обычно на колеснице из гигантской раковины, запряженной морскими конями, может насылать землетрясения.

Аид - Владыка подземного царства, третий брат Зевса, ужасный и мрачный бог. Ему служат Танатос - смерть и Гипнос - сон. Гипнос имеет власть даже над самим Зевсом.

Аполлон - Стреловержец, бог-покровитель искусства, грозный мститель, победитель ужасного Пифона в Дельфах.

Гера - супруга Зевса, властная и жестокая, однако склоняется перед своим грозным мужем, предпочитает строить интриги за его спиной.

Артемид - сестра Аполлона, богиня охоты, воинственная и прекрасная.

Афина - богиня мудрости, также покровительствует ткацкому ремеслу, считается, что именно она принесла в дар Элладу оливковое дерево. Ее атрибуты - копье и эгида (щит) Зевса, с прикрепленной головой Горгоны.

Арес - бог войны, кровопролития, всегда находится там, где бьются на смерть. Атрибуты - воинское снаряжение.

Гермес - бог торговли и воровства, посланец Зевса и провожатый душ в царство Аида. Атрибуты - жезл Кадуцей, могущий навести сон на смертных и крылатые сандалии.

Ирида - богиня радуги, вестница Зевса.

Это далеко не полный перечень, см. список рекомендованной литературы.

Список литературы.

1. Гомер: Илиада, Одиссея.
2. Кун: Мифы и легенды древней Греции.
3. Грейвс: Мифы древней Греции.
4. Ефремов: Таис Афинская.

Мастера:

Шатовский Владимир (Зевс)

2:5022/25, 2:5022/11.3,

тел.д. (0872) 31-0572

тел.р. (0872) 20-2678

Мерзляков Аркадий (Посейдон)

2:5022/25.4, 2:5022/29.13

тел.д. (0872) 37-1200

Шклярчук Елена (Афина) (0872)-22-58-70

Блок: Боевка



Боевка.

В моделируемом мире должны соблюдаться следующие правила и ограничения:

Боевка хитовая.!!!!

Каждый персонаж вплоть до бога имеет своё количество хитов. Снятие хитов до 0 однозначно смерть (если не вмешаются боги) Если снят хотя бы один хит, это легкое ранение и надо бы лечиться (отыграть!!).

Засчитывается удар оружия, который был нанесен с амплитудой от корпуса (и колющий тоже). Удар метательного оружия считается прошедшим, если попал в корпус.

Основные виды оружия. (!всё оружие должно быть похоже на оружие, а не на палку с гвоздиком или куском поролона!!!)

Одним из основных видов оружия у греков - **копьё!** Удар рукой минус два хита (при этом локоть бьющей руки должен находиться у корпуса), попадание с броска минус хит. Длина не более 1,5 м, диаметр древка не более 3 см и не менее 1,5 см. Древко должно быть сделано из сухого дерева легких пород. (На полигоне древки не рубятся!) Наконечник из смягчающего материала (лучше пенки в 3-4 слоя). Копьё предназначено не только для удара рукой, но и для метания!!! (обязательна проверка на владельце!!)

Меч одноручный короткий длина клинка не более 45 см, носится на перевези через плечо в ножнах. Является колюще - рубящим оружием.

Топор - оружие редкое, длина не более 70 см, центровка не ближе 23 длины от начала рукояти Вес не более 700гр. В редких случаях мастера могут допустить некоторые длинные (по греческим меркам) мечи и махайры.

Ножкинжал длина не более 40 см.

Праща очень распространённое оружие стреляет камнями (моделируются кусочками жесткого поролона или пенопласта) с собой можно носить на поясе до 3 камней. Двукратное попадание в щит приводит к его разрушению до конца битвы. (Щит надо будет откинуть). Попадание в корпус человека, не имеющего шлема оглушение на 2 минуты.

Древние греки часто для боя применяли **камни**, просто валяющиеся под ногами (моделируются мастерским пенопластом) попадание такого камня в корпус приводит к снятию 2 хитов, в незащищенную конечность приводит к ее параличу на 30 секунд, попадание в голову без шлема снимает 3 хита. С собой можно переносить не более 2-х камней.

Лук длиной не менее 1м, стреляет стрелами с обязательным смягчением и оперением. (Длина стрелы не менее 80 см)

Доспехи (доспех защищает только то, что он защищает реально).

Наиболее распространенными были кожаные и стеганные доспехи, хотя встречаются и бронзовые (а не железные).

Кожаный доспех дает владельцу +2 хита, не пробивается ножом.

Стеганный (типа телогрейки) тоже.

Бронзовый (кираса) + 5 хитов, не пробивается, мечем и стрелами.

Шлем делали по-разному, но любой шлем спасает от оглушения даже камнем из пращи. Легкий шлем прибавляет 1 хит, тяжелый 3 хита (типа коринфского с закрытым лицом и шеей).

Щиты разнообразной формы круглые, овальные, восьмёрки. Материал дерево/фанера или металл под бронзу. Металлические щиты камнями не разбиваются.

Для всяких пиратов и финикийцев можно ламелярные и чешуйчатые доспехи под бронзу.

В игре предполагается моделировать **колесницы**. Моделируются палкой длиной не менее 1 м с двумя колесами из пенки по краям. Сидят в колеснице не более 2 человек, причем возница должен держать модель колесницы посередине и перпендикулярно движению, можно одной рукой. Едущий в колеснице имеет следующие преимущества: Его поражаемая зона сокращается до футболки. От него нельзя убежать, а только уходить. Удар копья с быстро едущей колеснице сразу пробивает почти любой доспех (снимает все хиты!!). Наезд (бегом только!!) колесом переводит пострадавшего в состояние тяжелого ранения.

Блок: Морские и речные правила



Водные правила.

Все суда моделируются туристическими катамаранами (триремы) надувными лодками и байдарками (легкие лодки). Все пассажиры и члены экипажа должны быть на воде одеты, в спасжилеты, объемом не менее 5 л (спасжилет считается доспехом и на воде дает +3 хита) на судне обязательно наличие спасконца. Каждое судно имеет своё количество хитов и считается потопленным, если все хиты потеряет или если на нем перебит весь экипаж. На носу триремы закрепляется таран в виде свернутой пенки. Удар этим тараном снимает с судна противника 1-3 хита в зависимости от класса. Судно может быть уничтожено и богами (Посейдоном) судьба экипажа в таком случае на воле богов.

Блок: Страна мертвых



Царство мертвых.

Мертвятик - царство Аида - игровая территория. Со всеми вытекающими. Т.е. пересекший его границу считается мертвым, за редким исключением. Там правят Аид со своей супругой Персефоной, охраняет вход в это мрачное место Цербер - трехглавый пес.

Средний срок пребывания в нем - 4 часа, после чего - выход в новой роли.

Бесславно погибшим, павшим жертвой проклятия богов и т.д. возможно придется какое-то время из этих четырех часов пребывать в качестве раба на невольничьем рынке, или у кого-нибудь из жителей. Если хозяин захочет отпустить такого раба - это может стать, по желанию, новой ролью, но не ранее окончания срока, определенного мастерами. Не злоупотребляйте отпусканьем рабов - для этого нужны были очень особые заслуги со стороны раба, и подобный немотивированный гуманизм боги без внимания не оставят...

Также из царства Аида вербуются всякие монстрики.

От душ умерших можно получить информацию, как провести обряд, и чем это чревато - см. первоисточники. Лишь немногие великие герои могли посетить царство мертвых, и

вернуться в мир живых.

Помните об этом, не забредите ненароком к Аиду. Если вас убили и не захоронили, обозначьте место своей смерти сами неким подобием домовины, после чего надевайте белый хайратник и отправляйтесь на встречу с Гермесом, или прямо в Аид. Там расскажете об обстоятельствах своей смерти, и о том, что вас не захоронили. Если в это время никто не догадается сжечь с соответствующим обрядом ваше "тело", то несчастья обрушатся на виновных.

Блок: Экономика



Экономика.

Экономика на игре - полунатуральная. За игровые деньги можно купить предметы роскоши, виртуальный скот для жертвоприношений, виртуальные деревья для погребальных костров и т.д. Предметы роскоши и другие блага привозят обычно торговцы-финикийцы в большой морской город, где и происходит торговля с многочисленными состязаниями, развлечениями и т.д. Покровителем торговли и воровства является Гермес.

2.0.0.3