

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

Название игры: Град Светлый

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Тульский клуб ролевых игр “Магический Треугольник” представляет игру:

«Град светлый» (Славянка-98).

« А не лепо ли нам бяше... Нет, не так!

А не хотите ли вы братия жизнь и дела славные пращуров вспомнить, оглядеть взором пламенным и спросить себя со всей правдою:

„ А достойны ли мы славных праотцев наших, не сраим ли мы мать отчизну русскую, не забыли ли мы с какой стороны за меч держутся и как за честь и славу сражаются, как богов и старших почитают и прекрасных дев возносят. А не опозорились бы мы, попав во времена далекие стародавние достославных предков наших?...,,

и помочь, дабы ответить на вопросы эти мудреные чародеи, да и волхвы-кошунники что из Тулы града, обещают, что всех желающих отправят они в мир древний языческий аж на три дня и три ночи. И колдовство сиё великое состоится да за серединою лета красного... скоро и поточнее узнаете в мире, каком вам доказывать, что не зря вас зовут славянами детьми удали и правдочестия. Ну а ежели вам не все равно в миру, каком проходить испытание может, что чародеям волхвам и присоветуете, поотпишете славны весточки.

Тульский Клуб Ролевых Игр “Магический Треугольник” проводит игру по миру древних славян (примерно 9 век). Это действо состоится 24-25-26 июля 1998 года на полигоне под Тулой (станция Тарусская по курскому направлению 2 часа от Москвы, далее 6 км пешком). Можно заехать раньше (20-21) т.к. будет проводиться загрузочный лагерь, да и для игры надо кое-чего построить.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Игра проводится для получения удовольствия от отыгрываемого мира! (т.е. примерно мира славян 8-9 века) Если вам не хочется пожить/поиграть в мире наших славных предков - древних славян (или побыть разнообразными эпизодическими ролями,

мастерской зверушкой или того, кого придумаете, но в рамках мира) то на игру можно не приезжать. Отыгрываем жизнь небольшого свободного городка на северной Руси. Необычность игры в том, что это игра одного поселения и вся игра, и игроки будут завязаны на этот городок.

На игре запрещено всякое распитие спиртных напитков (если без спиртного вам игра не игра не приезжайте, зачем создавать себе и нам проблемы).

На игре существует ровно два поселения - город, где собственно и проживают все игроки, заявившиеся на постоянные роли, и Царство Мертвых - где проживают все игроки, заявившиеся на эпизодические роли. Никаких других поселений на игре **НЕТ!!!**

2. ИСТОРИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ И Т.Д.

Напоминаем, что моделируемый мир является собирательным образом языческого славянства, точнее представления о нём мастеров и игроков игры. На севере Руси славяне живут поселениями-городами. Как бы состояние перехода от общины к раннему феодализму. Политический уклад – военная демократия, т.е. основной орган власти - народное вече, где и принимаются все самые ответственные решения, касающиеся жизни города. На вече избирается глава города - князь из самых умных уважаемых храбрых и т.д. воинов. Князь осуществляет решение текущих вопросов, руководит дружиной, занимается политикой. Дружина - люди, профессионально занимающиеся воинским ремеслом и поэтому практически не занимающиеся хозяйством. Все жители города, купцы, окрестные деревни платят в казну налоги, на которые и живет князь с дружиной. Справедливости ради стоит отметить, что если князь не справляется со своими обязанностями, то народ мог сказать: “Не люб княже”, и выбрать нового. Но пока князь у власти - слово его закон, суд его справедлив, первая кружка и кусок хлеба князю.

Об этике поведения.

Понятно, что надо соблюдать на игре определённую этику поведения как игрока и как персонажа.

Для славян можем предложить следующее:

Некоторые нормы жизни:

А) Стидно ходить голым (без прикида), а также в одежде чужого племени.

Б) Стидно врать, если перед тобой не враг.

В) Стидно нападать на ребенка и женщину.

Г) Стидно проявлять не гостеприимство.

Д) Стидно обижать хозяина, будучи у него в гостях.

Е) Старших надо уважать.

Ж) Князя, воеводу, главу рода надо чтить.

З) Выше слова князя только божий суд.

И) Божий суд неоспорим и бывает только по жизненным показаниям (клевета, лживое обвинение, оскорбление) и служит только для очищения оболганного и разоблачения лжеца (т.е. постижения Правды). Наказание же по итогам божьего суда дает князь.

К) Мелкие бытовые и торговые дела по поручению князя может вести мировой судья. Он судит, если обе стороны согласны на его суд. Его решение может изменить только князь. Сторона, заранее согласившаяся на мировой суд, не имеет морального права обжаловать его приговор, хотя по Л) В дела любого князя (главы) вправе вмешаться волхв и дать совет. Если князь не внемлет, волхв может обратиться к народу. Но последнее слово все равно за князем и перед народом тоже.

М) Причинять вред волхву глубоко порочное дело и ведет к распаду личности и безвременной кончине.

Н) Вовсе не обязательно резать ведьму при первой же встрече, она может быть вполне безвредной.

О) За все надо платить, за добро - добром, за зло - злом.

П) Маленьких надо защищать, это будущее твоего рода.

Р) Позор страшнее смерти.

С) Смерть рода страшнее смерти личности.

Т) Люди живут в Яви, боги и предки в Прави, нечисть, нежить и неудачники в Нави.

У) Путь из Яви в Правь лежит через Навь.

Следование игровым этике и логике поощряется игровыми средствами, пренебрежение таковыми наказуется ими же.

Конфликты регулируются “Русской Правдой”

3. О РОЛЯХ.

Подготавливая свою роль, не забудьте, что отыгрывается мир древних славян, и поэтому почитайте хоть что-нибудь о родной истории, можно также заглянуть в приложения к правилам, а также проконсультируйтесь у мастеров по поводу своего персонажа. Исходя из логики построения игры, предлагаются роли 2-х типов: постоянные и эпизодические.

Постоянные, т. е. На всю игру. Жильё для всех в городе. Обязательные требования: хоть какие-то исторические представления (минимум знаний перечислен в приложениях), относительно достоверная одежда (славяне в кроссовках не ходили!), нормальная атрибутика (обереги, инструменты и т.д.) Желание играть постоянно.

Постоянную роль играть сложнее, но интереснее.

Возможные роли:

КНЯЗЬ, КНЯЖНА, 1-3 СЫНА ИХ (можно еще и дочь). Определяют политику в городе, стараются, чтобы вече их не переизбрало...

ДРУЖИНА 2-4 ЧАСТИ на князя и сыновей. Может быть со своими воеводами. Дружина обязательно отыгрывает распорядок - утренние тренировки и воинские упражнения, дежурства (в том числе ночные) на богатырской заставе и в городе, различные поручения по охране важных персон и т.д.

ВОЛХВЫ И ИХ УЧЕНИКИ (собеседование с кандидатами). Занимаются лекарством (почти пожизненное травничество), нечисть гоняют, прорицания всяческие, обязательно следят за выполнением горожанами традиционных обрядов и др.

ГОРОЖАНЕ ВСЯКИЕ, КАК-ТО КУЗНЕЦЫ, ЮВЕЛИРЫ, УГЛЕЖОГИ, ОХОТНИКИ, КОЖЕВЕННИКИ, ПОРТНЫЕ, БОРТНИКИ, ТКАЧИ И Т. Д..

Для любого игрока обязательно!! Профессия и её отыгрывание плюс, соответствующий антураж! Т. е. надо заранее занять, чем ваш персонаж занимается и как этим занимается (если сможете, поговорите об этом с мастерами заранее). А не шататься по игре без дела, не понимая как себя занять. Воякам тоже будет, чем себя занять дружина без дела не будет, самое горячее место - богатырская застава (знаете ли, племена дикие не славянские пошаливают, да и вятичи не подарок)

**СЛАВЯНЕ НЕ ИЗ ПЛЕМЕНИ
БЕЖЕНЦЫ, ПОСЛЫ И ПРОЧ.**

НЕ СЛАВЯНЕ:

ВИКИНГИ (уже заявили из Воронежа, больше не надо)

ВИЗАНТИЙЦЫ (мало)

АРАБСКИЕ И ИНДИЙСКИЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ.

Основной ячейкой городской жизни является семья. Дом семьи - палатка, может быть

семья на несколько домов - двор семьи огораживается жердями на рогульках. Собственно команда – может быть несколько семей со своими ролями, отличие от традиционных игр - все проживание компактно в одном большом поселении.

Второй тип - эпизодические роли (от дня до нескольких минут). Задания дают мастера. Живут в мертвятнике (и только там!). Могут привлекаться мастерами по игровой и технической надобности. Удобнее заранее определиться какую эп. роль вы бы хотели играть, хотя мастера вправе...

Возможные роли:

ТОРГОВЦЫ

НЕЧИСТЬ

ВРАГИ ЗЕМЛИ РУССКОЙ

СТРАННИКИ, СОЮЗНИКИ, КОЩЮННИКИ, ЗВЕРИ ВСЯКИЕ И Т.Д.

Игровая территория включает в себя сам город, ярмарку недалеко от него, поселение волхвов, капища и требища, богатырскую заставу, лес, где всё это находится. По ходу игры могут возникать некоторые поселения и места странные в том же лесу. Подземный/небесный мир, поселения эп. игроков и некоторых мастеров вне игровой территории.

4. ОРГ. ВОПРОСЫ.

На игре запрещено всякое распитие спиртных напитков (если без спиртного вам игра не игра не приезжайте, зачем создавать себе и нам проблемы). Курение только так чтобы никто не видел!!!

Игра продолжается 24 часа в сутки!!

Заезд на игру 23 вечером или 24 с утра. (Лучше нам сообщить заранее - встретим!).

Ещё лучше заехать в предигровой лагерь числа 21.

Туристическое снаряжение и еда своя!!!

Оргвзнос для иногородних - 10 рублей, для тульских - 15 руб.

Гарантированно встречаем электрички 23 июля в 14:41 отправление из Москвы и 24 июля в 6:43 отправление из Москвы. (На станции Тарусская). Маркеры будут.

Все вопросы и заявки по адресу FIDO 2:5022/29.13 или телефону (0872)-21-02-00

Мерзляков Аркадий.

Или 2:5022/25 Шатовский Владимир.

Заявляться лучше семьями, по возможности, например семья гончаров, кузнецов и т.д.

Не забудьте указать ваше социальное положение и род деятельности (дабы мастера смогли заранее прикупить предметы труда и сырьё). Мастера рассматривают любые ваши предложения по роли и игры в целом.

5. О МАСТЕРАХ.

Полагается, что при таком построении игры видимого мастерского вмешательства особенно не понадобится. Поэтому на игре есть только один открытый мастер, к которому можно спокойно обратиться как к мастеру - это владыка Чертога Мертвых. Все остальные мастера, как правило, играют конкретные роли (домового, волхва и т.д.). И прямое обращение к ним как к мастеру очень не желательно и возможно только в крайнем случае. По игре практически не возможно будет: “Мастер! Мастер! А...!” Где вы видели славянина, который просил что-то, у какого то странного инструмента судьбы, а тем более у своего брата славянина! (большинство мастеров играют роли и обращаться к ним как к мастерам можно только в очень крайнем случае, иначе последствия за свой счет.) Ну а слово мастера как мастера естественно закон для всех!!!!!! Этим лучше не пренебрегать.

Блок: Религия

**9. О ВЕРЕ И ОБРЯДАХ.**

Конкретно о богах и обрядах читайте в умных книгах. Но каждый игрок обязан знать славянскую космогонию и основных богов. Здесь хочется ещё сказать и об отыгрыше:

Человек славянского мира не мог:

Ходить без оберегов.

Не поклоняться богам.

Не просить у них совета и одобрения.

Не приносить им дары.

Не знать системы мира.

Человек не мог ждать подарка или милости от богов только за то, что вы им поклоняетесь (т.е. если вы молитесь не надо звать мастера и просить плюшку мастерскую - фигу!!)

Скорее надо ожидать, что в вашей жизни не случится ничего особо плохого.

Не ждать милости за пренебрежение высшими силами.

Выполнение обрядов естественно для человека той эпохи, а на того, кто этого не делает, смотрят очень странно и не любят вплоть до изгнания из города.

Боги, вера в которых, по нашему мнению, могла быть в данном поселении:

ПЕРУН - Грозный бог-громовержец, основной бог воинов. Символы - шестилучевое колесо, священный дуб, костер из дубовых дров. В жертву приносились животные, а также в его честь многие воины сбривали собственные волосы и бороды, как бы отдавая часть себя ему под охрану. Одно из проявлений Сварога.

ДАЖДЬБОГ (ДАЖБОГ) - Податель благ земных, бог счастья и благополучия. Ему не жертвовалось ничего, кроме усердной молитвы и испрошения у него милости. Один из самых главных богов - "Свет Небесный", еще его называли "Огонь Сварожич".

СТРИБОГ - Бог ветров, обращались к нему, преимущественно, обрядовой магией.

СВЕТОВИД - Одно из проявлений Сварога, символа - узда, седло, меч. Жертвовали первыми плодами жатвы и вином. Очень почитаемое божество.

Блок: Боевка

**6. БОЕВКА.**

Мы сохраняем на всю игру принцип "Честной смерти"

Считается, что каждый игрок способен сам понять, когда его убили, а когда он ещё жив. Опыт прошлого года показывает, что подавляющее большинство игроков хорошо следовали этому принципу. Для больших сражений и штурмов, если вам сложно пользоваться правилом "честной смерти", предлагается, лично для вас, применять боевые хитовые правила Тульского клуба. Смотри приложение. Некоторые пояснения к правилу "Честной смерти":

Нормальный рубящий удар топором в не защищенную конечность приводит к её отрубанию и смерти через 3 минуты (практически не лечится). (Под словом нормальный

удар подразумевается движение оружия с амплитудой не менее 90 градусов от корпуса). Рубящий удар мечем, приводит к отрубанию руки, а ногу только ранит, так что ей не возможно пользоваться.

Колющий удар в конечность приводит к её ранению/отключению в не защищенный корпус к тяжелой ране и/или смерти. Рапирные колющие удары практически ран не наносят.

Кистевые рубящие могут приводить к легким ранам не защищённого тела (и не более, как правило).

Если вас ударили сверху в плечо или по спине, а вы без шлема, считайте себя тяжело раненым или убитым (что лучше).

Топор с первого удара почти всегда пробивает кожаный доспех и куяк, кольчугу с одного-двух не плохих ударов. Пластинчатый доспех примерно с 1-3 ударов, двойной доспех с 2-5 ударов (разница 1-3 удара за счет того, как вы/вас ударили с какой амплитудой под каким углом и т.д.).

Булава почти как топор, ну может чуть послабее.

Меч простой доспех пробьет с 1-3 ударов, кольчугу с 2-5, пластинчатый с 3-9, двойной почти невероятно.

Копьё при угле встречи 90 градусов двумя руками и кольчугу может пробить с первого раза, а вот пластинчатый не всегда с разу, двойной же раз эдак с двух и более....

Копьё одной рукой за треть послабее будет.

Кистень при наличии доспеха не слабее кольчуги и металлического шлема может вам повредить до сотрясения/перелома далеко не с первого-второго удара.

Стрелы луков не плохо пробивают кольчугу, но вот пластинчатые доспехи берут не всегда и только с близкого расстояния. Дротики пробивают доспех далеко не всегда.

Попадание камня со стены оглушает на некоторое время.

Ножом доспех практически не пробивается. Если не одет поддоспешник, то класс защиты понижается примерно на единицу (ушибы сильные).

Доспех защищает только то, что он защищает реально!!

Голова/шея и пах не поражаемые зоны!! Если вы попали в эти зоны, можете посчитать, что попали себе (туда же со всеми вытекающими). (Хотя, честно говоря, человек, случайно пропустивший удар в голову, да еще, если он без шлема должен бы выйти из боя с тяжелой раной или хотя бы с сотрясением/оглушением. Голову тоже надо уметь защищать, но это личное дело).

Шлем с личиной или маской и бармицей снижает эффект от колющих ударов в корпус.

Требование к вооружению:

Всё оружие проверяет и допускает к игре только мастер по оружию! Вооружение должно быть не травмоопасным, эстетичным, и хоть как-то соответствовать историко-культурным нормам отыгрываемого периода.

Меч - строго одноручный, каролингского типа, клинок не более 70 см, ширина у гарды не менее 4 см, вес не более 800 г (не менее 400) обязательны ножны. Носился, как правило, на ремне или на перевези через правое плечо.

Нож - был у каждого славянина и как оружие и как орудие труда и как столовая принадлежность. Клинок 10-30 см обязательны ножны (в длину ножа!). Можем допустить боевые ножи длиной клинка до 60 см.

Топор - оружие одноручное длиной не более пояса владельца, центр тяжести не ближе 2/3 от конца топорщища, ширина у острия не менее ладони, вес не более 700 г. Топор переносился на поясе в ремённой петле.

Копьё - длиной до 2,5 м диаметр древка 2-3 см, наконечник из реально смягчающих

материалов.

Сулица - копьё-дротик длиной до 1,5 м изготавливается из легких материалов.

Рогатина - редкий вид копья, пришедший от викингов, имеет широкое перо длиной до 50 см. можно наносить рубящие удары.

Булава - ударное оружие длиной не более 70 см центр тяжести не ближе 3/4 от рукояти.

Кистень - длинна гибкой части не более 40 см. ручка не особо длиннее.

Лук - натяжение не более 10 кг длина не менее 1 м. Стрелы длиной не менее 80 см с обязательным смягчением и оперением

Доспех:

Кожаный.

Стеганный.

Кольчуга.

Пластинчатый (чешуя или ламеляра).

Шлем варяжского или русского типа с бармицей.

В комплект защитного вооружения иногда входили наручи или боевые браслеты, рукавицы.

Щиты - круглые различных диаметров (до длинны ноги) или овальные (деревянные все).

Хочется напомнить, что минимальный набор оружия для дружинника это: копье, меч, топор или кистень, щит, доспех, желателен шлем.

Блок: Страна мертвых



7. ЦАРСТВО МЕРТВЫХ.

Срок пребывания в нем зависит от дел земных, и колеблется от 3-х до 6-ти часов на усмотрение мастера по Царству Мертвых. Чтобы не было скучно, мертвые занимаются помимо работ по лагерю различными эпизодическими ролями. Нормальное отношение к этим занятиям может сильно сократить срок пребывания в этом нерадостном месте, равно как и наоборот...

Блок: Магия



Магия и около.

На игре существует не сильная магия, которая могла бы, по нашему мнению, вписываться в жизнь славян.

Существует еще магия артефактов (на что способен сей предмет мудрые смогут разгадать. Плюс, вероятно, сертификат).

Магия богов тоже есть! (а боги - мастера).

Блок: Магические существа



По игре можно встретить:

Русалок - белый грим на лице.

Вурдалаков - маска с зубами.

Леших - зелёный хаератник.

Домовых - невидим, живет в поселении.

Волхвов - особые люди, которые по слухам могут оборачиваться в животных и, несомненно, умеют колдовать. (Что конкретно выясняйте по игре).

Блок: Экономика

**8. ЭКОНОМИКА.**

На игре будет действовать избыточная товарно-денежная система экономики. Земля славянская богата ресурсами и любое поселение может себя обеспечить продуктами питания и минимальными производственными ресурсами. Поэтому торговля идет в основном, предметами роскоши, оружием, трофеями, дарами природы и продуктами их переработки, “интересной” едой и т. д. Рядом с городом постоянно действует ярмарка, где все это можно продать или купить. Всё продается и покупается, наверное, за деньги - серебряные гривны. Казна пополняется за счет сборов с купцов и дани подвластных деревень (деревни почти виртуальны). Всякий купленный предмет на игре, кроме трофеев, является личной собственностью купившего. (И по игре и по жизни).

2.0.0.3