

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

Название игры: Ветры Киммерии

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Штурмы, Осады](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Мастерская группа "Фаарсэна"

представляет многодневную полигонную игру по мотивам рассказов Р. Говарда
«Ветры Киммерии».

1. Зачин.

Трудные времена пришли в земли Аквилонии. В Тарантии, в самом центре столицы убит нынешний король Нумидидес. Корона перешла к генералу армии варвару Конану, недавно в пух и прах разбившему орду пиктов в сражении под Вилитриумом. Непокойно и на границе в северной части государства, там вновь закипели распри и сражения среди киммерийских кланов. Что всегда приводило к их объединению и нападению на границы Аквилонии.

На севере Аквилония не воевала уже давно, но теперь кажется, что с приходом весны киммерийские ветры несут к ее границам дух войны. И задули эти ветры совсем не случайно, многие из аквилонских дворян не довольны правлением Конана и именно их стараниями разжигаются честолюбие и боевой дух некоторых киммерийских вождей.

2. Аквилония.

Историческая справка.

Аквилония - монархическое государство, одно из самых крупных на континенте. На территории страны более всех богов почитают Митру - богиню жизни и процветания.

Армия Аквилонии является одной из самых крупных дееспособных боевых машин Гиборийской эры.

Хотя государство управляется королем, дворянство Аквилонии имеет большое влияние и власть в стране.

Политическая ситуация.

Полгода прошло с тех пор, как в Аквилонии произошел очередной государственный переворот. Молодой генерал аквилонской армии Конан вместе с единомышленниками

прорвался во дворец и, лично зарубив короля Нумидидеса, собственноручно возложил на себя корону.

Большая часть населения Аквилонии с восторгом приняла нового короля, да и армия, давно недовольная Нумидидесом, во всем поддерживает нового короля.

Однако многие аквилонские дворяне совсем не жалуют нового короля, называя его узурпатором. Их лидер граф Асколанте плетет сети заговора против Конана.

Положение на игре.

На игре будет представлена аквилонская пограничная с Киммерией крепость Гандер, которая представляет из себя последний оплот цивилизации на границе с варварским севером.

Жители Гандера в основном военные и их семьи, а также некоторое количество вольных наемников, искателей приключений, торговцев и путешественников, что ищут удачи в пограничных землях.

Возможные роли.

1. Комендант крепости - самый главный человек в Гандере. Аквилонский дворянин, недавно получивший эту должность. Принадлежит к партии Асколанте.
2. Капитан гарнизона - опытный солдат, всю жизнь прослуживший на границе. Подчиняется только коменданту. Обеспечивает охрану границы. Симпатизирует партии Конана.
3. Жрица (жрец) Митры - ведет активную политическую игру, пытаясь примирить враждующие партии. Поддерживает политический нейтралитет.
4. Капитан стражи - командир небольшого отряда солдат, следящих за порядком в крепости. Правая рука коменданта. Поддерживает партию Асколанте.
5. Лейтенант гвардии - молодой военный, недавно назначенный на этот пост самим Конаном. Командует отрядом Боссонских латников (гвардия Аквилонии). Подчиняется только приказам короля. Следит за политическим порядком на границе. Принадлежит к партии Конана.

Все вышеперечисленные люди входят в Совет Судий и вершат власть на северной границе Аквилонии. Ежемесячно отчитываясь перед королем в письменных донесениях.

6. Солдаты гарнизона - воины, закаленные множеством битв. Имеют отличительный знак в виде красной повязки на локте. Во всем поддерживают своего капитана.
7. Послушники (послушницы) в храме Митры - 1-2 чел. Проходят обучение и беспрекословно подчиняются главе храма.
8. Солдаты стражи - 2-3 чел. Солдаты, охраняющие порядок в крепости. Имеют отличительный знак в виде серой повязки на локте.
9. Гвардейцы - 3-5 чел. Боссонские латники, элитные солдаты Аквилонии. Беспрекословно подчиняются своему лейтенанту. Имеют отличительный знак в виде черной повязки на локте.
10. Наемные солдаты - 2-3 чел. Солдаты, чью службу оплачивает комендант. Являются его личным отрядом. Люди с темным прошлым, не аквилонцы. Отличительных знаков не имеют.

Ниже, для примера, перечислен список других ролей:

11. Родственники (жены, дети и т.д.) вышеперечисленных персонажей.
12. Ремесленники и мелкие торговцы, проживающие в крепости.

13. Искатели приключений и пожилые в мутных пограничных водах.
14. Путешественники, гадалки и бродяги, зашедшие в крепость.
15. Любые другие роли на ваше усмотрение (в контексте мира).

Итак: все именные роли требуют выполнения некоторых мастерских требований, относительно, например, принадлежности к политической партии, предпочтений и т.п. Город маленький, и здесь многое о людях известно, тем более о таких значительных и заметных.

Антураж.

Модой и стилем жизни Аквилония напоминает Европу средних веков, будут приветствоваться любые костюмы этого времени. Это же касается оружия и доспехов.

3. Киммерия.

Историческая справка.

Киммерия - наиболее изученная из всех северных территорий Гиборийской эры. Эта холодная страна населена суровыми и гордыми варварами, живущими семейными кланами. В Киммерии нет даже ранних зачатков государства, поэтому она не имеет ни четких границ, ни каких-либо общих законов, каждый клан живет по своим. Киммерийцы поклоняются **Имиру** - ледяному гиганту, богу севера и снегов, **Кромю** - богу воинов и битв и богине **Атали** - дочери Имира, забирающей души погибших воинов на небеса.

Политическая ситуация.

Примерно в то же время, когда Конан стал королем Аквилонии, в землях Аквилонии закипела очередная война между кланами. Она была развязана честолюбивым вождем Хорсом.

Ко времени начала игры ему удастся подчинить себе пограничные с Аквилонией киммерийские кланы и пополнить за их счет свою армию.

Положение на игре.

Киммерия будет представлена тремя кланами, живущими на границе с Аквилонией. В данный момент кланы, а это клан Вепря, Ворона и Волка, представляют из себя один военный лагерь, базирующийся в пограничных землях. Хорс, вождь клана Вепря, собрал воинов побежденных кланов в большое поселение и планирует создать из них армию и двинуться на Аквилонию. Все три клана стоят разными лагерями, хотя и в одном месте. Именно этот лагерь и будет отыгрываться на игре.

Возможные роли.

Клан Вепря.

Хорс, вождь клана, его жена.

Старший и младший сыновья Хорса (с семьями).

Дядя Хорса (мудрый старейшина), его сын - жрец Имира и предсказатель судьбы (с семьей).

Воины клана - с семьями.

Другие роли на ваше усмотрение (в контексте клана).

Клан Ворона.

Воины клана Ворона - 3-5 чел. Воины (возможно и с семьями), вступившие в армию Хорса после того, как тот победил их вождя.

Возможно, оставшиеся в живых члены семьи погибшего вождя.

Жрец Крома - пришел помочь воинам своего клана.

Другие характеры и персонажи на ваше усмотрение, возможно, принятые в клан, одиночки и т.д.

Клан Волка.

Вождь клана Волка (также был побежден Хорсом, но выжил). Ныне подчиняется ему как сильнейшему воину. С семьей.

Жрица Атали - молодая жрица, избравшая своим путем службу богине.

Воины клана - 4 чел. Признают первенство Хорса, но по-прежнему уважают своего вождя за отвагу и смелость.

Другие роли.

Итак: в правилах обозначены некоторые обязательные элементы характеров и предыстории персонажей, поэтому, оставляя возможность для вашего творчества, мастера все же заостряют внимание игроков на том, что заявленный вами персонаж должен отвечать объективным требованиям мира. Например, вождь – он и есть вождь, поэтому игрок должен иметь лидерские навыки, хорошо владеть оружием и т.п.

Мастера оставляют за собой право более детально побеседовать с теми, кто заявляется на ключевые роли.

На начало игры:

Хорс победил клан Волка и Ворона и обязал прислать ему лучших воинов в его армию. В клане Ворона временно нет вождя, поэтому после начала игры клану придется выбирать нового.

Все три служителя богов из разных кланов в начале игры собираются на свой совет, дабы обдумать ситуацию, сложившуюся в кланах.

Антураж.

Быт, жизненный уклад киммерийцев напоминает викингов середины IX века. Мода также похожа на указанное время.

Вооружение и доспехи киммерийцев несколько отличались от викингских. В описаниях Говарда часто встречаются пластинчатые панцири, закрытые шлемы и, само собой, кольчуги тоже. Также упоминаются двуручные мечи, арбалеты и молоты. Так что оружие европейского происхождения (за исключением шпаг, сабель, палашей и их подобий) будет вполне антуражно.

4. Почта.

Любой человек имеет возможность отправить письмо почти в любое место мира, и даже, возможно, получить на него ответ. Для этого необходимо передать письмо мастеру по вашей команде, который позаботится о его доставке. Писать можно как реально присутствующему на игре персонажу, так и человеку, прописанному в вашей заявке либо в произведениях Говарда.

5. Праздник весны.

Игра начинается с праздника весны (аналог нашего Нового года), он будет производиться на нейтральных землях. Приглашены все, и аквилонцы, и киммерийцы. Праздник проводят жрецы обеих стран, так что все явятся на него без оружия. Многие придут,

чтобы получше рассмотреть своих возможно будущих врагов.

6. Канон.

Всем заявляющимся на игру необходимо познакомиться с произведениями Р. Говарда о Гиборийской эре. Дабы хорошо ориентироваться в данном мире.

Каноническими объявляются 12 рассказов и повесть "Час дракона" Р. Говарда о похождениях Конана. Действие игры происходит в момент повествования рассказа "Феникс на мече".

7. Как заявится.

Нижеуказанная форма заявки не принуждает вас заявляться именно в такой форме.

Игрок. Ф.И.О. по жизни, возраст.

Медицинские ограничения, если есть.

Персонаж. Имя по игре.

Соц. Положение. Кем вы являетесь - вождь, жрец, солдат и т.д.

Характер. Некоторые черты характера вашего персонажа.

История. Краткое изложение событий, произошедших с вашим персонажем незадолго до игры.

Заявляться можно либо любому из нижеперечисленных мастеров, либо по адресу: <http://faarsena.pp.ru>.

8. Орг. информация.

Игра состоится на праздники 9 мая (7 – 9 мая). Заезд 7 мая (пятница), игра начинается вечером этого дня с Праздника Весны.

Полигон будет расположен где-то на железнодорожной ветке Москва-Тула (точное место будет выслано после подачи заявки).

В мертвятнике находится аптечка.

Трактир рассчитан в основном на дворян и очень богатых людей. Скромное жалование солдата или социальный статус киммерийца не позволят им нормально питаться в нем. Поэтому пожизненное питание игроков за свой счет.

Орг. взнос: для киммерийцев 50 руб, для аквилонских дворян и очень богатых по роли персонажей 100 руб (на нужды трактира), для всех остальных жителей крепости 50 руб.

Мастера:

Грахов Андрей – главный мастер.

Гарагатый Алексей (Ален Карр) – информационная поддержка. Адрес: lena@faarsena.pp.ru.

Николаев Владимир (Хаген) – мертвятник.

Тех. мастера трактира – Привалова Марина, Сысоев Александр (Шурик).

Блок: Религия



9. Религия, жречество, магия.

Поклонение богам.

Каждый из народов, представленных на игре, поклоняется своим любимым богам. Во времена Гиборийской эры у каждой страны или государства был наиболее почитаемый бог (хотя все они входили в один пантеон).

Например, для Аквилонии это была Митра. Это не значит, что другим богам не

поклонялись, это значит, что Митру почитали больше.

Точно также дела обстояли в Киммерии с Кромом, а в Стигии с Сетом.

Так как у Говарда встречаются крайне скудные описания религиозных или жреческих обрядов, нам бы не хотелось загонять игроков в узкие рамки мастерских понятий. Молитесь так, как подскажет вам сердце и атмосфера. Однако не забывайте о специфике богов, к которым вопрошаете. Митра никогда не откликнется на просьбу о зле, но наверняка поможет в исцелении. Эффект от молитв будет обязательно, особенно если это делает жрец, но и у простого человека тоже наверняка получится.

Блок: Боевка



10. Боевка.

Оружие.

Короткоклинковое - 0.5 хита.

Мечи и ударное - 1 хит.

Древковое, луки, арбалеты - 2 хита.

Короткоклинковое оружие: длина клинка не более локтя владельца и не менее его ладони. Вес до 300 грамм.

Мечи: длина клинка более локтя владельца, вес до 1.5 кг (даже для двуручников).

Ударное: мягкая (гуманизированная) рабочая часть, вес до 1 кг.

Луки и арбалеты натяжкой до 8 кг. Стрелы обязательно с мягким гуманизатором. Для стрелка необходимо минимум 15 стрел.

Копья не менее роста владельца. С обязательным мягким наконечником.

Техника безопасности.

Все оружие не должно иметь острых или заточенных краев, цепляющих или загнутых под опасными углами частей.

Голова, горло, пах непоражаемые зоны. Удар любым оружием необходимо наносить с обязательной фиксацией. Запрещены любые удары руками, ногами, бьрки в щит, подсечки, заломы и броски. Рукопашной боевки НЕТ.

Мастера оставляют за собой право не допустить любое небезопасное оружие.

В бою можно:

Перехватывать оружие противника в районе рукояти.

Сбивать удары рукой (в плоскость клинка).

В бою нужно:

Удар необходимо наносить с обязательной амплитудой. Любые удары без оной, а также "швейная машинка" и пр. снимают 0 хитов.

Эстетические требования.

Любое оружие должно быть похоже на свой исторический прототип. Иметь ножны, чехлы и т.д.

Рабочая часть оружия должна быть выкрашена в серебряный или черный цвет.

Хиты.

На любом персонаже 2 хита.

При нуле хитов персонаж находится в состоянии клинической смерти. Хиты снимаются с полной поражаемой зоны (не считая стоп и кистей рук).

Смерть наступает только при снятии -1 хита со словом "добиваю".

Пребывание в состоянии 0 хитов более 20 минут приводит к смерти.

Кулуарка есть!

Отыгрыш: необходимо очень легко и аккуратно провести по горлу своему оппоненту клинковым оружием со словами "убит", после чего противник переходит в состояние -1 хит.

Оглушение отыгрывается: ударом любым оружием по плечу со словами "оглушен". После чего 20 минут противник лежит без сознания.

Ни оглушение, ни кулуарка в бою не производятся. Человека в шлеме оглушить нельзя.

Доспехи.

Нательная броня.

Мягкая и кольчатая +1 хит.

Пластинчатая +2 хита.

Комбинация доспехов +3 хита.

Боевые наголовья.

Шлем +1 хит.

Закрытый шлем +2 хита.

Каска +1 хит.

Сопутствующая броня.

Наручи +0.5 хита.

Поножи +0.5 хита.

Наручи и поножи не пробиваются одноручными мечами.

Хиты за доспехи плюсятся к базовым хитам, и таким образом у некоторых воинов может выйти до 8 хитов.

Эстетические требования:

Все доспехи, привезенные на игру, должны быть изготовлены из наиболее историчных материалов, никакого пластика, жести, алюминия и пр.

Приветствуется сталь не менее 1 мм, кожа от 3 мм (в крайнем случае, толстый кож. зам.), дерево в элементах защиты поножей, наручей и т.д.

Все доспехи должны иметь средневековый (Европа) или викингский IX в. дизайн, допускается Восток средних веков для наемников и путешественников.

Но никакого техногенного дизайна нет!!!

Блок: Штурмы, Осады



Укрепления и осада.

Так как игра идет в реальном времени никаких долговременных осад быть не может.

Все укрепления на штурмовом участке разрушаются по жизни.

Блок: Страна мертвых



11. Смерть и возрождение.

Отсидка в мертвятнике около 2 часов. Она может быть сокращена, если вас похоронили в соответствии с бытующими обрядами.

В мертвятнике находится аптечка.

Блок: Магия



Жреческая (статусная) магия.

Так как у Говарда описана в основном обрядовая и жреческая магия, ее мы и вводим на игре.

Магическое действие моделируется разрыванием сертификата и прикосновением рукой к объекту накастовки. Одновременно с этим необходимо четко произнести, какой эффект несет магия.

Магические сертификаты будут появляться на алтарях богов в ответ на молитвы жрецов или жриц. Сертификаты неотъемлемы и бессильны в руках людей, не заработавших их своими мольбами.

Магия не может быть накастована в бою. На себя заклинания накладывать можно.

Не жрецам (колдунам) необходимо иметь какой-либо артефакт, например какой-нибудь посох Сета или молот Крома, чтобы общаться со своим богом. Проводя обряды, колдун так же, как и жрец будет получать магические сертификаты.

Таблица магии:

Заклятье – Эффект:

1. Лечение – Восстанавливает 1 снятый хит.
2. Исцеление - Восстанавливает все хиты.
3. Защита - Первые 2 удара не снимают хитов.
4. Благословение - Отнимает отрицательные статусы.
5. Щит - Снижает поражаемую зону до майки. Действует на весь бой.
6. Сила - + 2 хита к базовым.
7. Проклятье - Каждые 5 минут уходит один хит.
8. Слабость - Невозможно держать оружие в руках. Время действия бесконечно.
9. Парализация - 10 минут не может двигаться.
10. Слепота - 10 минут отыгрывает слепого.
11. Сон - 10 минут изображает спящего.
12. Смерть - Смерть через 5 минут после накастовки.

Блок: Экономика



Экономика.

Все персонажи будут иметь некоторое количество наличных денег. Оно будет зависеть от социального статуса вашего персонажа, заявки и т.д.

Деньги можно будет заработать или потратить куда-либо.

В крепости будет **трактир "Голова варвара"** (содержится мастерами), там можно будет потратить часть ваших денег.

2.0.0.3