

Проект ролевой игры «Ацтеки»

Витус Вагнер

11 декабря 2005 г.

Введение

Игра посвящена событиям на территории Мексики, непосредственно перед и во время завоевания ее испанцами (1519г).

Основной упор при работе с командами должен делаться не на противостояние между индейцами и испанцами, а на политику индейских государств. Если удастся сделать появление отряда конквистадоров неожиданностью для игроков, это был бы оптимальный вариант.

1 Историческая справка

На момент высадки Кортеса значительная часть Мексики находится под властью ацтекской империи. Империя эта образовалась недавно и создана военной силой. Поэтому значительная часть подвластных ацтекам племен готова использовать любую возможность для того, чтобы освободиться.

Кроме этого существует государство Тлашкана, расположенное между морем и империей Монтесумы и ряд городов-государств майя на крайнем юге. Последние отличаются высокой культурой, но практически полным отсутствием военной силы.

Все индейские народы имеют сложную политеистическую религию и практикуют человеческие жертвоприношения.

Отряд Кортеса состоял из 508 человек, из которых только 16 кавалеристов.

2 Поселения и команды

2.1 Империя ацтеков

2.1.1 Теночтитлан

Центр империи ацтеков. Здесь правит Монтесума, сюда стекаются все богатства. Команда порядка 20 человек, в основном знать и воины. Зависит от поставок продовольствия извне.

Расположен посреди большого озера, связан с сушей дамбами и мостами. Других укреплений практически не имеет за ненадобностью.

2.1.2 Покоренные народы

4–5 команд примерно по 10 человек. Делятся на давно покоренных, лояльных к Теночтитлану, и недавно покоренных, готовых восстать.

Недавно покоренные имеют свою собственную знать и своих воинов. Давно покоренные могут выставить от силы 1–2 ополченцев, а лидер команды, вероятнее всего, тусуется в Теночтитлане, пополняя ряды ацтекской знати.

2.2 Глашкана

Команда, по численности сопоставимая с Теночтитланом, но слабее в военном отношении. Следует учитывать что в случае войны ацтеков с Глашканой, Монтесума может рассчитывать на поддержку всех подвластных ему племен, которые не любят глашканцев сильнее, чем императора.

2.3 Майя

Две–три небольших команды, имеющих серьезные укрепления и собственную политику. В военном отношении слабы, но отделены от империи ацтеков непроходимыми лесами.

2.4 Конквистадоры

Отряд, состоящий из одних файтеров (+1 священник), вооруженных на порядок лучше, чем их противники. Численность не более 10 человек. Теоретически способны справиться с каждым из индейских государств в отдельности, но не могут устоять против соединенных сил 2–3 ацтекских команд. Располагает лошадьми и пушками. Не имеют **никакой** экономики. Живут только тем, что смогли наградить/получить от индейцев.

На момент входа в игру не имеют лагеря. Их задача — захватить Теночтитлан и там закрепиться.

Единственные (за исключением, возможно, пары перуанцев, тусующихся у майя), кто умеет строить парусные суда.

3 Политика и война

На игре должен быть четко проведен принцип *война — продолжение политики другими средствами*. Очевидно, что Кортес покорил Мексику не за счет грубой силы, а за счет игры на разногласиях между индейцами.

Очевидно, что тяжелые доспехи и железное (читай двуххитовое) оружие не спасли бы Кортеса. Даже для занятия Теночтитлана ему понадобилась помощь тлашканцев. А потом еще была Ночь Печали.