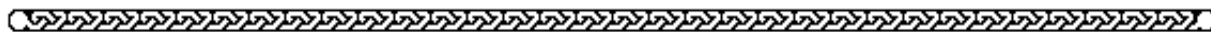


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Арабский Восток

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



"Арабский Восток"

Мастерская творческая группа "Александр VI" предлагает вашему вниманию ролевую игру "Арабский Восток", которая состоится 24-27 августа 2000 года на одном из подмосковных полигонов.

Общая информация.

Игра состоится 24-27 августа 2000 года на одном из подмосковных полигонов.

Игровой взнос: для игроков из Москвы и Московской области - 90 рублей, для жителей Питера и областей, соседних с Московской - 45 рублей, для участников из более далеких мест - 15 рублей.

Игрокам рекомендуется привезти с собой медицинские полисы

Мастерская группа

Владимир Обручев - главный мастер, тел. 237-4268; e-mail: bigboss@alexander6.ice.ru

Николай Гришин (Ник) - тел. 269-6875; e-mail: nick@alexander6.ice.ru

Алина Малышева (Алина) - тел. 939-0365; e-mail: alina@alexander6.ice.ru

Александра Хохлова (Стрела) - тел. 351-7872; e-mail: strela@alexander6.ice.ru

Александр Соловьев (Тхиет) - тел. 930-7944; e-mail: solovyov@iaas.msu.ru

Почтовый адрес: 117071 г. Москва, Ленинский просп., д. 13, кв. 127. Владимиру Обручеву

Приготовление пищи.

Очевидно, что обитатели города населением в 40-50 человек не могут питаться все из одного котла - от эмира до последнего нищего. В то же время по соображениям экологии и пожарной безопасности (да и просто с точки зрения затрат времени) недопустимо устройство отдельного костра в каждом доме. По этому принимается компромиссный подход - 5-7 костровых площадок на город. Места для площадок будут указаны мастерами из тех соображений, чтобы они а) были безопасными в пожарном отношении и б) в возможно меньшей степени вносили неигровые моменты в облик города.

Историческая справка.

Действие игры происходит в начале XI в. (старт игры - 1020 г.) на территории современных Сирии, Ирака, Средней Азии и Аравийского полуострова. В то время на этой территории соприкасались культуры и традиции городской арабской цивилизации - роскошь и богатство, развитая система торговли, высочайшая культура, которой покровительствовали не только правители, но и практически любые уважающие себя богачи - традиционной кочевой культуры гордых бедуинских племен, еще сохранившей слабую память о том, что было до Мухаммада, и новой тюркской культуры - традиции завоевателей, привлеченных блеском арабских достижений и с охотой их перенимавшей и заимствовавшей. Пестрый мир арабского Востока со всем его этническим, культурным и социальным разнообразием все же составлял единое целое, ибо ислам, хоть и разделившийся на два соперничавших течения (суннизм и шиизм различных толков), все же сплачивал воедино всех верующих в Аллаха, и каждый мусульманин был, прежде всего, братом другому мусульманину. С задворок мира - из загадочной Индии, мистического Китая и варварской, грубой и необразованной Европы - прибывали путешественники, чтобы узнать о чудесах халифата, и купцы, чтобы продать заморские диковинки и купить великолепные произведения местных ремесленников - оружие из Дамаска, ковры и ткани из Бухары, ювелирные изделия и многое, многое другое. Те же, кто хотел взять все это силой либо сталкивался с яростью и выучкой халифских фидайинов, либо, даже добившись победы, оставался, чтобы из завоевателя и грабителя превратиться в эмира, визиря, кади или, на худой конец, караван-баши - ибо такова магия Востока, и кто может удержаться от соблазна, и, лишь раз вкусив щербета и халвы, что готовит уважаемый Дуат бин-Саул на базаре Бухары, не захотеть еще и еще.

Города и роли.

В любом арабском городе сосуществуют аристократы и мусульманские богословы, уважаемые люди и базарные торговцы, купцы, караванщики и, конечно, воины - да кого только не встретишь на чистых (именно на арабском востоке Европа заимствовала систему закрытой городской канализации, напрочь забытую после распада Римской империи) улицах города - углубленные в мистические тайны суфии, бродячие проповедники, щеголяя потертыми зелеными чалмами, выдающие себя то за потомков Али, двоюродного брата Мухаммада, то за пророков, а то и за Махди - священного шиитского скрытого имама - мессию, цирюльники и гаремные слуги всяческих мастей. А если повезет, то можно встретить и вереницу наложниц или жен эмира - говорят, они прекраснее даже райских гурий. В роскошном дворце проживает правитель - халиф, шах или султан, мудрость правления которого обеспечивают преданные советники - визири, обсуждающие в диване законы, налоги и прочую политику, до которой простому правоверному дела, в общем-то, нет, лишь бы эти самые налоги не мешали жить. Из роскошных палат дворца проследуем на шумный базар. Если голова города - это диван, то базар - конечно, сердце. Тот, кто следит за ним, имеет очень высокий авторитет в городе. Такого человека называют мухтасиб.

Не забыв вежливо попрощаться с мухтасибом (вполне возможно, нам придется еще торговать здесь, так что незачем обижать всемогущего и сведущего в торговых делах человека), отправимся дальше по городу. Суровый стражник из числа гвардейцев правителя (то ли фидайин, то ли гулям - кто их знает, как они называются в этом городе) бдительно проводит взглядом празднующегося наблюдателя и вернется к прежнему занятию - надраиванию медной бляхи - своего отличительного знака, символизирующего его принадлежность к элитной части. Эта бляха сверкает так, что едва ли не затмевает блеск золотых украшений в лавке ювелира. От ювелирного ряда к оружейному, далее - к кожевенному и шелковому - чтобы обойти весь базар, явно не хватит дня, по этому можно дать отдых натруженным ногам и завернуть в чайхану или кофейню, где вышколенная прислуга во главе с веселым чайханщиком без излишних задержек предложит гостю кофе, чай или щербет. Тут же можно обсудить с зашедшим караван-баши условия отправки каравана в соседний город, договорится о его проценте и об оплате охраны. Время близится к полуденной молитве - стоит поспешить в мечеть и послушать, что скажет уважаемый мулла сегодня. Вот и муэдзин с минарета напоминает правоверным о том, что надо поспешить. В мечети (вы не забыли снять обувь перед входом?) собирается все мужское население города - здесь и городской кади, только что отправивший башмачника Али в долговую яму за трехлетнюю задолженность перед уважаемым Абу Омаром ибн-Беком, известным своими плодородными полями на солнечных холмах к югу от города, а также отвратительными стихами, которые он называет "подражанием Рудаки"; здесь оба арифа - суровые и неподкупные помощники мухтасиба, городской лекарь, подозреваемый в шарлатанстве, и даже известный всему городу базарный шарлатан Бахлул, выдающий себя то за гадалку, то за звездочета, то за сына внучатого племянника пророка - как его до сих пор еще не побили камнями? Впрочем, в мечети все правоверные равны перед Аллахом, здесь каждый должен отрешиться от мирского и суетного и направить свои мысли в благочестивое русло. Что там вчера толковал ученый богослов-улем о кознях шайтана?

Нет, не хватает все-таки образования, чтобы понять доводы уважаемого хаджи - если бы в свое время уважаемый отец не поскупился и оплатил бы полные три года обучения в медресе! Ведь можно было бы стать кади, философом, да хотя бы и медиком, наконец - любому найдется дело на улицах пестрого и яркого города. Если позволит Аллах, конечно, ибо на все воля Его.

Итак, как вы уже, наверное, поняли, в любом городе помимо, естественно, правящих (правитель и его диван), есть: гвардия (в разных городах она может называться по-разному); купцы, караван-баши и содержатель караван-сарая, мухтасиб, простой кади (который занимается разбором обычных тяжб), местный лекарь, чайханщик (или владелец кофейни) с прислугой, гадалы или гадалка, муллы и улемы, муэдзин, гаремы с обслугой (евнухами или гаремными старухами), писцы, городская стража.

Кроме того, мухтасиб или постоянно находящийся в городе купец могут быть менялами; улемы и муллы могут быть необходимыми городу писцами, а также помощниками мухтасиба - арифами, причем арифом может быть и улем; в городе всегда есть уважаемые люди (К мнению которых всегда прислушиваются) из числа любых персонажей (нищего бродягу не сочтут уважаемым человеком); гадалы или гадалка могут быть одновременно профессиональными нищими; гвардия в мирное время выполняет функции городской стражи (если в городе нет специально заявившихся на роль городской стражи); любой персонаж может быть по этому; на философа, медика, кади или богослова нужно учиться, в противном случае персонаж рискует быть обвиненным в шарлатанстве. Обучаться также может каждый, если у него на это есть деньги.

Помимо этого, есть роли, не обязательные для города: цирюльники, танцовщицы,

музыканты, дервиши.

В каждом городе есть медресе и госпиталь.

Наконец, последняя по порядку, но отнюдь не по важности общая информация: структура власти. Любой правитель соединяет в себе светскую и духовную власть. Суд вершится в соответствии с духовными нормами (шариатом). Носителем высшей власти в городе является его правитель (халиф, шах, султан), однако эта власть ограничена диваном, т.е. "отраслевыми" визирями - военным, финансовым и почтовым (в ведении которого находится дипломатия, почта, дороги и караванная торговля), а также Верховным кади, который является духовно-судейским лицом и имеет полное моральное и формальное право отменить любое действие или решение, как всего дивана, так и правителя, если оно не соответствует фикху (мусульманскому праву). Периодически каждый из членов дивана обладает правом вето даже на решение правителя, и все решения дивана должны достигаться путем консенсуса. Однако право вето отнюдь не гарантирует личной безопасности, а правитель все равно обладает и средствами, и силой, и его слово останется последним. Городской кади (не путать с Верховным), одновременно с судебными делами городского уровня, является неким арабским вариантом нотариуса (у него заверяют сделки, платежные документы, свидетельства о браке и проч.). Вопросы богословские и религиозные разрешаются улемами, муллами и имамами (буде таковые имеются). Посты обычно наследуются, но наследование не закреплено в законодательстве формально - просто такова жизнь, что сын башмачника Али, скорее, всего, станет башмачником, а сын эмира, скажем Абд-аль Малика, скорее всего, станет эмиром. Однако, на все (ВСЕ!!!!) воля Аллаха, и все может перемениться, а на земле есть один представитель Аллаха - халиф багдадский, его устами говорит Аллах, и для всякого правоверного фигура халифа священна. Отрицание халифа и неповиновение ему означает открытый бунт. Имя халифа в ОБЯЗАТЕЛЬНОМ порядке упоминается в пятничной (на игре - вечерней) молитве, пренебрежение этим также означает бунт (или, в более обтекаемой политической формулировке - стремление города к независимости от халифата). Старики помнят, что когда в далеком Ис-фахане лет 80 назад произошло подобное, туда отправился храбрейший Джамаль ад-Будун во главе халифских фидайинов, и жители города Исфахана горько пожалели о своем неповиновении.

Багдад:

центр богатого халифата Аббасидов. Некогда он процветал, и говорят, даже в Индии опасались гневить халифа. Ныне Аббасиды утратили часть своего авторитета, но Багдад процветает по-прежнему. Это богатейший город, центр транзитной торговли и политической жизни региона. Правитель города и всего халифата (в него входят Дамаск, Басра, Бухара и Хорезм) - халиф аль-Кадир, потомок Аббасидов, суннитский духовный лидер и активный религиозный деятель, автор труда "Ал-кадирийа" ("Символ веры", 1018). Фрагменты этого текста оглашаются во время вечерней молитвы (21.00). Халиф стремится вернуть Аббаси-дам былое величие и активно действует в этом направлении. Однако поговаривают, что не все в Багдаде так уж хорошо. Уже лет семьдесят, как в городе появились выходцы из Басры. Они ведут себя высокомерно, а порою - даже нагло. Во всяком случае, в суннитском городе на данный момент трое из пяти визирей (великий визирь, военный визирь, визирь по финансам) - шииты. Известно, однако, что визирь дипломатии и почты, напротив, принадлежит к числу суннитов. Пост верховного кади Багдада ныне вакантен. Помимо вышеперечисленных особ в состав дивана входят два мудреца (лекарь и звездочёт).

Купцы Багдада торгуют пшеницей, производимой в городе бумагой (очень дорогой товар - в употребление вошла не так уж и давно, до этого использовался пергамент - по этому письма и документы на бумаге автоматически приобретают повышенную значимость),

ювелирными изделиями и строительным камнем. Вообще Багдад - это религиозный центр ислама, там можно встретить представителей самых различных религиозных течений.

Басра:

правящая династия - династия Буидов, глава династии Беха-ад-Доули (шахиншах) скончался восемь лет назад, в 1012 году; за власть спорят его наследники, старший и младший сыновья. Старший сын - военный визирь Басры, младший - визирь по финансам. На данный момент верховный визирь - Джалалю-ад-Доули ибн Бег (двоюродный брат покойного шахиншаха), - пользуется большим влиянием и также претендует на трон. Визирь дипломатии и почты, ярый сторонник Буидов, заинтересован в процветании и преумножении мощи буидской империи. Пост верховного кади свободен. В диван также входят два мудреца (один - богослов шиитского толка, звездочёт и дворцовый лекарь, другой - бывший финансовый визирь ещё со времён Азуда-ад-Доули, автор исторического труда "Китаб таджариб ал-умам" ("Книга испытаний народов") Абу Али-Ахмед ибн Мухаммед ибн Мушкуй э, 60 лет от роду).

Город Басра - морской торговый порт, центр рыболовства и торговли предметами роскоши. Официальное течение ислама Басры - шиизм. Конечно, пристрастие к предметам роскоши не красит истинного шиита, да и торговля предметами роскоши сосредоточена в руках суннитских купцов, но какой же уважающий себя человек не усадит дорогого гостя на бухарский ковер и не угостит лучшим кишмишем из солнечного Хорезма? Потерять лицо перед людьми своего круга не позволит себе ни один мусульманин, каким бы ревностным верующим он ни был.

Купцы торгуют рыбой, роскошью, оружием. Религиозные деятели - шииты, в городе отсутствуют увеселительные заведения с азартными играми, танцовщицами, музыкантами и предсказателями, поскольку развлечения не одобряются шиизмом.

Отрывки из труда багдадского халифа читают на вечерней молитве в 21.00.

В Басре медресе и госпиталь объединены.

Хорезм:

в 1017 году (3 года назад) сильно пострадал в результате боёв с армией Махмуда Газневи, сохранив, однако, свою независимость. Правителю города - хорезм-шаху - на данный момент 8 лет. Великий визирь является наставником и ближайшим другом молодого шаха. В диван Хорезма входят также финансовый визирь, визирь дипломатии и почты, военный визирь и верховный кади. В составе дивана нет факихов (мудрецов) Хорезма, однако их часто приглашают на заседания, поскольку являются признанными во всём халифате и лучшими знатоками закона. Матушка юного хорезм-шаха очень почтительно относится к великому визирю.

Хорезм - суннитский город, центр юриспруденции, есть "юридический институт" (Медресе аль-Хорезм), возглавляемый тремя учёными факихами, сведущими в тонкостях толкования Корана, Сунны, шариата. Каждый желающий стать профессиональным кади стремится попасть в Хорезм, чтобы учиться у них.

В Хорезме разрешены увеселительные заведения.

Купцы торгуют в основном ячменём, рисом, бобовыми, фруктами.

Хорезм - город разных настроений: некоторые видят его как цветущий, сильный и самостоятельный центр, некоторые прочат ему великую славу в союзе с Бухарой, кое-кто видит истинное благо для суннитов Хорезма в единстве со всеми остальными суннитами под покровительством самого халифа багдадского.

Незадолго до нашествия Газневи в Хорезме объявился некто, назвавший себя Махди и проповедовавший оголтелый шиизм. Мудрые люди города уже тогда сочли его появление дурным знаком, что подтвердилось нападением Газневи.

В мечетях Хорезма отрывки из "Символа веры" халифа читаются на утренней молитве (в 9.00).

Бухара:

чуть более 20-ти лет назад династию Саманидов сменила династия Караханидов (Илеков). На данный момент Эмиром Бухары является Абул-Музаффар Арслан-хан, правящий уже около 10 лет. По происхождению - потомок воинственных тюрок, теперь это набожный человек, всячески способствующий процветанию искусств и наук. В диван Бухары входят великий визирь и финансовый визирь, принадлежащие к старой бухарской аристократии, только что закончивший обучение в Хорезме верховный кади, военный визирь и визирь дипломатии и почты. Мудрецы Бухары, признанные знатоки в области богословия, философии и наук, больше внимания уделяют бухарской медресе, авторитет которой равен авторитету хорезмского "юридического института", нежели заседаниям в диване. Однако диван нередко обращается к ним за советами. Все члены дивана заинтересованы в дальнейшем процветании Бухары и умножении её силы, богатства и славы.

Бухара - центр культуры, здесь в данный момент проживают учёные Ибн-Сина, Ибн Бируни, юный (18 лет) Ахмед ибн Али ибн Сабит ибн Ахмад ибн Махди аш-Шариф (известный позднее как Абу Бакр, учёный и философ, носящий титул "Хафиз Востока"); И многие соревнуются за право называться "царём по поэтов" с Фирдоуси, недавно закончившим свою знаменитую по Эму "Шах-намэ".

Бухара - крупный торговый центр, её купцы торгуют тканями, льном, хлопком, шёлком, ювелирными изделиями, коврами, фруктами, злаками. В городе масса увеселительных заведений.

Бухара - суннитский город, отрывки из труда халифа аль-Кадира читаются в утренней молитве (в 9.00).

Дамаск:

город не зависит от Багдада ни политически, ни религиозно; недавно пережил почти десятилетний период смут и переворотов. Относительное спокойствие воцарилось с приходом к власти тюркского военачальника Сайфа ад-Даула, скончавшегося 3 года назад; ныне правит его сын Сад ад-Даул. Сын, подобно отцу, сам занимается управлением военной сферой, за ним же последнее слово в делах государственных. Диван Дамаска состоит из финансового визиря, дипломатического визиря и верховного кади (это пожилой человек, один из первых получивших образование в Хорезме, застал и пережил все недавние перевороты). Верховный кади - суннит, в то время как остальные визири, равно как и Сад-ад-Даул, - шииты-исмаилиты. Представителей других ветвей шиизма исмаилиты не жалуют, поскольку считают остальных впавшими в пагубное заблуждение. Исмаилиты приветствуют пророков, ждут появления истинного скрытого имама (Махди), падения суннитского халифа и воцарения Махди.

При дворе присутствует поэт-панегирист аль-Муттанаби, прославивший поэмами Сайф ад-Даула как самого сильного, умного и великого правителя. Благодаря аль-Муттанаби битвы Сайф-ад-Даула с византийцами, египетскими войсками и кочевниками стали известны всему просвещенному миру. Дамаск - многонациональный город, где живут не только мусульмане, есть кварталы купцов-христиан (итальянцы), торгующих железной рудой, купцов-иудеев, торгующих ювелирными изделиями. Мусульманские купцы занимаются торговлей пшеницей.

Гвардия Дамаска состоит из тюрок, которые держатся обособленно и надменно. В Дамаске множество мулл, поэтов, артистов, мошенников, пророков и т.д. Есть увеселительные заведения самого разного толка.

В общей для всех мусульман молитве в 21.00 упоминают не халифа, а Али. Дамаск имеет самые активные отношения с кочевниками. В результате многочисленных стычек времени отца нынешнего эмира заключен почетный мир, кочевникам позволено торговать, для них установлен рынок вне стен города (основной базар внутри), который блюдет соответствующий чиновник. Рынок сезонный.

Мекка:

Мекка, прежде всего, центр религиозный, посему население ее немногочисленно. Да и кому может придти в голову осквернить главную святыню мусульманского мира насилием, тем паче - кровопролитием?! Мекка - поистине сосредоточие мусульманского духа, центр паломничества. Тот, кто совершил хадж в Мекку, прикоснулся к черному камню Каабы, сразу становится весьма уважаемым человеком, хаджи, одним фактом знакомства с которым человек может гордиться. Хаджи всегда различим в толпе, благодаря белому цвету чалмы, которую он гордо носит в память о преодоленных невзгодах дальнего и опасного пути, о своем духовном возвышении, да и о тех немалых средствах, что были потрачены на хадж и в качестве благодарственной жертвы в самой Мекке. Все население Мекки - духовные лица, которым, по большому счету, безразлично, какого направления мусульманин приходит, чтобы поклониться святыне, ибо все мусульмане - братья по вере (подробнее о хадже см. в соответствующем разделе).

Кочевники:

Кочевой бедуинский клан, возводящий свою родословную (по боковым ветвям) как к курейшитам (клану первых халифов), так и к ветви Али. Аравийский полуостров и территория между Дамаском, Багдадом и Бухарой - это район, где их можно встретить почти наверняка. Сами они считают себя свободными повелителями пустыни, отличаются гордым нравом и независимостью, а обычаи их чужды и временами непонятны для обитателей города.

Известно, что бедуины могут появляться из ниоткуда и пропадают неизвестно куда. В бою они свирепы, как барсы, и изворотливы, как змеи. Их знаменитые кони, которых они изредка продают на рынке в Дамаске, славятся выносливостью, резвостью и темпераментом, а верблюды способны нести огромные грузы на очень дальние расстояния. Сами они иногда закупают железо, оружие, лекарства.

В среде бедуинов особо почитаются прямые потомки Али - алиды или сейиды. Склонные к мистицизму и одновременно фатализму кочевники верят в приход Махди и ждут его. Еще с давних времен они взимали дань с караванов, проходящих по их территории.

Взамен шейх гарантировал безопасность в пути и отдых в оазисе с чистой и прозрачной водой. Опытные караван-баши знают, что когда на гребне бархана появляется всадник в развевающемся бурнусе на черном скакуне и произносит слова древней клятвы первого торгового договора, то лучше не перечить традиции и отдать то, что захочет шейх - это будет не так уж и много, зато безопасность гарантирована. Те же шакалы пустыни, кто дерзнет покуситься на караван, взятый бедуинским шейхом под покровительство, вряд ли успеет похвастаться своей добычей. В остальном кочевники предпочитают не пересекаться с горожанами - уж больно те беспомощны, слабы и суетливы.

Город.

Арабский средневековый город - это целый мир, подчиняющийся своим собственным законам и живущей бурной и разнообразной жизнью. Впрочем, этот мир имеет свои четко очерченные границы - городские стены с воротами и башнями, на которых бдительная стража следит за окрестностями, а также взимает пошлину за проход в город. Сердцем каждого мусульманского города, несомненно, являлся базар. На нем покупались

и продавались товары, узнавались новости, распространялись слухи. Там можно было найти писца и ходатая по делам. За порядком на базаре наблюдает специальный человек - мухтасиб, у которого купец может узнать, кто и какой товар хочет купить, а также сообщить, какой товар он желает продать, кроме того, мухтасиб еще и взимает торговую пошлину в пользу правителя. На каждом базаре есть чайхана или кофейня, где каждый желающий может выпить чаю или кофе, отведать пищу и провести время в приятной и благочестивой беседе с другими посетителями.

Естественно, в каждом городе есть и укрепленный дворец правителя - эмира или халифа с помещениями для заседаний дивана. Этот замок может оказаться последним оплотом правителя в случае штурма города неприятелем или народного волнения, поэтому он представляет собой небольшую крепость внутри города. И уж конечно ни один город не может обойтись без мечети, дабы правоверному было, где совершать намаз. Мечеть одно из самых красивых и богато украшенных зданий города, ибо долг каждого правоверного - жертвовать на украшение мечети.

Предметом гордости каждого города были медресе - средоточие мусульманской учености. Так что город, который не сможет себе позволить содержать медресе, имеет шансы стать объектом насмешек соседей.

Но большую часть территории города занимают жилые дома, они расположены не как попало, а образуют улицы и кварталы.

Выражение "мой дом - моя крепость" было справедливо на Арабском Востоке, может быть более чем где бы то ни было еще. Дом был гордостью каждого хозяина, в благоустройство и украшение дома вкладывались немалые деньги. Все важные дела принято обсуждать не в шуме и сутолоке базарной площади, а в тишине и спокойствии дома. Сам же дом состоит из мужской и женской половин. На мужской половине хозяин ведет дела, принимает гостей, а отдыхает - на женской половине, окруженный нежностью своих жен. Никто посторонний не имеет права войти на женскую половину без позволения хозяина дома.

Дом богатого человека виден издалека. Он сделан из камня и красиво украшен. Хороший хозяин покупает у купцов строительный камень (моделируется картоном) и нанимает архитектора.

Не годится гостеприимному хозяину сажать дорогого гостя на голый пол и потчевать пустыми разговорами. Всякий уважающий себя домовладелец предложит гостю расположиться на ковре и угостит его чаем и сладостями, привезенными из далеких стран.

Градостроительство.

Игровой город на игре - это не крепость и не лагерь отдельной маленькой команды, это целый мир, внутри которого будет происходить большая часть игровых событий. При всех традиционных ограничениях, разделяющих игровую и неигровую жизнь, вы живете в городе, а не в лагере под его стенами.

Общая планировка.

Средневековый арабский город был окружен крепостной стеной, и войти в него можно было только через ворота. В мирное время городские ворота оставались открытыми на протяжении всего дня и закрывались только с наступлением темноты. Границы города размечаются на местности мастерами путем натягивания веревки. В веревке оставляются несколько проходов, шириной 3-5 метров на месте ворот. Проходы застраиваются воротами и участками штурмовой стены. Ширина ворот не менее 2 метров. Высота не менее 2 метров. Попытка пересечь мастерскую веревку карается немедленным отправлением в Страну Мертвых. О правилах преодоления штурмовых участков и ворот

см. в боевых правилах.

Сердцем каждого мусульманского города, несомненно, являлся базар. На нем покупались и продавались товары, узнавались новости, распространялись слухи.

Базар представляет из себя площадь размером не менее 7 x 7 метров, по сторонам которой располагаются лавки, чайхана (кофейня) и караван-сарай. В черте города находится и дворец правителя с помещениями для заседаний дивана. Он может представлять собой полноценную крепость с воротами и штурмовой стеной. Крайне желательны непрозрачные стены. Большую часть территории города занимают жилые дома. Они должны быть расположены не как попало, а образовывать улицы. Улицы размечаются мастерами перед игрой, после чего игроки делят участки вдоль улицы.

Блок: Религия



Религия.

Ислам (букв. "послушание") - основа мировоззрения мусульманина, регламентирует личные и общественные отношения, жизненный распорядок, систему запретов и обязанностей и т. д. Базовые положения ислама, необходимые к выполнению каждым мусульманином, таковы: исповедание веры (шахада), молитва (салат), налог в пользу неимущих (закят) и паломничество (хадж).

Шахада - "символ веры", фраза: "Ла илаха илла-л-лаху ва Му-хаммадун расулу-л-лахи" ("Нет Бога, кроме Аллаха, и Му-хаммад - пророк Его"). Шахада является главной формулой канонической молитвы и повторяется при всех обращениях к Богу. Во время сражений шахада служила мусульманам боевым кличем. Воины, павшие в битве с врагами ислама, именовались шахидами ("свидетелями", "мучениками"). Шахада содержит два важнейших догмата ислама: исповедание единобожия (таухид) и признание пророческой миссии Мухаммада. Она утверждает, что мусульманин должен поклоняться только Аллаху и повиноваться всему, что предписано Мухаммадом от имени Аллаха.

Салат - каноническая молитва (араб. "ас-са-лат", перс. "намаз") совершается по строго определённого ритуалу. Молиться необходимо 3 раза в день (в 9.00, 15.00, и 21.00), коллективно или индивидуально в любом подходящем месте. Коллективная молитва предпочтительнее индивидуальной, и пятничную (вечернюю) молитву необходимо совершать в мечети. Порядок молитвы: молящийся, совершив омовение, становится на молитвенный коврик лицом к Мекке и, опустив руки вдоль тела, произносит про себя или вслух формулу намерения совершить молитву. Воздев руки на уровень лица, ладонями от себя, он произносит фразу: "Аллах велик". Взяв левую руку в правую и прижав их к животу, читает наизусть первую суру Корана ("Фатиха" - "Открывающая") и какую-либо другую короткую суру (обычно "Ихлас" - "Очищение"). Затем, упираясь руками в колени, совершает поясной поклон со словами: "Хвала Аллаху". Выпрямившись и держа руки вдоль тела, он говорит: "Аллах услышит того, кто восхвалил Его". Затем опускается на колени, простирается ниц, касаясь земли лбом и ладонями. Выпрямившись, молящийся садится на пятки и произносит: "Аллах велик". Потом он повторяет земной поклон и формулу восхваления Аллаха, поднимается на ноги и становится, опустив руки, вложенные одна в другую. Вся процедура называется ракат. Молитва на рассвете (9.00) - два раката, полуденная (15.00) - четыре раката; вечерняя (21.00) - три раката. Нельзя молиться точно в полдень, а также в моменты восхода и заката. Допускается прямое обращение к Богу, произносимое на любом языке в пристойных выражениях без омовений и ракатов. В походных условиях разрешается молиться без омовений во всякое время и в любых положениях. По окончании молитвы мусульманин, продолжая сидеть на

пятках, произносит символ веры, затем, попеременно поворачивая голову направо и налево, говорит: "Мир вам и милосердие Божие". При коллективной молитве молящиеся становятся рядами, а кто-то один руководит молением, стоя впереди спиной к остальным. Женщины должны молиться отдельно от мужчин, а если это невозможно, они становятся сзади. Больные и инвалиды могут упрощать ритуал молитвы и даже ограничиваться мысленными движениями. Коллективные вечерние моления совершаются в специально предназначенной для этого мечети, именуемой пятничной или соборной. Все, способные посетить мечеть, собираются в ней. Каждый совершает молитву в два раката. Затем предстоятель (имам) произносит с кафедры (она называется минбар) или любого возвышения краткую ритуальную проповедь (хутба). Далее следует общая молитва в 1 ракат. В проповеди имам каждый раз может использовать разные группы молитв, цитат из Корана и наставлений. Хутба имеет не только религиозное, но и политическое значение, благодаря традиции упоминания имени здравствующего руководителя государства в молитве за верующих. Если имя правителя опускается, это можно толковать как его осуждение или непризнание.

Закят - налог в пользу нуждающихся мусульман - обязательная милостыня, которая "очищает", даёт тем, кто платит налог, моральное право пользоваться богатством, благоприобретённым имуществом. Закят уплачивается только взрослыми мусульманами в зависимости от дохода от торговли, ремесла, продуктов земледелия. Собранные суммы должны расходоваться в том городе, где они собирались. На практике закят превратился в налог, расходуемый на нужды государства. Наряду с закатом верующим рекомендуется делать добровольные пожертвования (садака) деньгами, пищей, одеждой, предоставлением услуг и жилья, прощением долга и обязательств. Состоятельные люди жертвуют деньги, земли и недвижимость в виде вакфа в общее пользование (например, постройка и содержание мечети, медресе - религиозной мусульманской школы, больницы, странноприимного дома).

Хадж - паломничество в Мекку, - хотя бы раз в жизни должен совершить каждый мусульманин. Тот, кто не может совершить его сам, вправе послать вместо себя "заместителя". Хадж совершается только в определенное время. Хадж начинается с обряда ихрама - приведения себя в состояние ритуальной чистоты. Символом чистоты является одежда паломника, состоящая из двух кусков белой материи: один оборачивается вокруг бёдер, другой набрасывается на плечи. Принятие ихрама знаменуется произнесением особого обращения к Богу: "Вот я перед Тобой! Нет у Тебя сотоварища! Вот я перед Тобой! Воистину хвала Тебе, милость и могущество! Нет у Тебя сотоварища!". Произнесение этой формулы обязательно при вступлении в Мекку и посещении всех святых мест в ходе паломничества. Совершивший хадж получает право носить белую чалму и почётную приставку к имени "хаджи" (зелёную чалму носят только сейиды, потомки Пророка Мухаммада). Нет Бога кроме Аллаха и Мухаммед пророк его. Все в руках Аллаха, и человек создан, чтобы служить Ему. Человек рождается безгрешным и несет ответственность только за сознательно совершенные грехи. Аллах учитывает человеческую природу и прощает грехи покаявшимся. Человек является представителем бога на земле и должен вести себя, как если бы Аллах видел его. Земная жизнь есть переходный период к иной жизни. Те, кто верует в Аллаха и выполняет его заветы, попадают на небеса, а прочие - в ад.

Жизнь есть миссия на Земле, и мусульмане обязаны этим Богу. Жизнь есть обязанность и человек должен беречь жизнь всеми путями:

- Физически, уберегаясь от опасности, сохраняя здоровье.
- Духовно, поддерживая веру.

Жизнь есть святое и охраняемое. Убийство - второй после отрицания Аллаха грех. Грех ложится не только на убийцу, но и на любого, в этом участвовавшего словом или делом,

а также присутствовавшего, но не защитившего убиваемого. Самоубийство - такой же грех, как убийство. Поскольку человек не создал себя сам, его жизнь не принадлежит ему. Он не вправе убить себя или позволить кому-то убить себя. Не разрешается мусульманину бежать от трудностей. Верующий создан для борьбы, а не для безделья, для битвы, а не для бегства. Его оружие - непоколебимая вера, а снаряжение - моральная стойкость. Продолжительность жизни не в руках человека, по этому у мусульманина нет ни права, ни силы определить время смерти свое или чужое. Жизни принадлежат Аллаху, и только он решает, когда их прекратить. Это только иллюзия, что самоубийца прекращает свою жизнь, а врачи ее продлевают. На самом деле все в руках Аллаха. Страдания есть испытание от Аллаха.

Смерть.

При приближении смерти семья и друзья должны облегчить страдания умирающего. Посещения близких помогают ему вспомнить о своем долге перед Богом. После смерти глаза должны быть закрыты, тело укрыто, и приготовления к похоронам совершены как можно скорее. Тело омовается и заворачивается в материю. Собираются мусульмане и произносят молитву об умершем. Умерший должен быть похоронен в течение 2-х часов после смерти. Незахоронение покойного в установленный срок есть нарушение обязанностей правоверного перед Аллахом - это не только может помешать, умершему попасть в рай, но и ложится тяжким грехом на его семью. Завернутое тело кладется в могилу, на правый бок, лицом к Мекке. Должен быть могильный холм. Можно установить камень для обозначения, но надписи запрещены. Также запрещено строить здания на могилах.

Семья отвечает по долгам умершего. Они должны выполнять обязательства умершего и быть учтивыми с его близкими и родными. Близкие должны молиться об умершем. Благотворительные пожертвования и хадж часто совершаются в честь умершего. Посещения могил рекомендованы живым, чтобы не забывали о смерти и судом дне.

Обряды.

Обрезание: процедуре подвергаются мальчики в возрасте 7 лет, Этот процесс символизирует становление мальчика мужчиной. С этого времени он не возвращается на женскую половину дома, а живёт на мужской половине, причисляется к мужчинам семьи. Отмечается торжеством в кругу родственников.

Свадьба: жених выплачивает калым за невесту, уводит её в свою семью, сам обряд проводится имамом (любым служителем культа), который читает 4-ю суру Корана. Торжество отмечается пышно, со множеством гостей.

Рождение: особых процедур нет, но это важное событие (особенно при рождении сына), отмечается пышно.

Похороны: хоронят в день смерти, т.е. в течение 2-х часов после смерти, заупокойные молитвы из Корана читаются духовными лицами; дорогой обряд (покойник как бы платит за место в раю).

Блок: Сопутствующие материалы



Краткий словарь.

Коран: главная священная книга ислама, содержащая морально-религиозные предписания.

Сунна: сборник рассказов (хадисов) о жизни Мухаммеда, созданный его последователями; содержит предписания, касающиеся семейно-административного права, имущественного права и т.п.

Шариат: от абар. "шариа" - "верный путь", - свод жизненных правил и установок в исламе, базируется на Коране и Сунне, основа "фикха".

Фикх: мусульманское право, опирается на шариат, Коран, Сунну, иджму и фетву.

Факих: знаток фикха, учёный-юрист.

Иджма: решение, вынесенное авторитетными исламскими правоведами по вопросам, не освещённым в Коране или Сунне.

Иджтихад: возможность судьи принимать самостоятельное решение.

Фетва: письменное заключение высших религиозных авторитетов по решению светских властей относительно отдельных вопросов общественной жизни.

Фирман: указ властителя области, обязательный к исполнению.

Сунниты: поборники традиционного ислама, чтят Коран, Сунну и т.п.; считают, что имам может быть выборным.

Шииты: отрицают священность Сунны, в качестве Главной Книги признают только Коран; считают, что настоящим имамом может быть только прямой потомок Али, зятя Мухаммеда.

Имам: духовный лидер (обычно их гораздо больше, чем один).

Умма: мусульманская община = весь мусульманский мир.

Намаз: молитва.

Муэдзин: служитель мечети, объявляющий (громко, чтобы все слышали, с минарета!) о начале молитвы.

Хутба: краткая религиозная проповедь, в ней упоминается правитель местности.

Хиджра: мусульманское летосчисление.

Мухтасиб: базарный надзиратель (налоговый инспектор, администрация базара и блюститель нравов в одном лице).

Эмир: титул правителя Бухары.

Халиф: номинальный глава багдадского халифата, наместник Аллаха на земле.

Халифат: вся территория игры.

Хорезм-шах: титул правителя Хорезма.

Шахиншах: "шах шахов", титул правителя Басры.

Султан: титул правителя Дамаска.

Визирь: министр, советник.

Караван-баши: глава и хозяин каравана.

Хаджи: совершивший полный хадж, имеет право носить белую чалму.

Хадж: паломничество в Мекку (может быть полным или неполным, полный - со всеми ритуалами, прикосновением к Каабе и т.д., неполный - только прибытие в Мекку без исполнения всех ритуалов).

Закят: обязательное пожертвование во время религиозных праздников.

Ракат: один полный цикл действий (поклонов и речей) во время молитвы.

Калым: выкуп за невесту, половина его даётся при сватовстве, половина - после свадьбы.

Диван: кабинет министров, совещательный орган управления.

Блок: Боевка



Боевые правила.

"Катана, за саблю не канают"

Народная мудрость

Зона поражения - полная (кроме головы, паха, кистей рук и ступней ног). При попадании оружия в голову или пах, попавший отправляется в мертвятник. Запрещено парирование стрел и болтов таким образом, чтобы после парирования они попадали в голову играющему. В таких случаях в мертвятник отправляется подставивший щит.

Хиты.

У персонажа, который жив, здоров и не подвергается никаким внешним воздействиям типа болезней, имеется один хит. Дополнительные хиты можно получить следующим образом:

а) надев соответствующие доспехи

б) "наев" дополнительные хиты (см. раздел "Экономика")

Человек, с которого сняли все хиты, становится тяжелораненым и умирает через 20 минут при отсутствии надлежащего лечения.

Ночное время.

В ночной промежуток (с 22.00 до 6.00) любые боевые действия с количеством

участников более 3 запрещены. Перелезать можно только через штурмовые участки стены, при этом на пролезшего в крепость распространяются все ограничения по числу участников боевых действий. Стрелковое и метательное оружие недействительно. Штурмы крепостей воспрещены. Поджигать на игре можно только городские постройки. Этот процесс описан в разделе "Город".

Защитное вооружение.

Легкий доспех (+ 1 хит):

- толстая кожаная, войлочная или схожая куртка - торс по пояс, руки по локоть;
- куртка из КЗ (кожзаменитель) с нашитыми металлическими пластинами;
- кольчуга поясная без рукавов.

Средний доспех (+ 2 хита):

- бригантина (кожаная или КЗ куртка минимум до середины бедра с нашитыми по всей поверхности пластинами);
- кольчуга не менее чем до половины бедра, и не менее чем по локоть;

Тяжелый доспех (+ 3 хита в присутствии шлема, в противном случае считается средним):

- кольчуга по колено/полнорукавная + нагрудник кирасного типа спереди.

Любой доспех, не соответствующий описанным выше, считается легким (в том числе полный пластинчатый доспех).

Щиты.

- Круглые кулачные щиты диаметром 40-60 см.

Наручи и поножи уменьшают зону поражения.

Толщина кожаных доспехов должна быть реалистично нормальной. Кольчуги должны иметь кожаные или из иных материалов поддевки, шлемы должны иметь амортизирующие подшлемники. Поножом считается даже кожаный армейский сапог и любая обувь выше него.

Щит, надетый на спину, спасает только от выстрела из лука (ибо в реальности подошедший сзади вряд ли станет бить по такому щиту, а стукнет сразу по голове, что игровыми правилами воспрещается).

Оружие.

Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия; "Швейная машинка" (серия быстрых ударов без замаха или отвода оружия) засчитывается как одно попадание; кулуарные убийства путем перерезания горла запрещены.

Рубящие удары копьем и тычковые палицей не засчитываются. Нельзя использовать оружие не по назначению (например, колоть стрелой) и использовать в качестве оружия неигровые предметы. Однако парировать неигровым предметом можно, при условии отсутствия оружия в руках.

Любое оружие, кроме стрелкового, на игре снимает 1 (один) хит, стрелковое - 2 (два) хита.

Общее требование к безопасности оружия

Оружие должно быть выполнено безопасно и из приемлемых игровых материалов. Оружие не должно иметь выступов, заусенцев и иных неровностей, а также других атрибутов, могущих привести к увеличению травмоопасности. Балансировка клинков не более хвата (ширины ладони) от гарды. Все оружие проверяется на игроке. Более того, оружие, не соответствующее нормам безопасности или не подходящее по исторической эпохе, будет изыматься мастерами под расписку, и обитать в мастерятнике, дабы не мешать игре.

На игре не допускаются следующие виды оружия: вакидзаши, катаны и др.

дальневосточное оружие; двуручные и полторные мечи, арбалеты (как не соответствующие региону). Остальное остается на усмотрение мастера. Наиболее часто встречающееся на игре оружие - копье.

- Тайный нож - орудие интриги, не действует на игрока в доспехе. Длина - не менее ладони владельца.

- Кинжал - рекомендуемая длина клинка не более локтя владельца; встречались как прямые, так и изогнутые;

- Сабля - одноручное оружие, рекомендуемая длина клинка - не более руки владельца плюс ладонь. Основные виды сабель - шамшир: узкий клинок, сильный и плавный изгиб почти от середины клинка, Эфес - обычный; скимитар (симитар) - клинок расширяется к концу, слабый изгиб, обычный эфес.

- Меч - в основном рубящее оружие, ширина клинка - 4-5 см (в данном регионе встречается редко),

- Топор (одноручный) - длина древка не более пояса владельца, высота режущей части - не более 3 хватов; вполне возможны обоюдоострые топоры;

- Копье - двуручное оружие, длина древка не более 2 м;

- Кистень - длина рукояти не более 70 см., длина гибкой части не более 30 см. В случае длины рукояти более чем по грудь владельца, имеет право на существование под именем "цеп". Саморанение кистенем засчитывается;

- Палица, шестопер - общая длина не более 1 м.;

- Лук - длина с поставленной тетивой 0.7-1.5 м., рекомендуемое натяжение - до 15 кг, кольцевая тетива не приветствуется, снимает 2 хита, запрещены английские ростовые луки.

Материалы изготовления клинков стандартные: дерево, пластик. Плющенные алюминиевые трубки возможны в случае утяжеления их внутренними наполнителями, ширина трубки - не менее 4 см. Лезвия топоров и секир, выступы палиц не тверже резиновых. Головы кистеней не тверже приспущенного теннисного мяча. Рукояти древкового оружия должны быть зачищены или покрашены в подходящие цвета. Острия копий, дротиков, стрел и выступы секир должны иметь защитные смягчения из пористой резины или соответствующих материалов.

Оглушение.

Оглушение производится только в небоевой ситуации. Для того чтобы оглушить противника, следует нанести ему удар по спине мечом или другим оружием плашмя. Состояние оглушения продолжается 15 минут. Человек в шлеме не может быть оглушен кинжалом. Стрелой или луком глушить нельзя. Одним ударом можно оглушить только одного человека. Сидящего на ездовом животном оглушить нельзя (как и само животное).

"Мы все учились понемногу -
Теперь отряд шагает в ногу!"

Неизвестный автор

Воинские формирования.

Воинским формированием (ВФ) считается отряд от 3 до 10 профессиональных солдат во главе с офицером. Каждое ВФ должно иметь знамя, а каждый солдат ВФ носить на груди четко различимый значок о принадлежности к соответствующему ВФ.

Создание и поддержание численности ВФ.

ВФ может быть создано только по приказу законного правителя города.

На начало игры численность ВФ в каждом городе определяется мастерами, в дальнейшем она может наращиваться путем выкупа у мастера значков формирования в пределах установленного максимума численности ВФ. По приказу законного правителя города ВФ может быть разделено на два и более при условии, что в каждом из них будет не менее трех человек (включая офицера), и каждое из них будет обладать соответствующим знаменем (покупается у мастеров за отдельные деньги). Реальная численность ВФ может быть меньше, чем количество значков, которым обладает правитель, т.е. можно выкупать значки и держать их в резерве. В состав воинского формирования могут входить только те люди, которые умеют профессионально владеть оружием. Если человек не имеет этого умения, то он может приобрести его в процессе обучения, которое моделируется путем действий обучаемого в составе соответствующего ВФ в течение 4 часов, при этом никаких бонусов ВФ он не имеет. Факт обучения фиксируется у мастера. Любой воин, действующий в составе ВФ, не может иметь других регулярных источников дохода, кроме жалования, которое ему выплачивается. Если до своего поступления на военную службу он имел какие-либо источники дохода, то за время его нахождения на военной службе доход он не получает. То же самое относится и к обучающимся.

ВФ в бою.

В случае, когда ВФ действует как единая тактическая единица, т.е. при знамени, под командой офицера и в количестве не менее 3 человек, все его солдаты обладают следующими бонусами:

при бое вне города все хиты солдата, кроме доспешных, умножаются на два, при этом снимает он 3 хита одним ударом, если находится на расстоянии в пределах прямой видимости (но не более 15 метров) от знамени при бое внутри города солдаты ВФ, которое принадлежит к данному городу, имеют все вышеперечисленные бонуса в пределах города, если они действуют на расстоянии вытянутой руки друг от друга в количестве не менее 3 человек. ВФ, которое атакует город, получает свои бонуса так же, как при действии вне города.

Осады и штурмы городов могут осуществляться только при участии ВФ с соответствующей осадной техникой. Если в ходе боя в пределах прямой видимости от знамени (но на расстоянии не более 15 метров от него) осталось менее 3 человек из состава ВФ, то оно считается небоеспособным, и его солдаты теряют все бонуса соответствующего ВФ.

В случае утраты знамени ВФ считается расформированным, и все его солдаты теряют свои бонуса вплоть до обретения знамени.

В случае утраты солдатом значка ВФ, он теряет все бонуса ВФ до тех пор, пока не получит новый значок. Общая численность действующего ВФ не должна превышать отведенного на город лимита.

Передвижение ВФ есть передвижение его знамени. На передвижение ВФ накладывается следующее ограничение: не более одного пересечения границ региона в течение 5 часов.

Экономические аспекты ВФ

Организация ВФ (т.е. приобретение знамени взамен утраченного) стоит денег. Если правитель города желает получить новый значок, он должен приобрести его у мастера. Каждый цикл правитель оплачивает содержание ВФ, которое пропорционально количеству имеющихся у него значков, при этом на значке ставится соответствующая отметка. Обладатель значка, на котором отсутствует мастерская отметка об уплате, не может входить в состав ВФ.



Блок: Фортификация

Крепость.

Каждый город должен иметь как минимум две (замок - одну) части штурмовой стены с воротами. Длина стены - не менее 6 м. Ширина ворот - не менее 2 м.

Стена, выносимая по жизни, должна иметь беспросветные ворота и выдерживать осадные действия (лестницы с лезущим народом и пр.) Стена из жердей имеет крепкость ворот - 20 ударов, стены - 30 ударов.

Ров имеет глубину не менее 0.7 м и ширину - 1 м. Вырывается только перед штурмовой частью.

Подземный ход имитируется вырытыми ямами 0.5 х 0.5 х 0.3, прикрытыми крышками. Они обозначают вход и выход. Длина - не более 50 м. Маскировка внешней части - проблема команды.

Постройки.

Любая городская постройка должна быть четко обозначена на местности как минимум натянутой веревкой. Очень желательно, чтобы хотя бы ее фасад был непрозрачным, например из картона. В любой постройке может присутствовать четко обозначенная неигровая зона, в которой можно установить палатку, при этом все игровые предметы должны находиться только в игровой зоне.

Минимальный размер постройки 4 х 4 метра (при отсутствии палатки внутри).

Постройки бывают из камня и из саманного кирпича (саман - глина, смешанная с резаной соломой). Каменные постройки могут иметь более одного хита в зависимости от количества затраченного на них материала. Саманные имеют один хит. Материал постройки и количество хитов указываются в сертификате. Любые постройки можно улучшать и перестраивать. Строительные материалы для этого приобретаются по игре.

Блок: Штурмы, Осады



Баллиста - длина лука и ложка - не менее 1.5 м, система запора тетивы. Снаряд - мешочек или стрела (для стрелы - стандартная поражаемая зона). Переносится 3-мя людьми, расчет - 2 чел., снимает 6 хитов.

Катапульта - основные размеры не менее 1 м. Система привода - скрученные веревки. Снаряд - тряпичный мешочек с травой или дерном. Переносится 4-мя людьми, расчет - 2 чел., снимает все хиты.

Штурмовые правила для городских построек.

Все изложенное в этом разделе относится только к городским постройкам и не распространяется на внешние стены города и укрепленный дворец правителя, о них см. в боевых правилах.

Как уже сказано выше, каждая городская постройка имеет определенное количество хитов, которое зависит от вида и количества использованного на ее постройку материала, что указывается в соответствующем сертификате, который имеется у каждой постройки. Для выноса постройки достаточно сделать столько ударов тараном или выстрелов из осадной машины по фасаду, сколько имеется хитов, после чего там образуется проход шириной в 1.5 метра, через который и можно проникнуть в

постройку. При этом обыску может подвергаться только игровая зона постройки; все, кто находятся вне игровой зоны, считаются отсутствующими. После начала штурма перемещаться из игровой зоны в неигровую нельзя.

Крепость.

Штурм города с применением осадной техники осуществляется только при участии ВФ (см. выше).

В зависимости от наличия строительного материала штурмовая стена может, выноситься по жизни или числом ударов тарана. Каждая стена имеет сертификат с указанием способа ее штурма.

Таран воротный могут нести не менее 4 чел., его длина не менее 3 м., диаметр - не менее 15 см. Таран стеной - только механическая конструкция на растяжках (длина не менее 3 м., диаметр - 15 см.) Переносится 6-ю людьми. В случае пробития стены в стоп-кадре расчищается "брешь" 1.5 м. шириной.

Ров заваливается фашинами и бревнами.

При обнаружении любого входа/выхода возможен проход по подземному ходу.

Для защиты осажденные могут использовать следующие средства.

Бревна (свернутая пенка) снимают 6 хитов.

Камни, сбрасываемые со стен (мешки с травой и дерном), снимают 4 хита.

Расплавленное масло (котелок с шишками) приводит к ожогу. Бревна и глыбы спихиваются со стены без приподнимания.

Блок: Пожары, поджоги



Поджоги.

Все игровые постройки можно поджигать. Для этого необходимо по углам фасада здания установить два шеста высотой не менее 1 метра с укрепленными на них красными тряпками, после чего 3 раза стукнуть одним металлическим предметом по другому (например, ложкой по миске). Если в течение 10 минут для каменных построек (5 минут - для саманных построек) эти шесты не будут убраны, то здание считается сгоревшим, а огонь перекидывается на соседние постройки. Соседние постройки горят по той же схеме. Соседней считается постройка, стоящая на соседнем земельном участке.

Блок: Плен



Пленение.

Связывание можно осуществить двумя способами. Первый способ - связывание "по жизни", то есть с соблюдением всех необходимых предосторожностей, не вредящих жизни и здоровью связываемого. Второй способ - на руки и на ноги накидывается веревочная петля, и жертва считается связанной (если ноги связаны, то игрок не может передвигаться). В подобной ситуации самостоятельно развязаться нельзя.

Кроме того, могут быть скованы кандалы, которые можно разбить массивными заостренными предметами (топором, к примеру).

Тюрьмой без дополнительной охраны служит крепостное помещение, имеющее обозначенные стены, дверь (с замком или внешним засовом) и крышу (при невысоких стенах). Из нее нельзя сбежать самостоятельно.

Блок: пытки



Пытки.

Пытки бывают разнообразные, но моделируются одинаково - пытуемый должен в течение 1 мин удерживать на вытянутой руке полную кружку с водой. Если пытуемый не выполнил упражнения, то он должен ответить на поставленный вопрос (не обязательно правду). Если палачу не понравился ответ, он имеет право повторить процедуры (не менее чем через 1 мин. после предыдущего сеанса). Пытаемый 10 раз подряд (т.е. промежуток между процедурами менее 15 мин.) получает увечье (по выбору палача может отсохнуть рука, нога, половые органы, глазки, ушки). Об этом ставится отметка в паспорте, игрок обязан имитировать увечье. Пытаемый более 20 раз подряд умирает.

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

"Для каждой болезни Аллах создал лекарство"

Пророк Мухаммед.

На Востоке того времени медицина переживала расцвет. В течение предшествующих трех сотен лет на арабский язык были переведены медицинские труды Европы и Индии. Многие достижения арабских врачей того времени являются основой в современной медицине, но при этом не следует забывать, что многие вещи, кажущиеся нам естественными, арабским медикам известны не были.

Медицинская помощь была общедоступна. Кодекс врача гласил, что помощь должна быть оказана любому, независимо от его вероисповедания, цвета кожи и благосостояния. Следует отметить, что врач получал вознаграждение от больного, однако размер одного не должен был влиять на качество оказываемой медицинской помощи.

Врач был образованным и уважаемым человеком. Главный врач города по влиянию был, сравним с городским судьей. Нередко врачи становились визирями.

Медицинское образование было также общедоступно. Но для того, чтобы стать врачом, нужно было изучить философию, астрономию, химию и многие другие науки. Кандидат должен был сдать серьезный экзамен и только после этого мог получить лицензию на занятие медицинской практикой. Поскольку деньги, потраченные на благотворительность, идут в зачет на Страшном суде, арабские госпитали не испытывали недостатка в средствах. Имущественный налог правоверный мусульманин мог отдать в казну, а мог пожертвовать медикам. Халифы строили больницы, чтобы увековечить свое имя.

Последовательность применения лечебных средств арабы использовали следующую: вначале применялись физиотерапия (преимущественно различные водные процедуры, ванны) и диеты. Если этот вид лечения не помогал, в ход шли лекарства. Фармацевтика

была развитой отраслью, причем лицензирование и контроль качества были не менее строгими, чем в медицине. Если не помогали лекарства, применялась хирургия.

Медицинская и фармацевтическая практика находятся под контролем городской администрации и требуют наличия диплома. Диплом может быть выдан персонажу только при сдаче экзамена комиссии из не менее чем двух врачей или фармацевтов. Совокупность знаний врача определяется набором имеющихся у него рецептов. Для занятий медицинской практикой необходимо получить разрешение у городской администрации (лицензию).

Распространение болезней.

Болезни распространяются:

- случайным образом
- заражением или пребыванием в местах, грозящих заболеванием
- имеются хронические болезни на начало игры

Болезней на игре много, степень тяжести их различна. Некоторые болезни уменьшают количество хитов, некоторые накладывают ограничения на действия персонажа.

Мастер сообщает счастливому обладателю болезни симптомы и делает отметку в аусвайсе.

Медицинские воздействия.

Медицинские воздействия: диета, физиотерапия, лекарства и хирургия.

Виды диет: усиленное питание (наедание дополнительных хитов), регулярное питание, воздержание от питания и питание экзотическими продуктами. Виды физиотерапии: покой, физические упражнения, щекотание различных частей тела, массаж и умывание.

Специалистом по приготовлению лекарств является фармацевт. Лекарства изготавливаются из трав. Травы различны в различных регионах игры. Поиск местных трав моделируется обращением к мастеру региона. Широко распространенные травы может получить любой местный житель или любой фармацевт. Более редкие травы может получить только местный фармацевт, причем с задержкой на 1-3 часа. Фармацевты также осведомлены о том, какая трава, в каком регионе произрастает. Но добывание трав из других регионов есть вопрос игровой.

Хирургические операции возможны только в госпиталях. Операция приравнивается к тяжелому ранению.

Медицинские знания.

На начало игры врачам выдаются медицинские труды, содержащие названия болезней, их симптомы и способы лечения. Медицинские знания не должны быть секретными, и жители города могут ознакомиться с высокоучеными книгами.

Фармацевты получают список трав по регионам.

Совмещение профессий.

Врач может быть фармацевтом.

Лечение.

Симптомы части болезней известны. По этому персонаж может заниматься самолечением. Например, приобретя у фармацевта некоторый набор трав и попробовав его на себе. Занимающиеся самолечением персонажи сообщают об этом мастеру и узнают последствия.

Дипломированные врачи ведут медицинские карты на приобретенной игровой бумаге или пергаменте. В карте должен быть отражен диагноз пациента и примененное лечение.

Мастер выносит вердикт о последствиях.

Блок: Ранения



Ранения.

Ранение (снятие всех хитов). Без перевязки раненый умирает за 10 минут. Раненый может быть перевязан, что консервирует ситуацию на полчаса и позволяет транспортировку. По истечении получаса, если не применено лечение, раненый умирает. В госпитале ранение излечивается за полчаса, вне госпиталя - за 1 час.

Блок: Яды



Яды.

Яды на игре есть. Есть яды мгновенного (или почти мгновенного действия), есть и такие, действие которых сказывается позднее. Большая часть ядов обладает специфическим вкусом (такие яды моделируются подсыпанием, например, сухого сока в еду или питье), есть и такие, которые не имеют вкуса. В любом случае к яду прилагается сертификат мастера. Если медленный яд успевают распознать, возможно, применение противоядия.

Блок: Демография, евгеника



Евгеника.

Выход из страны мертвых собственным ребенком возможен при наличии зарегистрированной у мастера и доношенной беременности (продолжительность беременности - 4 часа).

Зачатие моделируется взъерошиванием волос на голове. При отсутствии волос взъерошивание заменяется поглаживанием того места, где должны быть волосы на голове.

Содержание гарема есть не только предмет удовольствия, но и тяжелый труд. Шариат требует от мужа удовлетворения всех жен. По этому обладатель гарема должен раз в цикл выполнить по пять приседаний с каждой женой на шее. Невыполнение этого требования дает право жене жаловаться на отсутствие внимания со стороны супруга со всеми вытекающими последствиями.

Блок: Страна мертвых



Нахождение в стране мертвых - 4 часа. Срок пребывания может быть изменен мастерской волей.

Блок: Экономика



Экономика.

Экономический цикл Единого экономического цикла на игре нет. Для каждого типа источников дохода он составляет свою, заранее определенную продолжительность. Для источников дохода сельскохозяйственного типа это 6 часов, для кузниц - 4 часа, для имущества и прочих источников дохода - 4 часа. Например, владелец поместья получает с него доход каждые 6 часов (8:00-14:00, 14:00-20:00, 20:00-8:00).

Продуктовое обеспечение.

У персонажа, который жив, здоров и не подвергается никаким внешним воздействиям типа болезней, имеется один хит. Для его поддержания сдача обеспечения не требуется. Однако любой желающий может повысить число имеющихся у него хитов путем улучшенного питания. Для этого требуется сдача мастеру продуктового обеспечения в следующих количествах:

На 2 хита - 2 чипа.

На 3 хита - 5 чипов (двух разных видов).

На 4 хита - 9 чипов (трех разных видов).

Более четырех хитов таким способом приобрести нельзя. Дополнительные хиты существуют четыре часа после момента сдачи обеспечения мастеру, после чего пропадают. Сдавать обеспечение можно в любое время и любому мастеру. Дополнительные хиты кумулятивны с хитами доспехов.

Железо и изделия из него.

На игре существует механизм старения оружия и доспехов, для возобновления которого необходимо железо, существующее на игре в трех видах: руда, железные болванки, готовые изделия. Руда добывается в железных рудниках, которые есть источник дохода или завозится купцами и может храниться неограниченно долго.

Для получения изделий руду необходимо переработать в железные болванки, которые тоже можно хранить неограниченно долго. Для проведения такой операции необходима кузница, которая также есть источник дохода, обладающая определенными производственными мощностями, т.е. за один цикл (4 часа) в кузнице можно переработать ограниченное количество руды. Кроме того, уже готовые железные болванки можно купить у купцов. Для получения готового оружия и доспехов требуется обменять у мастера некоторое количество железных болванок на оружейную карточку, которая являет собой зримое свидетельство перековки оружия. Срок действия оружия и доспехов - 4 часа. В течение последнего часа действия оружия и доспехов, их действие можно продлить еще на 4 часа, при этом отсчет ведется с момента окончания предыдущих 4 часов. В ночное время с 22 вечера до 6 утра оружие и доспехи не стареют, т.е. оружие и доспехов откованные в 9 вечера будут действовать до 9 утра. Сказанное не относится к дополнительным хитам за питание.

Оружие с истекшим "сроком годности" можно перековать в готовые болванки. Однако при этом затраты производственных мощностей кузниц в два раза больше, чем при работе с рудой, а выход металла - вдвое меньше.

Расход железа на оружие и доспехи.

кинжал, копье _____ 1 единица

сабля, меч, шлем _____ 2 единицы

доспех легкий_____4 единицы
доспех средний, катапульта__6 единиц
доспех тяжелый_____8единиц
баллиста_____10 единиц

Металлоемкость оружия указывается на сертификате ОРУЖИЕ ДОПУЩЕНО при приемке оружия.

Источники дохода.

Сельскохозяйственные и рыболовные угодья, скотоводство.

Приносят в качестве дохода разнообразную еду. Что с нею можно делать - см. выше.

Вся земля есть собственность правителя, который выдает ее в пользование тем, кого сочтет наиболее заслуживающим этого, за что счастливый обладатель земли выплачивает определенную сумму денег. Земля может быть в пользовании как до тех пор, пока владелец находится на службе, так и пожизненно с правом передачи по наследству.

Рудники железные.

Приносят в качестве дохода руду, каковую можно продать. Не следует забывать, что рудники находятся на земле (см. выше).

Рудники золотые или серебряные.

Приносят деньги в приличном, но фиксированном количестве раз в 6 часов.

Каменоломни.

В них добывают строительный камень. Куда девать - см. раздел Город.

Кузница.

Владелец кузницы - не ремесленник, но купец, торговец железом. Он распоряжается производственными мощностями кузницы, покупает железо у владельцев рудников и т.д. Доход - что заработает.

Чтоб переместить предприятие из города в город, требуется заплатить мастеру "караванные" за перевоз кузницы, а также сумму за постройку новой кузницы на новом месте. Кузница может также существовать в походном варианте, но при этом ее мощности крайне невелики. Перевозить кузницу можно только на ездовом животном.

Мощности кузницы возобновляются (но не накапливаются) каждые 4 часа: 8:00-12:00, 12:00-16:00, 16:00-20:00, 20:00-8:00

О купцах.

На Востоке купеческая жизнь бурлила и была ключом. Многочисленные караваны везли оружие и шелк, железо и яства, ковры и золото из города в город. Купец - уважаемая фигура, желанный гость в любом городе, и, чем богаче купец, тем более уважаем он, а уважаемого купца с удовольствием выслушают даже в диване, дабы услышать рассказы о дивных странах, где он побывал и увидел всевозможные редкости. На игре именно купцы являются источником товаров, которые не производятся в моделируемом регионе. Только купец знает, что и откуда привозится (у какого мастера и что он может закупать) и только он является источником всевозможных редкостей. Что обычно привозят купцы: железную руду, готовое железо, редкие травы, столь ценимые учеными врачами и фармацевтами, бумагу и пергамент, столь ценимые писцами, а также всевозможные

роскошные вещи (на игре моделируется чем-либо небольшим и вкусным, что можно съесть или выпить), от которых не откажется любой правоверный. Вообще-то, купец может привезти, что угодно и от его изворотливости и умения будет зависеть, получите ли вы это или ваш заказ окажется невыполненным.

Торговля на Востоке осуществляется не где попало, а на базарной площади, где за порядком надзирает специальный человек - мухтасиб, у которого можно справиться о том, кто и какой товар хочет купить, и сообщить какой товар имеется на продажу. Ему же купец должен заплатить торговую пошлину.

Блок: Животные, охота



Ездовые животные.

На игре моделируются два вида верховых животных - лошади и верблюды.

Лошадь моделируется палкой длиной не менее метра с флажком на конце, которая носится в вертикальном положении. На лошади может ехать только один человек, а на верблюде - двое. Едущий на лошади может догнать любого пешего (в том числе и группу пеших), находящегося в пределах видимости, путем соответствующего окрика. Пеший, которого догоняют, стоит на месте и громко считает до 20, после этого он может двигаться снова. Кроме того, едущий на лошади может ускакать от любого пешего. Для этого он громко объявляет о своем намерении, после чего те, от кого он убегает, стоя на месте, громко считают до 20, после этого они могут двигаться. При переходах через пустыню (т.е. между городами) лошадь необходимо поить, т.е. нести с собой сосуд с водой объемом не менее 1.5 литра на каждую лошадь. Лошадь живет 12 часов с момента рождения, что моделируется лентой соответствующего цвета.

Верблюд моделируется коромыслом через плечо с двумя мешочками, привязанными на его концах. В отличие от лошади, позволяет убежать от пешего противника, но не позволяет его догнать. При переходе через пустыню воды не требует. Верблюд живет 12 часов с момента рождения, что моделируется лентой соответствующего цвета на коромысле.

Лошадь или верблюда можно убить только стрелковым оружием, причем первое попадание во всадника автоматически убивает животное, не снимая хитов со всадника. В случае гибели наездника в прямом бою, животное погибает вместе со всадником. Лошадь, обнаруженная в горизонтальном положении, считается павшей.

На лошади можно догнать едущего на верблюде, или убежать от него. На верблюде нельзя ни догнать конного, ни убежать от него. В случае с двумя всадниками на лошадях, они не могут догнать друг друга или убежать друг от друга. В случае наличия в столкновении хотя бы одного пешего, работают правила для пеших. Например, если на конного напали пеший и конный, то он может ускакать от пешего, но конный противник может за ним гнаться.

2.0.0.3