

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

Название игры: Аль-Кадим, или 1001 ночь

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

Мир "1001 ночи" - особый мир. Он - в нашей версии - управляется искусством, как таковым. Не "канон" - это лишь составная часть этой движущей силы. Человек в Аль-Кадиме пишет историю своей жизни. Это может быть миф или сказка, баллада или суфийская история, или многое другое.

Преуспевает в Аль-Кадиме не тот, кто самый умелый боец на мечях, или скопил больше всех золота, или сделался эмиром. Важно, каким произведением стала его жизнь.

Поэтому понятие "опыта", определяющего уровень профессиональных умений мага, воина, мистика или жреца, заменилось в Аль-Кадиме на понятие чести. Если, например, мамелюк Ахмед убьет на пустынном тракте бедуина - вполне вооруженного и способного оказать сопротивление - это едва ли прибавит ему чести, а потому скорее может испортить ему жизнь, чем улучшить.

И богатство потеряло часть самостоятельного значения. Гораздо важнее стало благосостояние. Для него нужны не монеты в кубышке, а роскошь и щедрость, большая семья и весомые титулы.

Высшее мерило успеха - истории, ходящие о человеке. Тот, чья доблесть или щедрость вдохновляет других, сделал больше, чем тот, кто участвовал в десяти битвах или собрал тысячу динаров. Однако следует иметь в виду, что это лишь отражение успеха. Не всякую гениальную поэму прочтут современники. Не все, что они прочтут, гениально.

Не стоит понимать это условие превратно. Во-первых, ложные истории, ходящие о человеке - в особенности, сочиненные им самим или с его подачи - могут привести к успеху, но лишь очень особого вида. ;-) Во-вторых, того, кто стремится создать как легенду историю своей жизни, а не саму эту жизнь, не возвысит жаркое пустынное солнце.

В мире людей, или, как полагают некоторые, над ним, живут гении - джинны, марида,

дэвы, ифриты, гули. Они могут жить только в мире, где процветает искусство, а не ремесло; магия, а не техника. И их усилия тоже вносят свой вклад в развитие мира сказки. Ифриту ни к чему кузнец, фанатично куящий больше, больше, больше одинаковых мечей (да и кто их купит? Разве что отправлять в Европу...). Дэву нужен лишь тот воин, о котором сложат предания.

Самым последним парией в этом мире станет "цинический реалист", идеал многих писателей мира нашего. Ниспровергатель, не предлагающий взамен ничего лучшего, чем было, разрушитель чужих иллюзий, вообще человек, считающий свой убогий мир единственно возможным и существующим - что бы он ни делал, как бы ни пытался преуспеть, если он не изменит себя, его ждет печальная участь. Мир не примет такого. Разве что их станет много - и это будет означать конец мира Аль-Кадим, гораздо более верный и неотвратимый, чем от магических катаклизмов или глобальных войн.

В.: Как заявляться на игру?

О.: К мастерам, конечно. Контактные адреса и телефоны - в конце текста. (Я их не обнаружил. Хирург) Можно поодиночке, можно командами, но небольшими. Заявляться можно по телефону, лично, e-mail`ом или по обычной почте.

В.: Что должно быть в заявке?

О.: Для начала решите, что бы вам хотелось сыграть. Необязательно "хочу сыграть Али-Бабу" или "мамелюка Вахида из Каира": хотя бы, чем хочется заниматься на игре. Очень желательно, чтобы в заявке была также какая-нибудь "мирная" профессия, которой персонаж умеет заниматься. Ведь даже большинство халифов, не говоря о простых смертных, знали какое-нибудь ремесло, кроме воинского или магического. Выбор очень широк: хоть кузнец, хоть водонос, хоть цирюльник, хоть чайханщик, хоть красильщик. Из этого не следует, что кузнецу придется хоть раз заглянуть в кузницу или добывать и оплачивать какие-то "чипы". Но не имеющий таковой профессии не пользуется уважением окружающих, и с честью - важнейшим понятием в арабском мире - у него могут возникнуть проблемы.

В.: А можно заявляться не арабом?

О.: А нужно? В принципе, конечно, можно, но мы вам не советуем. Кроме арабов, разумно заявляться индусом, например, или эфиопом, но учтите: большинство игрового мира - арабы.

В.: А новичков берете?

О.: Берем-берем, и никакой протекции не надо. Но не по приезде на полигон, а заявившихся. Как, впрочем, и не-новичков.

В.: Ну, маги-то, конечно, все расписаны?

О.: В общем-то нет, но если у вас есть другие варианты заявки - сами понимаете, они, скорее всего, лучше. :-)

В.: А монстров дадите?

О.: Да, если вы не считаете, что быть монстром - значит ходить и всех резать. У них тоже свой отыгрыш, и зачастую довольно сложный.

В.: А что будет с теми, кто не хочет заниматься экономикой?

О.: Ничего. От голода не помрут, ни по игре, ни по жизни. Другое дело, что на их благосостоянии это отразится, и ни простые радости жизни вроде плова и фиников, ни сложные вроде ковров-самолетов могут стать недоступны.

Немного о мире

География игрового мира

Центром нашего мироздания является Багдад, великая столица. Ею управляет достославный халиф Гарун-аль-Рашид. Армия его могуча, визири мудры, сокровища

несметны. Остальные державы арабского мира суть подданные халифа, и обычно они об этом не забывают.

Неподалеку от Багдада расположены Сирия со столицей - Дамаском и Персия, столица коей - Исфахан.

Султан Сирийский известен своей приверженностью законам и обычаям правоверных, временами его даже порицают за это. Страна его богата, и лучших кузнецов, чем живущие в Дамаске, не знают ни правоверные, ни франки.

Под опекой султана состоит также священный для всех правоверных и назареев город Иерусалим.

Шах персидский еще не успел прославиться в народе. Он на троне не слишком давно. Злые языки поговаривают, будто он взошел на трон не совсем законно, но едва ли это имеет под собой основания. Говорят также, что в сокровищнице шаха хранится чудесный летающий ковер, и нетрудно в это поверить: все знают, что нет ковров лучших, нежели сотканные в предместьях Исфахана.

Священный город Мекка далеко не столь населен, как Багдад или Исфахан, но паломничество туда через пустыню не прекращается.

На перепутье дорог стоит город Александрия, столица Египта. Там можно часто повстречать и франка, и эфиопа, и дикого нубийца. Говорят, что неподалеку от Александрии в пустыне видели сфинкса. Так это или нет, но гиены, львы и бедуины делают пути небезопасными.

Дорога на юг ведет в земли эфиопов и нубийцев. Люди эти дики и не ведают истинной веры.

Северная дорога идет в Иерусалим, а далее в страну румов.

Идя на восток, придешь в Багдад, на западе же попадешь во владения короля Мавританского. Король еще очень юн, и мудрые опасаются, сможет ли он противостоять коварным испанским рыцарям, буде случится новая война.

На севере от Багдада - огромная пустыня. Где-то там, говорят, расположен Джиннистан - таинственный город, где живут джинны, марида и другие гении. Немногие смертные могут войти туда. Пустыня населена лишь бедуинами. Через нее дорога ведет в Бухару.

Из Бухары отважные купцы доставляют шелк, оттуда же порой являются странные гости из краев неведомых.

На востоке от Багдада лежит Индия. Там еще не знают истинной веры. Боевые слоны магараджи наводят ужас на врагов.

Море изобилует островами, и чудес на них не перечесть.

1. О природных условиях.

Первая ассоциация, обычно возникающая при слове Аравия это, конечно же, бескрайняя пустыня. И хотя далеко не весь арабский Восток занят ею, на нашей игре считается, что большая часть полигона представляет собой пустыню (разнообразную - песчаную, каменистую, высокогорную и т.п.). Необходимейшей вещью в пустыне является вода, и игроки должны носить с собой реальную воду, желательно в соответствующих общему стилю игры сосудах (флягах, бурдюках, оплетенных бутылках и т.п.)

Считается, что в окрестностях городов и других поселений вырыто достаточно колодцев, чтобы ходящие по ним не испытывали жажды. Окрестностями считается пятидесяти метровая зона вокруг стен поселения. Все остальное - пустыня, и любой встретившийся вам там мастер или посредник имеет право потребовать вас предъявить ваш запас воды! Чем тяжелее доспех, тем больше воды нужно взять с собой - в тяжелых доспехах душно, они раскаляются на солнце и т.п.

Человек без доспехов может путешествовать по пустыне и без запаса воды. Однако в случае особо сильного зноя (то есть, встречи с мастером) он имеет шанс погибнуть от жары и жажды (1-3 на кубике).

Если он несет с собой воду, гибель ему не грозит. К этой категории относится и тот, кто снял свой доспех и несет его (в руках, в мешке, и т.п.).

Человек в легких доспехах также может пересекать пустыню без воды, однако в случае сильного зноя он с гарантией гибнет. Если его запас воды примерно стакан (четверть литра) то он выживает в половине случаев (1-3 на кубике), а если пол-литра и больше - то он в безопасности.

Человек в средних доспехах может пересекать пустыню только имея с собой не менее полулитра воды. Но даже в этом случае он может погибнуть (1-3 на кубике). Для безопасного путешествия ему необходимо нести с собой литр воды.

Путешествовать по пустыне в тяжелых доспехах НЕЛЬЗЯ, оказавшийся там в них гибнет.

Запас воды на группу можно нести в общем сосуде. Но в пустыне могут свирепствовать ужасные песчаные бури, при которых путешественники могут потерять друг друга, и тогда горе тем, кто остался без воды. Их вызывают, в частности, различные пустынные чудовища, губящие так целые караваны!

Все ездовые животные, кроме верблюда, так же нуждаются в воде. Лошади нужно не менее полулитра, для слона - не менее двух, ишаку достаточно четверти.

2. О взаимоотношениях между правителем и подданными.

Как вы понимаете, трудно представить себе, чтобы шах или султан занимались возделыванием риса или пасьбой овец. Его придворные, родственники и воины также далеко не всегда занимаются этим.

На нашей игре, как и в реальном мире, доход правителя города в основном состоит из податей, собираемых им с его подданных. Поэтому каждому городскому жителю, отыгрывающему экономику, нужно готовить себя к визиту сборщика налогов. Наиболее благоразумные из них могут, дабы завоевать благорасположение, заранее отправиться к правителю, например с таким прошением

- О благородный халиф мой, светоч правоверных, разреши мне разбить на принадлежащей тебе пустынной земле, цветущий плодовый сад, дабы подданные твои процветали, а доходы государства твоего умножились.

На что халиф несомненно ответит:

- Достойный похвалы подданный, мы даруем тебе наше разрешение, но с тем, чтобы одну десятую (или пятую, третью и т. п.) часть полученного тобой дохода сдавал ты в казну нашу.

Подданные могут, конечно же, попытаться укрыть свой доход, не сообщая правителю об его источниках. Поля и шахты можно разбивать и на некотором удалении от города, но если правитель случайно наткнется на них (например, во время охоты), то события могут развернуться и таким образом.

- О мой мудрый визирь, разузнай, кто это дерзнул без моего соизволения вырыть на землях моих этот золотой рудник, и вероломно уклоняется от уплаты налогов нам, его законному владыке.

Через некоторое время визирь, несомненно, доложит,

- О сиятельный шах, имя этого недостойного - Ахмед аль Хабиб!

- Мы, согласно мудрым и справедливым законам нашим, повелеваем подвергнуть дезкого наказанию плетьюми (или продать в рабство, казнить и т. п.), а рудник приобщить к казне нашей. Ты же, о визирь, будешь надзирать за ним самолично, а из приносимого им дохода ты можешь оставлять себе третью часть в награду за усердие твое, остальное же помещать в казну нашу.

Труднее, конечно же, установить доходы кузнеца или цырюльника, однако сборщик податей может осведомляться о них у прочих виртуальных жителей (то есть у посредника), и в зависимости от того, как искусно он это делает, получить более или

менее правдивую информацию.

Также обычно практикуется взимание пошлин с проезжих купцов и путешественников, осуществляемое при входе в город (гостевая пошлина, торговая пошлина, пожертвование на украшение мечетей и т.п.).

Если подданные ленивы и нерадивы, то правитель может заставлять их работать под угрозой наказания или напротив, обещая вознаграждение, или приобрести у заезжих торговцев рабов, дабы обеспечить себя стабильным доходом.

Несомненно, благосостояние государства сильно зависит от мудрости казначея и сборщика подати - если налоги будут невелики, у правителя будет нехватка денег для содержания армии и придворных, что пагубно для трона, если напротив, чрезмерны - подданные могут взбунтоваться или начать покидать государство.

3. Взаимоотношения раба и господина.

На нашей игре присутствует рабство, и отношения раба и хозяина регулируются следующими правилами, которые призваны помочь корректно и с максимальным удовольствием как для раба, так и для господина отыграть это.

Если игрок-раб или игрок-господин чувствуют, что по каким либо причинам они не желают или не могут отыгрывать эти взаимоотношения, то раб может в любой момент отправиться в мертвятник, и его господин не имеет права ему в этом препятствовать. Считается, что господин, недовольный непокорностью раба, уморил его какой-то тяжелой работой. При этом господин получает какой-то небольшой доход от этой работы, в зависимости от профессии и статуса раба. Попавший таким образом в мертвятник всегда отсидживает ПОЛНЫЙ СРОК.

Следует помнить, что на Востоке раб считался не бездушной вещью, живым имуществом хозяина, а вполне При этом считалось, что раб должен питаться той же пищей, что и господин

Раб не имеет права носить оружия без разрешения своего господина и не может нападать на своего господина. Он должен подчиняться любым корректным по-игре и по-жизни приказам господина.

Это не значит, что раб обязательно должен быть абсолютно лоялен господину. Например, он может донести врагам господина о его планах или отравить его.

Господин не имеет права требовать от раба каких-либо вещей, оскорбительных для него или унижающих его по-жизни. Также господин не должен давать рабу приказания, не соответствующие профессии и статусу раба по-игре (например, требовать от ремесленника служить ему телохранителем).

Блок: Боевка



Боевые правила - версия 1.0

0. Необходимые пояснения

Обо всех видах оружия ниже приведены технические характеристики (длина рабочей части не менее..., вес не более...). Следует иметь в виду, что эти характеристики даны только для удобства игроков: последнее решение о приеме или неприеме оружия или доспеха за мастерами. Однако качественно выполненное оружие или доспех, соответствующие требованиям, приняты будут практически наверняка. Насчет же несоответствующих - поручиться нельзя. (То, что где-то у вас такое оружие принимали - не аргумент!)

На игре существует несколько ограничений на виды оружия. А именно:

- 1) арбалеты и цепи не допускаются;
- 2) двуручные и полуторные прямые мечи, катаны, нагинаты, экзотическое древковое оружие может быть пропущено только в случае особых ролей (которых немного и они заранее расписаны);
- 3) прямые длинные одноручники (НЕ полуторники) проходят, но снимают менее хитов, чем сабли, и не могут быть зачарованы посредством магии Востока;
- 4) доспехи тяжелее легкой кольчуги могут быть пропущены в том же порядке, что и двуручники, причем ношение их в пустыне способно привести к множеству проблем;
- 5) "бронедверцы" не допускаются;
- 6) "кулуарки", рапиры, шпаги допущены не будут.

Перед началом игры мастерами будет произведена приемка оружия и навыков владения им. Мастера оставляют за собой право запретить использование плохо сделанного оружия. Все принятое оружие помечается наклейкой. Оружие, сделанное во время игры (включая стрелы, дротики и т.д.) также надо предъявить мастерам, ибо без наклейки в игру оно вводится не может.

1. Зона поражения.

Зоной поражения считается корпус, бедра и руки до локтя. Попадания в голову, шею, пах немедленно приводят виновного в состояние тяжелораненого.

Попадания по предплечьям, кистям, голням хитов не снимают, но и не караются; однако в случае злостного подставления их под удар без наруча или же попадания по ним без фиксации удара вероятным результатом будет лишение права пользоваться оружием. Решение здесь за мастером.

2. Раны, смерть.

а) Убитые.

Каждый игрок имеет 1 хит + хиты от доспехов; теряя их, он становится тяжелораненым, т.е. не может двигаться, говорить и т.д. Если после этого он получает еще один удар, он считается убитым. Если удар снимает больше хитов, чем есть у игрока - игрок убит.

Убитый игрок должен провести на месте своей смерти не менее 10 минут, по возможности лежа, не разговаривая и не передвигаясь, после чего может идти в Страну Мертвых - или полежать там еще, если есть такое желание.

б) Раненые.

Игрок, потерявший все хиты, кроме последнего "дыхания", может умереть от ран, если ему не оказывается в течение 10 минут после ранения первая помощь - снять доспехи и перевязать пораженное место. О дальнейшем см. правила по ранам и болезням.

в) Оглушения. Для оглушения необходимо хлопнуть игрока по плечу сзади оружием и произнести "оглушаю". Оглушенный должен тихо считать до 30 и не двигаться. Игрока в шлеме можно оглушать только ударным оружием.

г) Удушения. Для удушения необходимо продержаться противника за корпус при счете до 20 (внятно и раздельно). Кричать противник при этом не может, но может обороняться любым оружием.

д) Такого понятия, как "кулуарка", ни как вид оружия, ни как вид убийства, не существует!

3. Боевое время.

Боевым является все игровое время. Однако в период с 22.30 до 0.30 не действуют следующие виды оружия и снаряжения:

1) луки, иное стрелковое оружие (кроме катапульта и баллист);

2) тараны, штурмовые лестницы.

Иные боевые действия разрешены, в том числе выносы городов, если удастся выполнить оный без тарана (например, случай с открытыми воротами).

4. Квалификация ударов.

Для наведения порядка в игровых столкновениях оргкомитет принимает следующие правила квалификации ударов:

а) Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия;

б) "Швейная машинка" (удар без замаха или отвода оружия) засчитывается как одно попадание;

в) Рубящие удары копьем и тычковые дубиной 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.

5. Защитное снаряжение.

1. Защитное снаряжения делится на три типа:

а) легкий доспех + 1 хит ;

б) средний доспех + 2 хита;

в) тяжелый доспех + 3 хита;

Шлем: добавляет 1 хит к доспехам. Без доспеха шлем является деталью костюма, и не добавляет к защите ничего.

2. Технические требования: Доспехи должны выполнять свою непосредственную функцию - защищать владельца от травм. Защитное снаряжение, не отвечающее этому требованию, и, тем более, опасное для владельца, к игре не допускается.

Защитное снаряжение должно конструктивно соответствовать историческим аналогам и быть выполнено из металла, кожи, кожзаменителя, войлока. Пластик не допускается. Оно также должно иметь эстетичный вид. В противном случае оно к игре допущено не будет. Толщина металла и пр. дана условно, для ориентировки.

Доспехи должны отвечать следующим требованиям:

а) Легкий доспех - защищает торс, а также плечи и бедра владельца не менее, чем наполовину. Выполнен из кожи и войлока толщиной не менее 5 мм, а также из названных материалов с дополнительным усилением металлом (железо, медь, бронза и т.д.). Металл может не покрывать всей поражаемой поверхности.

б) Средний доспех - кольчуги с подкольчужниками (обязательно!), особо качественные кожанки. В этом доспехе несколько сложнее перемещаться по пустыне.

в) Тяжелый доспех - доспех, удовлетворяющий требованиям среднего, снабженный поножами и выполненный максимально качественно. Весьма желательны металлические пластины на груди и спине. Для засчитывания тяжелого доспеха необходим также шлем. Этот доспех разрешен лишь очень в немногих ролях и создает большие проблемы при перемещении по пустыне.

Фольга в качестве металла не катит!

Кольчужный жилет считается легким доспехом. Мягкий доспех, закрывающий тело по нормам среднего и толщиной более 8 мм считается средним.

Окончательное решение о квалификации доспеха принимается мастерами.

Шлем. Материал - металл с подшлемником или кожа толщиной от 8 мм. Хауберк (кольчужное оголовье) считается шлемом только при наличии кожаного колпака или амортизирующего подшлемника.

Щит. Желательно круглый, до 90 см в диаметре. Удары по нему, кроме особо оговоренных случаев вроде магии, хитов не снимают. Щит, висящий не на руке, а на спине, щитом не считается. Удары ногой в щит запрещены.

6. Наступательное вооружение.

На всяком оружии, кроме стрел и метательного, должна быть ленточка-темляк, обозначающая хитовость оружия: черная - 1 хит, голубая - 2 хита, фиолетовая - 3, красная - 5, желтая - 10. В бою лента должна быть видна, когда же оружие в походном положении, ленту можно прятать (но не снимать!).

а) Клинковое оружие.

Меч одноручный: Длина клинка не более длины руки владельца - от пальцев до плеча. Снимает 1 хит.

Меч двуручный: Длина рукояти не менее 3 ширин ладони владельца. Общая длина не должна превышать рост владельца. Одной рукой таким мечом работать нельзя! Снимает 3 хита.

Кинжал / короткий меч: Длина клинка не более локтя и не менее ладони владельца в длину. Имеет гарду. Снимает 1 хит.

Нож: Длина клинка меньше ладони владельца. Снимает 1 хит. Не пробивает доспехов.

Сабля, ятаган: Кривой клинок длиной около длины руки владельца. Снимает 2 хита.

Двуручный ятаган: Кривой клинок длиной не более роста владельца, рукоять не менее 3 хватов. Снимает 3 хита.

(Кулуарки, рапиры, шпаги даже не привозите...)

б) Древковое оружие.

Топор одноручный: Длина топорика не более длины руки владельца. Длина рабочей части не менее ширины двух ладоней. Снимает 1 хит.

Топор двуручный, секира: Длина топорика не более роста владельца до подбородка, но не менее, чем длина руки плюс ширина плеч. Длина рабочей части не менее трех ширин ладони. Снимает 3 хита.

Алебарда: Общая длина не более роста владельца. Длина рабочей части не менее локтя. Снимает 2 хита.

Копье: Длина не более роста владельца с поднятой рукой. Снимает 1 хит.

в) Ударное оружие.

Кистень: Длина рукояти не менее локтя и не более длины руки владельца. Длина гибкой части не более локтя. Снимает 1 хит. Саморанение им засчитывается.

Дубина: Длина не более чем до груди владельца. Снимает 1 хит. Без тычковых ударов! Рабочая часть должна быть смягчена.

Булава: эстетно выполненная дубина длиной не более чем до пояса владельца с шипами (мягкими!) и т.п. Снимает 2 хита.

Молот: Длина рукояти не более чем до пояса владельца. Рабочая часть со смягчением. Снимает 2 хита при двуручном хвате.

г) Метательное оружие.

Лук: Длина хорды не менее 90 см. Сила натяжения не более 10 кг. Снимает 2 хита. (Примечание: НЕ СТОИТ привозить более тугие луки без очень веских доводов в пользу их безопасности. Увы, насмотрелись.)

Стрелы: Должны быть оперены, тщательно смягчены и обладать соответствующей аэродинамикой.

Дротики: Длина не менее 40, не более 80 см. Обязательно должны быть обеспечены смягчающим наконечником. Снимают 1 хит.

Должны обладать соотв. аэродинамикой.

Праща: Мечет специально подготовленные снаряды, не содержащие твердых элементов.

Снимает 1 хит.

Оперение стрел должно быть плотной бумагой или перьями.

7. Технические требования.

Клиновое оружие. Клинок должен иметь явно выраженные грани, кромку, острие, ребра и долы.

Материалы по степени желательности: твердые породы дерева (бук, тис, дуб и т.д.); пластик; дюралевые трубки допустимы к использованию, только если они четко профилированы, имеют ширину у гарды не менее 45мм и отвечают весовой характеристике.

Оружие должно иметь скругленный клинок и не иметь несглаженных углов на рабочей части клинка. Центровка - не далее 1/7 клинка от гарды. Ширина клинка не менее ширины клюшки.

Древковое оружие. Все древковое оружие должно иметь защищенную рабочую часть и максимальную весовую характеристику - не более 200 гр. на 10 см. оружия (для секир и топоров)

Ударное оружие. Не должно представлять опасности для жизни игроков. Рабочая часть должна быть защищена мягкими материалами, причем в случае дубин, булав и молотов КРАЙНЕ желательно защищать и торец, несмотря на то, что тычковые удары не засчитываются.

Метательное оружие. Все стрелы для луков, а также дротики должны иметь безопасное смягчение на окончаниях и обладать соотв. аэродинамикой. Весь боекомплект проверяется на владельце!

Щиты. Не должны иметь острых кромок, шипов (в т.ч. смягченных).

Блок: Фортификация



Укрепления.

Укрепления на нашей игре делятся на три категории - это городские стены, цитадели и укрепленные жилища

Стены, окружающие город, состоят из:

- 1) штурмуемого участка длиной не менее 5м; верхняя балка должна выдерживать вес 3 человек; стена должна свободно выдерживать удар плечом. Считаются неприступными, если высота их не менее 3,5 м, длина не менее 8м и выполнены требования прочности.
- 2) Стены нештурмуемые - обозначаются "конвертом" из жердей.
- 3) Ворота - ширина и высота не менее 2м; выбиваются по жизни, но минимум 10 ударов, максимум 30 - после 30 ударов они снимаются.
- 4) Боевой коридор обязан обеспечивать свободный проход тарана и не иметь внутри препятствий типа ям и бревен поперек.
- 5) Рвом считается канава шириной не менее 1м и глубиной не менее 0,5м. Форсируется с помощью фашин и мостков. Игрок, упавший в ров, считается убитым.

Цитадель - строится внутри города, обычно является дворцом правителя. Должна иметь штурмуемый участок протяженностью не менее 4 метров (ТТХ как у крепостного). Необходимым атрибутом цитадели является надвратная башня.

Нештурмуемые стены обозначаются конвертом из жердей.

Ворота шириной не менее 1,5 метра и высотой не менее 2 м. Выбиваются по-жизни, снимаются после 20 ударов тарана или боевого слона.

Если перед цитаделью есть ров, через нее должен быть постоянный мост, по которому человек может без труда пройти.

Укрепленным жилищем считается любое строение из жердей имеющее по крайней мере три стены, выдерживающих удар плечом, с бойницей в хотя бы одной из них, обозначенную крышу (хотя бы несколько жердин) и дверной проем, в который свободно проходит человек. Дверь в укрепленное жилище можно выбивать и без помощи тарана. 10 ударов тарана разрушают ее. Рвов перед укрепленным жилищем рыть нельзя. Больше 7 человек в укрепленном жилище поместится не может.

Блок: Штурмы, Осады



Специальное вооружение.

Осадные орудия:

Катапульты. Только рычаговые. Рама не менее 150х90 см. Переносится не менее чем 4 людьми. Управляется не менее чем 2 людьми.

Баллиста. Станок длиной не менее 1.5 м. Лук не менее 90 см. Остальное так же, как у катапульты.

Катапульта стреляет мешками с травой или с водой. Человека убивает на месте при попадании в любую часть тела либо щит; с крупных монстров снимает 8 хитов.

Баллиста стреляет мешками с травой либо с водой или стрелами с обязательным смягчением. Снимает 6 хитов при попадании в любую часть тела или щит.

Таран должен быть в длину не менее 3 м и в толщину не менее 25 см.

Осажденные могут сбрасывать (с вытянутых рук, а не кидать) камни (мешки с травой), которые снимают 2 хита, а если попадают по щиту - хит.

Осады.

Городские стены или цитадель брать без предварительной осады разрешается лишь в случае, если гарнизон менее трех воинов или ворота открыты; иначе требуется явная предварительная получасовая осада (сиречь видимая изнутри). Летающий противник влететь в город или в цитадель без осады может, но никаких дополнительных прав прочим осаждающим это не дает.

Укрепленное жилище можно брать без предварительной осады. Однако летающие существа проникнуть в него не могут.

Если город осаждается явным образом не менее 4 часов подряд и никакой еды за это время внутрь не поступило, все обитатели переходят в разряд тяжелораненых.

В цитадели выдерживать осаду можно три часа, а если внутри 20 и более человек, то два часа.

Люди в укрепленном жилище выдерживают осаду два часа.

Блок: Медицина, лекари



Тяжелораненные.

Если с существа сняли все его хиты, оно считается тяжелораненным. Если сняли больше хитов, чем было - оно убито. Тяжелораненный живет десять минут, и если ему за это время не оказано никакой помощи, умирает. Оказание помощи включает в себя снятие доспехов и перевязку, сделать это может любой, не только лекарь.

Тогда через полчаса после того, как несчастный был ранен, ему кидается на кубике число от 1 до 6, к которому в зависимости от обстоятельств добавляются модификаторы:

- 2, если он находится не в поселении
- 1, если он был транспортирован без участия лекаря 2 и выше уровня
- 1, если он был поражен магией
- +1, если он мулла или жрец
- +1, если помощь оказывает лекарь 1-2 уровня
- +2, если помощь оказывает лекарь 3-4 уровня или хаким
- +2, если он хаким

Если результат оказывается 3 или меньше, он умирает от ран, если больше - выздоравливает. Пример - воин был тяжело ранен стрелой, перенесен товарищами в поселение, где ему оказал помощь срочно вызванный лекарь 3 уровня. На кубике кинули 3, результат $3 - 1$ (за транспортировку) $+ 2$ (за лекаря) $= 4$, он выживает.

Некоторые монстры, потеряв все хиты, умирают сразу, их вылечить нельзя.

Блок: Страна мертвых



Обстоятельства смерти

Ежели вас всеж-таки убили, посмертно следует узнать в подробностях, кто и чем, и потребовать сертификат на спец.действия, дабы сообщить об этом в Стране Мертвых.

Блок: Магия



Магия в бою и не только

Перед началом произнесения заклинания маг (жрец и т.д.) должен издать звуковой сигнал соответствующим свистком. После чего он читает заклинание или молитву (обычно в стихах). Прервать этот процесс МОЖНО. После того, как заклинание произнесено, оно остается в действии вне зависимости от состояния мага, кроме некоторых особых случаев.

О специальных видах поражения - зачаровывании, окаменении и пр. см отдельный раздел правил.

Блок: Магические существа



О Гениях

Гении суть магическая раса иномировых существ, по ряду причин избравших своим любимым местом отдохновения, встреч между собой и разного рода трудов и раздоров землю Востока. Говорят, что все дело в том лишь, что именно там стихии, сиречь пламя, песок, ветер и море, представлены в наиболее чистом и явственном виде.

Гении известны шести различных видов, как то: джанны, или младшие гении, основной целью жизни которых является получение статуса полноправного, иначе истинного, гения; джинны, гении воздуха; ифриты, гении огня; марида, гении воды; дэвы, гении земли; и гули, гении смерти.

Все истинные гении обитают в мирах стихий, для джаннов же мир людской есть естественная среда обитания. Однако гении выстроили на земле город Джиннистан, управляемый величайшим Сулейманом ибн Даудом, через который они обычно и сходят в людской мир, именуемый у гениев Срединным.

Чем более магии в мире, тем легче гениям там пребывать, и посему гении заинтересованы во всяческом росте и усилении магии мира. То же, и даже в большей степени, касается искусства.

1. Джанны, или младшие гении

Джанном может стать при желании ша-ир или маг, достигший высокой степени могущества. Для этого надлежит выполнить задание одного из истинных гениев. При этом волшебнику придется временно отречься от большей части своей магической силы во имя грядущего величия и бессмертия.

Джанн более не нуждается в воде, действующие только на людей заклинания ему не опасны. Однако он обязан минут исполнять не за страх, а за совесть приказания истинных гениев и могущественных ша-иров. Печать Сулеймана также оказывает на него воздействие. Своим оружием, невзирая на то, откуда оно взялось, джанн может сражать тех, кто может терять хиты лишь от магического оружия.

Будучи убит оружием, джанн развоплощается на час, после чего оживает. Тело убитого джанна истаивает на глазах. Впрочем, иногда случается, что джанн умирает насовсем: почему - смертным неведомо.

Джанн обладает некоторой частью своей прежней магии.

2. Гений и эстетика, или Специализированные Гении

"И кроме мордобития - никаких чудес." (В.Высоцкий)

Гении очень любят разнообразие и все прекрасное, и не случайно. Над их родом тяготеет странное проклятие. Гений, слишком часто делающий одно и то же - постоянно читающий одно заклинание (не то что даже ТОЛЬКО его, а именно слишком часто), регулярно добывающий сапфиры, воюющий или обучающий лекарей - имеет все шансы стать Специализированным гением. Такой гений с этого момента и вовеки умеет ТОЛЬКО это - читать Огненный Шар, красть сапфир, снимать хиты или учить лекарей. Его рост в категориях останавливается, и он переходит в низший разряд, так и называющийся - Специализированные Гении. Впрочем, хиты и условия убийства сохраняются. Однако приказывать джанну он более не может, а гении 4-й и выше

категории могут распоряжаться им, словно простым джанном. Именно с таким гением повстречался некогда известный сказитель из Московии - см. эпиграф.

Такая судьба не прельщает большинство гениев, а потому они всеми силами разнообразят свою жизнь.

Практически все гении очень любят драгоценности и изящно сделанные вещи. Настолько, что могут связать с ними свою жизнь. В этом случае они Специализированными не считаются.

1. Джинны

Джинны суть гении воздуха. В основном они добры по натуре и изысканны, но их доброту не всегда замечают смертные. Тому есть простая причина: вид человека, который не пойми зачем цепляется ногами за землю, зачастую вызывает у гения приступ веселья. Последствия могут оказаться не слишком приятны.

Джинны покровительствуют в смертных изящным искусствам: считается, что они, в особенности же искусство певцов и сказителей, усиливают магию Воздуха. Пение же гнусное и неблагозвучное ее ослабляет и оскорбляет нежный слух джинна.

2. Ифриты

Ифриты - гении огня славятся своей верностью традициям и законам своего племени. Они любят подчинять себе смертных. Ифриты считаются покровителями кузнечного дела и некоторых сходных ремесел, однако публично обращаться к ним не принято.

Ифриты заинтересованы в оружии и различных огненных субстанциях, кои они собирают по мере сил.

3. Дэвы

Дэвы, гении земли, грубы и жестоки. Из ремесел они уважают лишь строительство да рудничное дело, которым, впрочем, их очень нетрудно прогневать. Они тоже часто задействуют смертных в качестве рабов, но долго такие рабы не живут из-за свирепого нрава дэвов. Не стоит, впрочем, забывать, что и дэвы подвластны проклятию специализации.

4. Маридаы

Маридаы, гении воды, известны капризным и переменчивым, как волны, нравом. Они непостоянны, и хотя нередко помогают смертным, их помощь зачастую оказывается не совсем тем, на что те рассчитывали. Маридаы покровительствуют алхимии и лекарству, а также изобразительному искусству и ткачеству.

5. Гули

Гули - гении смерти, иначе называемые мертвыми гениями. Их основной интерес - трупы (которыми они время от времени лакомятся) и кровь (коей они их запивают), черная магия, болезни. Они - одни из немногих существ, которых интересует злодеяние как таковое, эстетика злодеяния. Убить - мало, если жертва того не прочувствует в полной мере. Тут они с дэвами сильно расходятся.

Летающие существа.

"Но учтите: пегас - это лошадь с крыльями, и ничего более!" (Р.Сакс)

Сражаться верхом на летающем существе может воин не ниже 3-го уровня.

Если встречаются два враждебных летающих существа, то свой бой они производят отдельно; считается, что птицы Рух и т.д., собираясь биться друг с другом, поднимаются на недостижимую высоту. Никакое оружие их не достигает, их действия также не достигают земли; действовать может только магия. Сами же они (и их всадники) друг против друга действуют совершенно свободно. Если же летающее существо не имеет аналогичных противников, оно может спуститься ниже и действовать против наземных врагов - став при этом уязвимым для стрел. Если же оно пытается действовать напрямую - когтями, хвостом и т.п. - то становится уязвимым для любого оружия, а всадник на оном - как всадник на лошади.

Если летающее существо несет всадника, то они должны быть связаны за пояса веревкой не длиннее 1 м. Копье всадника на летающем существе снимает 3 хита.

Если на летающем существе более 1 всадника, сражаться оружием может только один.

Всадника на летающем существе нельзя догонять бегом или убежать от него, в том числе и верхом на лошади.

Всадник на летающем существе может стрелять с его спины, но с расстояния не менее 7 метров, иначе считается, что существо село на землю (в упор стрелять, находясь в воздухе, нельзя).

Блок: Экономика



Товары для экономики.

Сарагосса - испанские кольчуги (15 дин)

Каир - крокодиловы кожи,

Багдад - рис,

Басра - персидские ковры (10 дин),

Дамаск - дамасские клинки (15 дин), ливанский кедр,

Индия - сахар (5 дин), черное дерево (10 дин) слоновая кость (10 дин)

Бухара - китайские шелка (15 дин)

Блок: Животные, охота



О ездовых животных.

На нашей игре отыгрывается 3 основных вида ездовых животных - лошадь, верблюд и

слон (ишаки и т.п. - по желанию).

Лошади и верблюды сертифицируются каждому, кто удосужился сделать их перед игрой. Имитируются они палкой длиной до метра, на которой одета заметных размеров и характерной формы голова, обладающая ярко выраженными глазами, ртом, ушами и гривой (у лошади). Палка с насаженным на конце мешком или еще хуже, привязанной травой, на лошадь не катит - у нас здесь благородные арабские скакуны, а не третьесортные клячи, в конце концов!

Слон - это двухметровая толстая палка, установленная на два колеса наподобие пушки, на конце которого надета большая голова с хоботом, ушами и бивнями.

Как лошадь, так и верблюд имеют по ?? хита.

На лошади или верблюде могут ехать двое, но при этом они не могут сражаться.

На слоне могут ехать до четырех человек, пеший не может достать до них никаким оружием, кроме метательного, а всадник копьем.

И лошадь, и верблюд являются неотчуждаемым имуществом, то есть не могут быть отобраны у игрока в случае его смерти или пленения - о верности арабских скакунов ходили легенды, а верблюд чем хуже? Однако хозяин может по желанию продать или отдать их.

Если всадник убит, тяжело ранен, парализован, или иным образом выведен из строя, лошадь выносит его из битвы и скачет в родное поселение. Пеший догнать ее не может, а любой всадник - с легкостью.

Биться конным может только воин 2-го и выше уровня, ездить на коне - любой. Лошадь моделируется палочкой с лошадиной головой (не со связкой ленточек!). При езде ее можно держать в руке либо за поясом, в бою - в руке. Касанием лошадь затаптывает насмерть любого пешего человека, а также шакала или гиену. Лошадь имеет 1 хит и при поражении ее оружием гибнет. Пешему всадника можно бить только двуручным оружием, стрелковым оружием или копьем, монстрам - натуральным оружием.

Всадника пешему нельзя догонять бегом или убегать от него.

Верблюд аналогичен лошади по своим характеристикам, но он не убивает касанием. Верблюд в пустыне не требует воды. Он может везти двоих.

Осел также не убивает касанием и вообще не дает преимуществ в бою, но ускакать на нем от пеших и возить груз (см. экономику) можно.

Слон моделируется как устройство на колесах с длинным хоботом. Хобот попаданием даже в щит сносит 8 хитов. Погонщика и тех, кто на слоне (до 3 человек сверх погонщика) можно бить только стрелами, дротиками и т.п. (ручным оружием - только в полете, не с коня и не со слона), сами они тоже ничем иным не бьют. У самого слона 12 хитов. Удары слоновьего хобота в ворота приравниваются к ударам тарана.

Верблюд, слон или две лошади способны тащить катапульту или подобное орудие.

2.0.0.3