

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

Название игры: Путь меча

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Ранения](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Мастерские правила](#)

Блок: Общие правила, разное



«Путь меча»

Я скользнул наружу, с радостью окунувшись в кабирские сумерки, — и вовремя. Придаток харзийца уже приседал, пружиня на вросших в землю ногах, и мне пришлось изо всех сил рвануть руку своего Придатка вверх и наискосок вправо, потому что иначе заезжий Блистающий запросто сумел бы смахнуть верхушку тюрбана моего Придатка, что по Закону Беседы означало бы мое поражение.

«Путь меча», Генри Лайон Олди, глава первая.

Это уже другой, хотя и похожий на привычный толкиеновский, мир. И было бы интересно узнать, что же там произошло дальше, в этом самом мире...

Давайте попробуем узнать об этом все вместе. Попытаемся возродить тот старинный дух, что царил на самых первых общесоюзных ХИ, которые, по большому-то счету, и были единственными удачными, где никому не пришло в голову кричать, что «Мастера — козлы!»

Правила Средиземья-93а (ХИ-93).

— Но велел нам тебя не трогать, Наставник, — тягуче прошипел Шото, и «Но» получилось у него, как «Ноо». — Впрочем, он уехал, а мы непослушные, знаешь ли... Можно, мы тебя потрогаем, Наставник? Можно, я — я сам! — тебя слегка потрогаю? Ты щекотки не боишься?..

«Путь меча», Генри Лайон Олди, глава девятая.

Вопрос такой: предположим, я выстрелил из баллисты (лука, пращи или просто метнул

камень рукой, не важно) и попал либо в недоспешенного придурка, либо попал так, что он споткнулся, в общем, взял и умер... Вот так у него шея повернулась случайно, хлипкий или неудачливый оказался, что взял и умер, прям на месте. Что мне грозит?..

RU.RPG.BAZAR 02/10/2002

Пять лет готовились жители эмирата встретить врага, и множество подростков превратились за это время в двадцатилетних юношей, твердо знающих, что убивать — можно.

Можно.

На последнем турнире в Хаффе десять соревнующихся не смогли продемонстрировать необходимого Мастерства Контроля, зато восемь участников были ранены, двое — тяжело...

О Творец, за что ты проклял Кабир?!

Генри Лайон Олди «Путь меча», Эпилог.

Анонс игры.

Игра «Путь меча» состоится с 3 по 6 июля, под Москвой. Длительность игры — трое суток (вечер четверга — вечер воскресенья). Ночь с воскресенья на понедельник — прощальная.

Игра ориентировочно рассчитывается на 150 человек.

Для того чтобы попасть на игру следует: послать заявку; получить подтверждение, что заявка принята; изготовить свое оружие; сдать оргвзнос/договориться об отработке; сдать экзамен на мастерство контроля; подписать договор между мастерской командой и игроком.

Последний срок подачи заявок — 2 июня 2003 года. После этого срока мастера не гарантируют рассмотрение заявки и ответ игроку.

Игра проходит в реальном времени и пространстве, непрерывно и может быть остановлена только в случае серьезного ЧП.

Авторы проекта: Эльдом (Султанбаев Вячеслав), Ника Батхен и мастерская группа «Трилистник».

Правила мира.

...И пытались постичь мы, не знавшие войн...

Все началось более пятиста лет назад, когда мятежный Абу-т-Тайиб аль-Мутанабби провозгласил: «Отныне Кабиром будет править не Фарр, но Меч». И наступили века благоденствия, но об этом куда лучше рассказала матушка Ци.

Образ как основа игры.

Каждый человек является носителем того или иного образа. Он может быть построен на основе, как литературного персонажа, так и реального человека. В зависимости от окружения в носителях могут проявляться разные стороны одного образа. Под образом мы будем понимать совокупность всех поступков персонажей в него входящих. В одной точке пространства и времени не может быть двух носителей одного образа. Образ меча это совокупность всех поступков меча и людей, носивших этот меч. Полный образ персонажа на игре складывается из образа персонажа создаваемого самим игроком и образа блистающего задаваемого мастерами.

Рассказ Матушки Ци о дне, когда оружию стали давать имена.

..Годы мира не ослабили Кабирский эмират. Хотя, собственно, никто и не осмеливался испытывать прочность его границ.

Всякий приезжающий купец или лазутчик (что нередко совмещалось) непременно обращал внимание в первую очередь на то, что практически все жители эмирата и дружественных земель чуть ли не помешаны, на умении владеть оружием, отдавая этому большую часть свободного времени. Не только в столице или других крупных городах — повсеместно пять-шесть раз в год обязательно проводились крупные турниры, каждый месяц происходило какое-нибудь воинское празднество, и даже подростки из крестьянских семей ежедневно упражнялись во владении копьем, ножом или боевым серпом под строгим надзором седобородого патриарха.

Надо быть не правителем, а самоубийцей, чтобы рискнуть напасть на обширную и могущественную державу, все население которой — включая стариков, женщин и детей — состоит из профессиональных воинов!

Все видели купцы, все слышали лазутчики, да не все понимали и те, и другие — потому что именно тогда, в последние годы жизни аль-Мутаннаби, все чаще в эмирате стали заговаривать об Этике Оружия, создавая, по сути, новый культ.

Традиция давать оружию личные имена вошла в полную силу. Всякая семья непременно имела фамильное оружие нескольких видов, передавая его по наследству. Лучшие клинки торжественно вручались первородным детям в день их совершеннолетия — но в случае превосходства младших братьев или сестер родовое оружие получали более умелые, не взирая на старшинство.

Оружие становилось символом семьи, знаком рода, и заслужить право ношения фамильной святыни считалось делом чести.

Поскольку оружие начали в какой-то степени отождествлять с его носителем, чуть ли не приписывая мечу или трезубцу человеческие качества, то в домах появились специальные оружейные углы и даже залы — с отдельными подставками для каждого меча, стойками для копий, алебард или трезубцев; коврами, где развешивались сабли и кинжалы.

Изготовление оружия становится таинством, уход за ним — ритуалом, обращение с ним — искусством. Фамильный меч клали у колыбели и смертного одра, клинком клялись и воспевали его в песнях; оружие можно было хранить только в специально отведенных для этого местах, и помещали его туда с почетом; сломать клинок, пусть даже и чужой, считалось святотатством, лишаящим человека права на уважение в обществе.

Оружие не швыряли, где попало, передавали из рук в руки с почтительным поклоном; при демонстрации его касались лишь шелковым платком или рисовой бумагой...

Символ действительно становился святыней.

Поединки, связанные с решением каких-то споров и могущие завершиться смертельным исходом, начинают считать противоречащими канону Этики Оружия. Аристократы брезгливо морщат нос — много ли чести выпустить кишки сопернику?! Тем более что все в мире двойственно — а ну как не ты ему, а он тебе?..

Богатые люди начинают нанимать себе так называемых Честехранителей — чтоб те сражались за них в случае решения вопросов чести, когда это уже поединок, а не привычная Беседа. Но поскольку Честехранителями становились в основном крупные мастера, то у них вскоре формируется собственный канон отношений, согласно которому считается несмываемым позором убить или ранить собрата по ремеслу (точнее — по искусству!). Куда большей доблестью, куда более весомым добавлением к чести своей и чести нанимателя объявляется умение лишь наметить точный удар, срезать пуговицу с одежды или прядь волос с головы, распороть пояс и тому подобное.

Искусство Честехранителей почти мгновенно входит в моду и вызывает зависть знати и простолюдинов, помешанных на владении оружием, и, как результат — воинские

искусства становятся неотъемлемой частью воспитания любого человека.

Не воинское ремесло, а **воинское искусство**.

И так проходят годы, десятилетия...

Так проходят века.

А для сохранения поражающей силы удара, для соблюдения традиций прошлого, отдельно придумываются и тщательно разрабатываются состязания в рубке предметов: свернутых циновок, кожаных кукол, лозы, жердей и тому подобного.

Культивация этики оружия процветает, оружие сопровождает человека от рождения до самой смерти, о нем слагают песни и стихи, им клянутся, за ним ухаживают, как ни за каким другим имуществом.

Формируется как бы новый способ общения при помощи оружия — например, язык меча. Поднятый меч в одном случае означает приветствие, в другом — вызов (именно вызов, а не приглашение!) на Беседу; опущенный или вкладываемый в ножны особым образом меч — признание поражения; в чужом доме не принято держать меч при себе, потому что это иногда трактуется как неуважение к хозяевам (исключение делается лишь для родственников и близких друзей, да и то не для всех); меч при разговоре полагается класть с правой стороны от себя и рукоятью к себе, а не вперед; резкое задвигание меча в ножны, когда он звякает об устье ножен, может оскорбить собеседника...

Ну и, конечно же, обряд изготовления нового оружия! Кузнец три дня перед этим соблюдает пост и воздержание, возносит молитвы и облачается в чистые одежды; он возжигает благовония, в кузнице обязательно присутствует «родственное» оружие... все это прекрасно известно сейчас, но складывались эти обычаи именно тогда, впервые полтора-два века после взятия Кабира.

Именно тогда...

Правила для игроков.

О мастерах.

Мастерского вмешательства в игру не оговоренными в правилах методами не предполагается. Все игровые и бытовые конфликты и недоразумения следует разрешать игровыми методами, не выходя из роли. Все, кто находится на игровой территории, взаимодействуют друг с другом только по игре. С момента начала игры к мастерам, как к мастерам можно обращаться **ТОЛЬКО** в случае ЧП, угрожающих жизни и здоровью игроков.

О Блистающих.

«Надо быть не правителем, а самоубийцей, чтобы рискнуть напасть на обширную и могущественную державу, все население которой — включая стариков, женщин и детей — состоит из профессиональных воинов!»

Г. Л. Олди «Путь Меча».

У каждого игрока есть оружие, и каждый умеет им владеть. Игрок самостоятельно изготавливает свое оружие. У любого блистающего есть имя. На игру допускается только деревянное оружие. В новой роли человек выходит только после того, как сделает себе новый клинок в Медном городе.

Сломать клинок, пусть даже и чужой, считается святотатством, лишаящим человека права на уважение в обществе. Оружие не покупают и не продают, можно заказать его у устада и самому присутствовать при рождении клинка. Плата кузнецу — плата за работу,

а не за меч.

О персонажах.

Персонаж есть то, как он выглядит и ведет себя.

Действия персонажа всегда обоснованны, но основа действий персонажа может быть неочевидна для окружающих. Как следствие, в случае конфликтных ситуаций следует предполагать правоту оппонента — он знает о себе больше, чем кто-либо.

Этика персонажа полностью определяет его отношение к миру.

Образ, созданный персонажем, полностью определяет отношение окружающего мира к нему. Если костюм персонажа и его поведение противоречат друг другу — можно попробовать, изобличить обманщика, или не изобличить, повернув ситуацию в свою пользу.

Любой персонаж на игре — изначально не одинок (даже у последнего нищего есть родственники или друзья). У любого персонажа есть место, которое он может назвать домом.

Умерший персонаж не может быть воскрешен.

Имущество.

Побираемое игровое имущество — предмет, представляющий ценность в рамках игры, который может быть передан, подарен и т.д. Заявляя какой-либо предмет на игру, следует учитывать, что он может не вернуться к хозяину.

Все побираемое игровое имущество отчуждаемо. Если ваш персонаж скончался, все отчуждаемые и не снятые с трупа вещи оставляются на ближайшем видном месте. Все отчуждаемые вещи помечаются зеленой тесьмой без узораобмоткой зеленой ниткой. Предметы, введенные в игру мастерами, всегда отчуждаемы. Все остальное игровое имущество уничтожается «в игре» при попытке отчуждения от хозяина.

По желанию к рукояти мечеподолу плаща и т.д. можно прикрепить этикетку с координатами владельца и просьбой вернуть.

«Дом» — игровое имущество. Может быть изъят посредством куплипродажи или по постановлению ДиванаСовета Высших Мейланы. Прежние владельцы обязаны в течение часа освободить помещение от своих вещей, причем декорации «дома» остаются новому хозяину до конца игры.

Палатка, оборудованная, как игровое помещение — игровое имущество, неотъемлемая часть обстановки «дома». Пожизненная палатка не помечается никак и в случае «выселения» ее владельцев должна быть переставлена. Если в палатке ночует больной, ребенок или беременная женщина, то выселяющие обязаны помочь в перестановке палатки и обустройстве нового лагеря. Из соображений гуманности, не рекомендуется производить выселение с 10 вечера до 10 утра.

Воровство моделируется воровством. Воровать можно только отчуждаемое игровое имущество. Если вы случайно прихватили неотчуждаемую вещь — потрудитесь вернуть ее хозяинуна мастерятник.

Рюкзак игрока и пожизненное имуществоснаряжение не подлежат обыскам, конфискации и грабежу.

После игры в обязательном порядке сдайте все попавшие к вам игровые вещи на мастерскую стоянку!!!

Если вы хотите оставить себе отчуждаемое игровое имущество, приобретенное в процессе игры, потрудитесь по окончании игры обратиться к их хозяину и обсудить этот вопрос с ним. Скорее всего, пожизненным хозяином вещей приобретенных в игровой лавке окажется ее владелец.

Правила поведения на игре.

За исполнением правил поведения следит мастерский персонал. Просьба к игрокам: игнорируйте людей, ведущих себя неадекватно миру (исключая пожизненные болезни) — с ними разберутся без вас.

С момента начала игры крайне нежелательно выходить из роли самому и мешать играть другим. Вне игры можно находиться в пожизненной палатке, на территории мастерской стоянки и в городских туалетах. Если по каким-то причинам вы завершили игру до ее официального закрытия, пожалуйста, переставьтесь на мастерскую стоянку или покиньте полигон.

Участники игры, уличенные в хранении и/или употреблении наркотических веществ, будут переданы представителям правоохранительных органов (милиции).

Неигровое хамство, особенно с употреблением ненормативной лексики, нанесение травм, попытка устроить реальный скандал, истерику или драку, чреватые удалением с полигона. Ибо сказано: "вино превращает человека в похотливого пса, в грязную свинью!", крайне нежелательно появляться в состоянии алкогольного опьянения за пределами неигровой палатки. Беседа в пьяном виде чревата удалением с полигона.

Курение разрешено и моделирует курение. Рекомендуется пользоваться трубками/мундштуками/стильными коричневыми сигаретами. Желающие могут курить кальян

Порубка живых деревьев, бессмысленное истребление зелени чреватые конфликтом с полигонной командой и реальными неприятностями, совмещенными с удалением с полигона.

Мастера настоятельно просят воздержаться от использования сотовой связи, фото- и видеосъемки с момента старта игры до ее завершения.

Если вы заболели — на мастерской стоянке есть аптечка, врач и машина для транспортировки до города. Если вы страдаете хроническими заболеваниями или беременны — обязательно оповестите об этом полигонного врача.

Если у вас в команде кто-то заболел или получил травму — обязательно обратитесь к полигонному врачу.

Если у вас есть аптечка первой помощи и/или вы хотите исполнять функции пожизненного врача на игре, ДО ИГРЫ обсудите этот вопрос с полигонными медиками. В случае возникновения ЧП немедленно оповестите ближайшего мастера или представителя полигонной команды.

Требования к заявке.

Заявка подается не позднее 2 июня 2003 года в электронном (предпочтительнее) или письменном виде по адресам:

E-mail: eldom@narod.ru, nikab@yandex.ru

Почта: 117218, Москва, улица Кржижановского, дом 27, кв. 21, Султанбаеву Вячеславу.

Телефон для связи: +7 (095) 120-26-06 — Эльдом, Ника.

Мастера гарантируют, что рассмотрят все поданные в срок заявки и сообщат о результате. Мастера могут принять заявку; предложить ее скорректировать и/или пройти тест; отклонить заявку. В случае командной заявки, легенды каждого ее участника рассматриваются отдельно. Чем раньше подана ваша заявка, тем больше шансов, что ее примут. Дети до шестнадцати лет прилагают к заявке записку от родителей с

разрешением участвовать в игре или вписываются в заявку сопровождающего (только родственника).

В заявке должны содержаться:

Паспортное имя, паспортный возраст, способ связи

Хронические заболевания, противопоказания, аллергии, беременность:

Наличие медицинского образования, опыта работы парамедиком или оказания помощи в экстремальных ситуациях:

Служба в армии/опыт реальных боевых действий (данет):

Способ сдачи оргвзноса:

Имя персонажа:

Место рождения, возраст, вероисповедание, "адрес":

Оружие и перечень его прежних владельцев:

Социальный статус, профессия:

Близкие люди (родственники, друзья, слугихозяйева):

Враги (если есть — указать причину):

Любимый человек (если нет — указать причину):

Краткая биография:

Самое яркое воспоминание детства:

Самая значительная Беседа в жизни:

Организационные расходы.

Оргвзнос предполагается высоким, поскольку организация игры требует больших трат. Мастера гарантируют наличие на полигоне квалифицированной медицинской помощи; возможности получить горячую еду в трактире (за игровые деньги); обустроенной стоянки для людей, вышедших из игры до ее окончания. Чем раньше вы сдадите оргвзнос, тем меньше заплатите. О возможности отработки следует договариваться с мастерами до 15 июня. Дети до шестнадцати лет оргвзнос не платят. Без предварительной договоренности, на полигоне оргвзнос принимается только деньгами. Игроки, не заплатившие/отработавшие оргвзнос, к игре допущены не будут.

Сумма взноса.

Жители Москвы и дальнего зарубежья: до 1 января 5 долларов, до 1 июня 7 долларов, далее 10.

Жители Санкт-Петербурга, Казани, Свердловска и других индустриальных центров России: до 1 января 1 доллар, до 1 июня 3 доллара, далее 5.

Жители Сибири, Дальнего Востока, небольших городов России, стран Содружества: до 1 июня 1 доллар, далее 3.

Варианты отработки: строительство (из расчета 1 день работы — 2 доллара, сумма взноса — по максимуму); по особой договоренности костюмы в игровой гардероб; реквизит; продукты в трактир на сумму взноса; помощь в работе полигонной команды (кухня, курьеры). Также оргвзнос может быть снижен для игроков, выбравших общественно полезные роли (например, трактирщика).

Ответы на наиболее часто задаваемые вопросы.

Временные рамки игры.

Игра начинается за день до ежегодного кабирского турнира, следующего после описанного в книге (того, на котором Чену Анкору отрубили руку).

В чем состоят особенности игромеханики «Пути Меча»?

Игра проходит без пауз, «тайм-стопов», прямого мастерского вмешательства, с минимумом моделирования. Время и расстояния на полигоне соответствуют реальным. Персонаж идентифицируется по отыгрышу. Вещь является тем, чем выглядит. В рамках правил и/или в ситуациях, правилами не описанных, игрок вправе достраивать мир по своему разумению.

Где будет проходить игра?

Полигон находится под Москвой, в пределах двух часов транспортом. Вода и дрова есть, болот и крупных зверей нет. Точный маршрут и стрелки для заезда будут высланы зарегистрированным игрокам примерно за неделю до начала игры. По предварительной договоренности можно организовать встречу иногородних и помощь в доставке реквизита.

Где можно получить информацию об игре?

Основной литературный источник - трилогия Г.Л. Олди «Путь Меча», «Я возьму сам», «Дайте им умереть». В качестве дополнительных источников рекомендуются к прочтению В. Ян «Батый», «Чингиз-Хан», «К последнему морю»; Л. Андреев «Ходжа Насреддин»; Абу-ль-Фарадж-аль-Исфахани «Книга Песен»; Омар Хайам «Рубайат». При подготовке роли, костюма и т.д. «литературная» реальность превалирует над историческими прецедентами. Вся информация по игромеханике представлена в правилах и/или фигурирует в основном литературном источнике.

Где находится Кабир?

Кабирский эмират располагается не на Земле. Мейлань примерно соответствует домонгольскому Китаю, Кабир — Хорезму, Кимена — Греции и т.д.

Каким богам поклоняются в Кабирском эмирате?

Более 500 лет назад на территории Кабира процветало огнепоклонничество. Культ поддерживали жрецы-хирбеда. Затем по воле первого эмира аль-Мутаннаби Кабирский эмират принял ислам. Но так как аль-Мутаннаби дал достаточно смутное представление о религии ограниченными следующими фразами: Нет бога кроме Аллаха и Магомет пророк его, правоверному разрешено до 4 жен, запрещено пить вино, все кто может, должны совершить хадж в Мекку, в Кабире не сложилось культа в привычном нам понимании. Именно поэтому в эмирате нет храмов и священнослужителей. Эта «религия» наложила на местные суеверия (рашкасы, якши, культ предков и т.д.), но значительного места в жизни кабирцев не занимает - ритуалы Блистающих заняли нишу, в нашем мире предназначенную для веры.

Что такое ритуалы Блистающих?

Правила обращения и общения с оружием. Как носить клинок и как опускать на подставку, как вызывать на Беседу и приглашать по-Беседовать, как подавать оружие и как его брать, как приветствовать со-Беседника, сколько раз в день надлежит полировать Блистающего и т.д.

Может ли появиться в Кабире персонаж без Блистающего и/или не умеющий фехтовать?

Блистающие есть у всех жителей Кабира, кроме одержимых «девоном», детей, еще не способных держать оружие, калек и глубоких старцев, потерявших такую возможность. Как исключительный случай — человек, у которого погиб Блистающий (пример —

Друдл). Блистающим может стать любое холодное оружие с кованой несменной основой, в том числе веер, спицы, стило, нож для бумаг и т.д. Беседовать умеют все жители Кабира, недостаток фехтовальных навыков в принципе можно скрыть/замаскировать подходящими Блистающим и/или персонажем.

Чем отличается Беседа от поединка?

Игротехнически — ничем. Каждый игрок сам отслеживает попадания по себе. Любой почувствованный удар наносит рану персонажу, тяжесть ранения определяет игрок.

Из особенностей Беседы: перед началом и по окончании Беседы со-Беседника приветствуют, исключены жесткие блоки, могущие повредить клинок, исключены захваты и перехваты клинка, исключены нефиксированные удары, после каждого «прошедшего» касания принято расходиться на шаг и приветствовать со-Беседника, спорные ситуации не засчитываются. Победу или поражение в Беседе каждый персонаж определяет для себя сам.

В случае поединка следует помнить, что любая травма, потребовавшая обращения к медикам — нарушение правил, а игрок, ее нанесший, выбывает из игры до разъяснения обстоятельств.

Могут ли во время Беседы ранить или убить?

Да, могут. Во время Беседы засчитывается как рана любой почувствованный удар, в том числе поражения по неосторожности и саморанения. Персонажу может казаться, что с ним беседуют, в то время как его пытаются убить. Разница становится очевидной только после прошедшего удара. Излечима ли рана и в какой степени — определяет врач.

Как будет представлен Кабир на игре?

Действие происходит на территории города и ближайших окрестностей. Из «точек взаимодействия» будут: дворец эмира (там же собирается совет Высших); мектеб (университет, м.б. с обсерваторией); Дома Высших; школы Беседы; квартал ремесленников (гончары, портные, кожевники и т.д.); кузницы; купеческий квартал и базар; чайхана; караван-сарай; баня; турнирное поле.

Каков статус женщины в Кабире?

Женщина имеет те же права, что и мужчина, т.е. ее не могут насильно выдать замуж, лишить доли наследства, запретить владеть Блистающим и т.д. Женщина может быть главой Дома, заседать в Совете Высших и занимать государственные посты, кроме верховного. Женщина свободна выбирать себе друга или мужа. Разводясь с мужем, женщина переставляет ворота своего дома, и муж остается за ними, с чем был. Проституток в традиционном понимании в Кабирском эмирате нет, могут быть гейши.

Какие костюмы и антураж готовить?

В общем случае следует ориентироваться на костюмы 12-14 вв. Желательно соответствие костюма и Блистающего. В зависимости от происхождения персонажа следует готовить: кабирский «восточный» (халат, шаровары, чалма или тубетейка), мейланьский «китайский» (кимоно или халат, полотняные или шелковые штаны, широкий пояс), харзийский «арабский» (рубаха-платье, головной платок «куфия»), хакасский «степной» (отороченная мехом шапка, стеганный короткий халат, веревочный или плетеный пояс), лоулезский «европейский» (примерно французский 12 в) и т.д. При подготовке костюма создание яркого образа важнее исторически достоверного платья.

Почему используется только деревянное оружие?

Чтобы игроки делали оружие своими руками; чтобы на оружии могли оставаться зарубки при слишком сильных ударах; потому, что скоростные характеристики деревянного оружия лучше подходят для Беседы.

Можно ли еще подать заявку и как это сделать?

До 22 июня еще можно подать заявку, дальше пойдет окончательное сведение ролей. Полную информацию о своих персонажах игроки получают на полигоне. После подачи заявки обязательно следует найти время хотя бы раз встретиться, по-Беседовать и поговорить с мастерами.

Можно ли отработать взнос?

Да, можно. Участием в строительстве Кабира, встречей людей на станции и т.д. Желаящие отработать должны заявить об этом до 22 июня. На полигоне взнос принимается только деньгами. Если нет ни денег, ни возможности отработать перед игрой, следует обсудить возможность альтернативной отработки (привезти антураж, помогать в трактире, участвовать в послеигровой уборке полигона и т.д.).

Блок: Религия



О религии.

В Кабаре главенство делят зороастризм и ислам. В магрибе распространена хайракамская ересь. Выбор религии - личное дело каждого, священнослужителей и храмов нет. Те, кто могут, должны совершить хадж в Мекку.

Блок: Сопутствующие материалы



Карта.

Блок: Боевка



О Беседах.

Любой почувствованный удар наносит рану персонажу. Степень поражения вплоть до смерти определяет раненый. Для того чтобы убить, нужно добить.

Оглушение производится ударом в спину небоевой частью оружия в небоевой обстановке, при этом персонаж теряет сознание на пять минут и более.

Удушение моделируется обхватом корпуса жертвы в течение десяти секунд (счет до десяти вслух), при этом жертва может сопротивляться, но не кричать. В случае успеха приводит жертву в бессознательное состояние.

О турнирах.

Перед турнирными Беседами проверяется Мастерство Контроля.

Сначала проводятся показательные выступления участников, затем Беседы подобных с

подобными и, наконец, лучших — с лучшими.

Бой ведется до трех касаний одного из поединщиков. «Чистой» победой считается снять головной убор с головы, не повредив прически.

Техника безопасности.

Мастера предполагают, что все оружие, которое игроки пожелают заявить, будет отбалансировано, без острых граней, следовать разумным эстетическим и весовым характеристикам, боевая часть по необходимости будет смягчена. Луки, арбалеты, щиты и доспехи на игру не допускаются.

Прием оружия будет производиться в процессе подготовки к игре и на полигоне (для иногородних). Всем игрокам следует пройти экзамен на мастерство контроля и отслеживание попаданий. Критерием является поединок с безоружным мастером.

Нанесение любой пожизненной травмы предполагает игровую смерть виновника, если пострадавший не возражает. Попадание в голову, шею и пах отправляет попавшего в мертвятник. Нанесенную игровую травму это в любом случае не отменяет, рана всегда считается тяжелой. Крайне не рекомендуется к применению рукопашный бой.

Попытка использовать не принятое мастерами и, тем паче, пожизненное оружие является нарушением правил, влекущим за собой игровую смерть и возможное удаление с полигона.

Блок: Фортификация

О статусе дома.

Дом — территория, огороженная занавесками конвертами, с оружейным углом, дверью, табличкой с указанием имени владельца, очагом, сидельными бревнами и «спальней» — палаткой (являющейся игровой территорией).

Если дверь дома заперта на замок, то проникнуть внутрь можно, только открыв замок. Выломать дверь может городская стража.

У каждой семьи есть дом. У каждого дома есть хозяин — персонаж, на которого записано конкретное недвижимое имущество. Дом можно продать, купить, заложить, обменять.

Блок: Плен

Связывание/сковывание может моделироваться веревочной петлей на руках/ногах персонажа — тогда он не способен избавиться от пут самостоятельно, или осуществляется «по жизни» — в этом случае связанный может пытаться освободиться. Способ выбирает связываемый.

Блок: Обыск

Обыски могут быть добровольные (с отдачей всех игровых вещей) и пожизненные. Вид обыска выбирает обыскиваемый. Если при обыскиваемом персонаже находится

непобираемое имущество, ему рекомендуется доказать обыскивающим, что это имущество должно быть возвращено ему или его семье, а оппоненты имеют право ему подыграть.

Блок: Ранения



О болезнях и ранах.

Пострадавший персонаж может пребывать в следующих состояниях:

Легкораненый — не может использовать пострадавшую конечность. Если он быстро передвигается, ведет бой или переносит груз, то через пять минут становится тяжелораненым. Если он не получает медицинской помощи (обработка раны хакимом, цирюльником или банщиком), то его состояние ухудшается через полчаса. Срок исцеления определяет врач.

Тяжелораненый не способен ходить и громко разговаривать. От чрезмерных физических усилий (попытка встать, продолжить бой и т.д.) он умирает в ту же минуту. Без оказания помощи умирает через полчаса, без постоянного присмотра врача — через час. Переправлять пострадавшего с места на место рекомендуется на носилках. Если лечение успешно, тяжелораненый выздоравливает минимум через шесть часов. Отрубленные части тела не восстанавливаются.

Агонизирующий (умирающий от ран, отравления, добивания и т.д.) персонаж может в течение трех минут высказывать последнюю волю, предсмертное проклятие и т.д., после чего умирает. Агония не излечивается.

Заразных болезней на игре нет.

Блок: Демография, евгеника



О деторождении.

Поскольку игра происходит в реальном времени, успеть зачать и родить ребенка за время игры невозможно. Если женщина-игрок прописала в заявке, что ее персонаж беременна, она отыгрывает состояние в меру своего разумения. Диагноз беременности подтверждается/проверяется хакимом или банщицей.

Интимные отношения моделируются по разумению игроков, как вариант — получасовым разговором, держа друг друга за руки. Принуждение к интимным отношениям на игре не моделируется.

Блок: Страна мертвых



О смерти.

Умерший персонаж надевает на голову белую марлевую вуаль, оставляет на месте гибели все побираемое игровое имущество и тотчас отправляется в Медный город. Что ждет его там, кем он станет и вернется ли игрок в Кабир — доподлинно неизвестно. Если друзья и родственники хотят облегчить участь покойного, они могут похоронить тело на кладбище. Чтобы вернуться в игру, в том числе необходимо изготовить себе в Медном

городе новое оружие. Оружие изготавливается по жизни, рекомендуется иметь при себе заготовки и инструменты.

Игрок, решивший выйти из игры, отправляется на мастерскую стоянку, где остается до окончания игры, или тотчас же покидает полигон.

Персонаж в любой момент может умереть по собственному желанию.

Блок: Экономика 

О деньгах.

В Кабирском эмирате в ходу следующие монеты: динары, дихремы и фельсы.

Курс: 1 динар = 10 дихремов = 100 фельсов.

Все прочие монеты являются либо иностранными, либо фальшивыми.

Блок: Мастерские правила 

Договор между мастерской командой и игроком.

Мастера игры "Путь Меча" гарантируют игроку (имя):

- * наличие юридически достоверного соглашения с местными властями о проведении игры;
- * соответствие местности на полигоне нормам для туристического похода первой категории сложности;
- * наличие на полигоне медицинских работников и средств для оказания первой помощи;
- * транспортировку заболевших игроков до города;
- * наличие точек бесплатного горячего питания (на территории игры — в трактирах за игровые деньги; в Медном городе — у его хозяев);
- * резерв палаток для временно выбывших из игры;
- * организацию встречи игроков на вокзале и (по предварительной договоренности) помощь в доставке реквизита;
- * место для хранения ценных вещей во время игры под расписку мастера.

Мастера обязуются:

- * не вмешиваться в ход игры неигровыми методами с момента ее старта (исключая случаи пожизненных ЧП);
- * не менять дату старта игры и правила игры позднее, чем за две недели до старта игры;
- * обеспечить необходимый реквизит и застройку полигона.

Мастера несут ответственность:

- * за ущерб/утрату имущества, заявленного как игровое и отмеченного у мастеров, причиненный вследствие игровых действий;
- * за ущерб здоровью игрока, причиненный вследствие мастерской халатности.

Мастера не несут ответственности:

- * за действия игроков, вступающие в конфликт с законами РФ;
- * за ущерб здоровью игроков, проистекший вследствие небрежности/халатности игроков;
- * за имущество игроков, не заявленное как игровое и не отмеченное у мастеров.

Мастера ознакомились с заявкой игрока, и допускают его к игре.

Игрок (имя) ознакомился с правилами игры и техники безопасности на полигоне и согласен играть согласно им.

Дата:

Подпись мастера:

Подпись игрока:

2.0.0.3