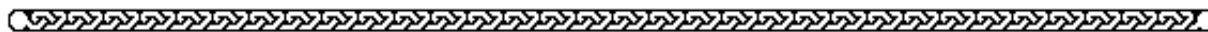


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Легенды 1001 ночи - 2

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное

**Легенда 1001 ночи – 2.**

Как Вы уже сами понимаете, перед Вами открывается мир сказок и легенд древнего Востока. Но это не просто сказки (вернее, не только сказки) – это тот мир, в котором нам предстоит прожить около недели в августе 2003 года. А посему, господа, постарайтесь соответствовать и тому времени, которое мы с Вами воссоздаем, и тому персонажу, который Вы выбрали для себя. А поскольку у нас в России всеобщая грамотность, то чем больше Вы прочтете о тех временах (не важно, сказки это или нет), тем больше у Вас будет на игре шансов отыграть свой персонаж и выполнить свою задачу.

Немного о географии игры:

- Ориентировочно 3 или 4 города (Басра, Бухара, Хорезм и столица – Аграба), разделенных между собой пустыней. Оазисы, верблюды и ослы присутствуют. Стены имеют только города, штурмовать их нельзя, если только это не крупномасштабная акция (типа татаро-монгольского ига). Как захватить город меньшими силами – соображайте.
- Несколько островов или поселений сказочных персонажей (Циклопа, птицы Рух), куда попасть можно, только соблюдая определенные условия (как для прохода в другое измерение). Информацию об этом можно будет найти при желании на полигоне.
- Возможны мелкие незащищенные поселения (лагеря) кочевников и путешественников, а так же самостоятельно построенные города и прочее. Строительство может производиться только при помощи денег + рабочая сила или колдовства.

Политическая ситуация:

Султан – марионетка на троне. И вообще доподлинно не известно, во дворце ли он сейчас и жив ли он вообще. Вся полнота власти находится у визиря **Джафара**. Но, как это ни удивительно, страна процветает. И хотя кое-где на караванных тропах пошаливают **разбойники**, и периодически **Дэв** крадет местных красавиц, в целом жизнь мирная. Внутренняя политика направлена на развитие торговли между городами. К заезжим гостям (не купцам) отношение более чем настороженное (Еще бы! Слетелись,

как мухи на мед!), поэтому и налоги с них берутся двойные. Кстати о **налогах**: платят **ВСЕ**, за исключением обитателей дворца и их семей. За слуг (невольников, рабов) платят владельцы собственности. Невольники являются своего рода мебелью и обложением налогами не подвергаются. А за неуплату жители выполняют работы на пользу города (строительство стен, сбор дров, походы за продуктами до турбаз и прочее). Причем оплата в два раза ниже, чем у вольнонаемных (вот и подумайте об экономии и денег, и игрового времени). Наем на работу в Ваших собственных руках (или обращайтесь в караван – сараи). Зато аккуратные налогоплательщики будут иметь возможность **бесплатно** присоединяться к государственным караванам и еще некоторые привилегии. В столице исправно действует **суд** под управлением Джафара (часы работы будут указаны). Города надежно охраняются **стражей**, а поскольку время мирное, то появление в городской границе с оружием и без разрешения на его ношение карается его изъятием (игровым) и опять-таки работами на благо общества (читай: Джафара).

Немного о том, что нас ждет:

1. Поскольку страна все-таки волшебная, будьте готовы к присутствию на игре разнообразных магических артефактов и волшебных способностей некоторых персонажей. Магия у людей или предметная, или стихотворная, но в обоих случаях подтвержденная сертификатами. Но помимо всего прочего, игра полностью отображает жизнь, поэтому не только играйте, но и **ЖИВИТЕ**.
2. Наличие дополнительных хитов определяется доспехом, если это только не изначальный бонус персонажа (например, **Циклоп** имеет 30 хитов и нападать на него можно не менее чем вшестером, а **Дэв** изначально имеет 15 хитов). Причем хорошо сработанный кожаный доспех может дать его обладателю больше хитов, чем плохой пластинчатый. Но на игре не будет персонажей, которых нельзя было бы победить одиночке. Сказочные персонажи друг на друга не нападают (вокруг людей полно), но и не помогают тоже (конкуренция, однако).
3. Поражающая способность оружия также будет зависеть от его “калибра” и внешнего вида. Не исключено наличие волшебного оружия.
4. Игровыми деньгами приняты **ДИНАРЫ**. На что их тратить и где зарабатывать – личное горе каждого. Но, как минимум, на налоги и питание они Вам потребуются.
5. Для каждого персонажа будут изготовлены **БЭДЖИКИ** для удобства общения. На имена при этом особо обращать внимания не стоит, так как даже всем известный Аладдин может оказаться простым наемником и к принцессе Жасмин не иметь никакого интереса.
6. Игровое время с 08.00 до 22.00 (решим на месте), кроме разве что казино. В остальное время игровые действия запрещены.
7. Деньги **ВСЕМ** (даже султану и визирю) вменяется носить в кошельках, привязанных к поясу **ниткой или тонкой веревкой**, или хранить их у менял.
8. **Каждый** на игре будет владеть некоторой частью информации. Причем не вся она будет 100% правдивой. А узнать дополнительную информацию можно будет у Гадалки, Сфинкса и еще у кое-каких персонажей (читайте первоисточники).
9. Не забывайте, что не Вы один такой хитрый на игре: за каждым артефактом гоняется как минимум двое других искателей приключений. А, выполнив свою задачу, не расслабляйтесь: Вам еще нужно дожить до конца игры, а дополнительное задание и бонус за выполнение предыдущего Вы можете получить у Мастера Игры (Джафара).
10. **Убийство** преследуется законом (если только это не боевые действия), поэтому чтобы избавиться от нежелательных людей придется сперва подумать. А как же иначе? Восток – дело тонкое!
11. **Воровство** (игровое, о неигровом – особый разговор) тоже преследуется, но если ты

не заметил, как у тебя срезали кошелек – забудь о нем: не пойман за руку – не вор. Наказание пойманных в соответствии с Уголовным Кодексом (игровым).

12. Если Вас вдруг нежданно-негаданно убили, не огорчайтесь: всегда есть возможность продолжить игру, пусть и не в том же облики, но с теми же задачами. Единственное, что Вас при этом должно огорчать, так это то, что придется отработать пару-другую часов на общественных работах. О сроках и путях снижения отработки узнавать напрямую у хозяина Страны мертвых – Оракула.

13. Хотя мы все друг друга знаем, это не дает Вам права разглашать чужие тайны, тем более, если по игре Вы не знаете кто перед Вами. **ДАВАЙТЕ ИГРАТЬ ЧЕСТНО!** (даже если у Вас роль отъявленного лжеца).

14. Костюмы, оружие, драгоценности и артефакты на совести самих игроков.

ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

Неигровое воровство.

Виновные будут наказываться помимо выдворения с игры не менее круто, чем на древнем Востоке.

Неигровые столкновения.

Все конфликты или разрешать через суд, или оставить до возвращения в город.

Откровенное пьянство.

Это означает не напиваться, а уж коли, выпил, то не бегать по полигону и не выступать.

Употребление наркотических веществ.

За употребление пойманный будет отправляться, куда подальше с игры.

Показной саботаж игры.

Раз уж Вы приехали, то играйте, а надоело – не мешайте играть другим, тем более что и великолепная природа, и свободное пространство в наличии.

Для лучшего описания роли и завязывания игрового сюжета Мастерами Вам необходимо заполнить заявку (в отдельном файле). При наличии легенды просьба подать ее в письменном виде или Джафару, или его заместителю по ролевым вопросам. При отсутствие легенды необходимо переговорить с Джафаром **ЛИЧНО**.

Список прилагаемых ролей не является окончательным, и будет постоянно меняться.

Это же относится и к именам персонажей. Роль для каждого будет создана строго индивидуальная с учетом личных запросов игрока.

Несколько слов о характеристиках Вашего героя:

1. Уровень игры:

Слабый – Вам практически никто не будет мешать выполнять задание.

Средний – у Вас пара – тройка противников

Сильный – Вам мешают много соперников

2. Кем играешь:

воин – Игра построена в основном на жизни за счет применения оружия

интеллектуал – Игра построена на использовании мозговых способностей игрока

житель – персонаж наслаждается игрой других, сам, принимая участие в минимуме действий (водоносы, дровосеки и прочие). Минимум игрового соответствия и

посягательств со стороны прочих персонажей.
Возможны смешанные уровни.

3. Характер и правдивость – постарайтесь полностью соответствовать выбранным Вами пунктам.

4. Пункт о дружбе и войне строго конфиденциален и необходим для предотвращения натравливания друзей на выполнение одного задания или стравливания врагов.

Роли.

1	Джафар - визирь	Исилдур
2	Гарун - Аль - Рашид - султан	?
3	Жасмин - дочь султана	Раданка
4	Шахерезада - сказительница, дочь визиря	Мира
5	Аладдин - уличный воришка	
6	Синдбад - мореход	Инкус
7	Али - Баба - дровосек	
8	Марджана - невольница у купца (какого ?)	
9	Шайхулуд - начальник дворцовой стражи	
10	Мэр города Бухара	
11	Дэв	Балрог
12	Джин из лампы	Даренка
13	Джин из бутылки	
14	Циклоп	Дориан
15	Продавщица снадобий	
16	Воришка из Бухары	?
17	Ходжа Насреддин	
18	Мамай - варвар из степей	Тэльхар
19	Сборщик налогов	Элдор
20	Сборщик налогов	Шайтан
21	Сборщик налогов	Локи
22	Бывший воин - солдат удачи	?
23	Продавец амулетов	
24	Владелица караван-сарая в Аграбе	Илмира
25	Владелица караван-сарая в Басре	Ахтэнор
26	Владелица караван-сарая в Бухаре	
27	Атаман разбойников	

28	Разбойник (дровосек)	?
29	Разбойник (мирный житель)	
30	Разбойник (мирный житель)	
31	Разбойник (мирный житель)	
32	Магрибский колдун (магия разума)	Дорогваз
33	Птица Рух	Невэ де Ладос
34	Пери (крылатая дева)	
35	Сфинкс	
36	Оракул	
37	Амазонка	
38	Амазонка	
39	Амазонка	
40	Амазонка	
41	Приезжий воин	
42	Приезжий воин	
43	Приезжий воин	
44	Приезжий воин	
45	Маруф - башмачник	
46	Воин - стражник султана	Глоин
47	Воин - стражник султана	Змея
48	Воин - стражник султана	
49	Воин - стражник султана	
50	Колдун-некромант (магия тела)	Рейстлин
51	Подмастерье мага-некроманта	Хрофт
52	Яго - попугай Джафара	Чуда
53	Колдун с Севера (магия огня)	Бран МакМорн
54	Гадалка	Демонка
55	Палач	
56	Жена палача (жрица тайного культа)	
57	Маленькая фея (магия духа)	Кирки

Иерархия.

СУЛТАН И ЕГО СЕМЬЯ - имеют практически безграничный доступ к ресурсам страны, как материальным, так и людским. Налоги, естественно, не платят.

ВИЗИРЬ – как полномочный представитель султана, распоряжается от его имени людьми и казной на благо страны. Получает государственное жалование. Налоги не платит, так как сам занимается их сбором.

СОВЕТНИКИ, МЭРЫ ГОРОДОВ, НАЧАЛЬНИК СТРАЖИ – у каждого свои подчиненные.

Все, кроме городских мэров, получают жалование. Мэры живут со сбора налогов, выдачи лицензий и прочих побочных заработков. Налоги платят в соответствии с Таблицей налогов.

КУПЦЫ и ремесленники – к ним причисляются все, кто зарабатывает на жизнь, покупая и продавая, т.е. менялы, работорговцы, маги и те, кто что – либо производит, например, оружейники, аптекари. Налоги платят в соответствии с Таблицей налогов.

СТРАЖА – получает государственное жалование. День (игровой) проводят на службе, день (игровой) – свободный. Когда на службе – питание бесплатное. Налоги платят в соответствии с Таблицей налогов.

СВОБОДНЫЕ ЛЮДИ – те, кто не связан долговыми обязательствами и постоянного места работы. Могут находиться у кого – либо в услужении или на обучении. Деньги зарабатывают, кто, как может, но на питание заработать обязаны любым путем, хоть продаваясь в рабство. Налоги платят в соответствии с Таблицей налогов.

РАБЫ – люди, попавшие в игровую зависимость от других лиц. Денег чаще всего не имеют. Питанием их обеспечивает хозяин. Налоги не платят.

ИНОСТРАНЦЫ – ступень иерархии зависит от количества денег. Налоги платят в соответствии с Таблицей налогов все, кроме официально приглашенных.

Блок: Сопутствующие материалы



ПРАВИЛА ОБ ИГРАХ И РАЗВЛЕЧЕНИЯХ.

Любое действие не должно наносить ущерба игрокам и окружающей среде!

- Игры подразделяются на азартные (казино, тотализатор) и спортивные (турниры, соревнования). К развлечениям относятся различные концерты, театральные постановки, мероприятия типа “ А ну-ка, девушки (или парни)” и прочая увеселительная самодеятельность.
- Могут устраиваться как правителями городов, так и любым игровым персонажем, но опять-таки с разрешения местных властей и после предварительного одобрения Мастерами Игры.
- Если проводятся без соответствующего разрешения, то при поимке самым легким наказанием будет изъятие денег и имущества в пользу казны.
- Инвентарь, призы и награды на совести организаторов мероприятий.
- На время проведения массовых мероприятий (турниры, конкурсы и т.п.) все массовые беспорядки типа разбойных нападений на города прекращаются. Замеченные в мародерстве будут жестоко наказаны.
- В то же время игровое воровство на мероприятии (среди присутствующих) не возбраняется. Ведь издревле все ярмарки это рай для воришек.
- Время начинает исчисляться за один час до обозначенного начала мероприятия и заканчивается через один час после его официального окончания.
- Время работы казино оговаривается с каждым крупье индивидуально, но окончание работы не позже полуночи в реальном времени.
- Если организаторы решат взимать плату за вход, Ваш выбор, платить или нет, но безбилетники пусть не обижаются за то, что их попросят очистить место, и без пререканий удалятся.
- Для предотвращения одновременных мероприятий каждый вечер созывается совет из

правителей городов, на котором они представляют свои проекты, лучшему проекту Советом Мастеров дается зеленый свет.

1.1 АЗАРТНЫЕ ИГРЫ.

- Разрешается использовать любые типы игр от наперстков и тараканьих бегов до преферанса и реальных скачек.
- Если у организатора нет опыта в организации, проконсультируйтесь у Мастера Игры.
- Игра ведется только на игровые деньги и игровые вещи. Игра на реальные вещи, в том числе на продукты, строго запрещена.
- Величина ставок не регламентируется.
- Разрешать или запрещать игру в долг (опять – таки только на игровые ценности) остается на усмотрение организатора игры.
- Игра ведется на строго добровольной основе.
- Шулерство и мухлеж не исключаются, но караются по закону.

1.2 СПОРТИВНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ И ТУРНИРЫ.

- Проводятся по предварительному объявлению, которое вывешивается на доски в караван – сараях и оглашается гонцами.
- Должны проводиться с максимальными требованиями безопасности.
- Неплохо было бы создать команды поддержки.
- Не возбраняется перекупать игроков и команды, но за слишком явную подтасовку результатов рассерженные зрители могут и побить (а уж что будет, если среди недовольных окажется Султан или Джафар... Страшно подумать.)
- Более – менее крупные мероприятия подразумевают некоторую подготовку места действия от разметки ринга до расстановки V.I.P. кресел
- Любой участвующий имеет равные права и обязанности, тут учитывают не должности, а способности.
- Для соблюдения предыдущего пункта организаторы турниров должны предоставить специальное турнирное оружие и снаряжение не имеющим оно.
- За устройство турнира “Кто больше выпьет спиртного” и организаторы, и участники будут удаляться с Игры.

2. РАЗВЛЕЧЕНИЯ.

- Постарайтесь создать хотя – бы минимальный костюм, но, поскольку бродячие актеры – народ разношерстный и бедный, то прокатит любая одежда с минимумом переделок (хоть майку на голове закрутите, что – ли)
- Если это конкурс, продумайте его до мелочей еще до приезда на Игру и обсудите с Мастерами Игры.
- Не забывайте о конферансе.
- Менестрели, не забывайте что Вы глаза и уши народа, приз за лучшую песню (частушку, стих и т.п.) о любом персонаже (как хорошем, так и плохом) и в любом контексте от себя лично обещаю (Джафар). И это не значит, что произведение должно быть обо мне, напишите хоть поэму о Циклопе...
- Не забывайте, однако, что плохих исполнителей во все времена преследовали тухлые помидоры (дыни, или уж не знаю, чем закидывают на Востоке).
- Участие в любом мероприятии – дело сугубо добровольное, если только персонаж по своей легенде не имеет зависимости (раб, пленный и т.д.). Однако откровенное издевательство над таким человеком будет вполне реально преследоваться.

Блок: Магия



МАГИЯ И КОЛДОВСТВО.

Вся применяемая магия подразделяется на предметную магию и стихотворную магию. Но в любом случае она должна хотя бы минимально отражать суть магического действия, то есть если это атака огненным шаром, позаботьтесь не только о форме файерболла, но и о его цвете (тут, правда, могут быть разночтения в желаемом цвете пламени, но мы же пытаемся создать визуальный эффект атаки огнем, а при другом цвете шарика его могут принять и за водяной и т.д.), а если стихотворные действия, то не стихи про букашек на ромашке, утверждая при этом, что Ваш оппонент поражен смертельным недугом, а вполне внятное проклятие с желательным описанием симптомов. Итак.....

ПРЕДМЕТНАЯ МАГИЯ.

Исходя из предпосылки о том, что в мире присутствуют четыре духа стихий: **ОГОНЬ, ВОДА, ЗЕМЛЯ и ВОЗДУХ**, мы будем различать четыре школы магии стихий. В основе своей это атакующая магия, поэтому практикуют ее люди энергичные, непримиримые по отношению ко всем другим школам магии, которые они всячески стараются унизить в глазах, как своих адептов, так и в глазах простых жителей.

Немаловажным является обстоятельство, что **ОГОНЬ боится ВОДУ, ВОДА боится ЗЕМЛЮ, ЗЕМЛЯ боится ВОЗДУХА, и ВОЗДУХ боится ОГНЯ**. Отсюда и отыгрывается приоритет в магических поединках. Однако немаловажную роль также играет и квалификация (продвинутость) мага: то есть начинающий маг школы воды не сможет победить руководителя школы огня при одновременном использовании своих магических предметов (при обоюдном попадании в цель). Кстати, пораженным считается только тот человек, которого коснулся магический предмет (вода, файерболл и прочее).

Отскоки и рикошеты за попадание не считаются.

Каждая школа имеет право использовать для магии только родственные ей предметы и явления. То есть маги школы **ВОЗДУХА** не имеют права кидать в противника песок или землю (разве только от бессилия, но это, господа, неспортивно!)

Любая атака должна быть конечной (порционной): то есть шары кидать один за другим, вынимая их из сумки по очереди, воду лить не веером, а направленно. То же относится и к земле и прочему.

СТИХОТВОРНАЯ МАГИЯ.

Как говорилось еще в Библии: “В начале было слово”. В других источниках говорится о знании некоторыми людьми (и не только) истинных имен вещей, произнеся которые можно вызвать появление данного предмета или существа. Именно эти постулаты мы и возьмем за основу для создания стихотворной магии. В этом разделе магии можно различить профессионалов (школы **ДУХА, ТЕЛА, РАЗУМА**) и любителей (разного рода знахарок, колдунов и прочих персонажей со знанием всего пары несложных заклинаний, не требующих даже расхода магической энергии).

Данная магия используется в основном для обороны, но не исключаются и атакующие заклинания. Но, как и в предыдущем случае, магия каждой школы не должна выходить за свои границы.

Как уже говорилось раньше, заклинание должно отражать суть налагаемого заклятия. Сила заклинания зависит от количества используемых четверостиший. Это значит, что для пассивной защиты от чего-либо достаточно одного четверостишья, для

нейтрализации (временной) противника необходимо уже два четверостишья, а атака требует трех четверостиший. Также следует уточнить, что данные правила распространяются только на одиночных противников (**кроме одиночных пассивных четверостиший**). Для массового поражения Вам потребуется или читать заклинания по количеству противников с соответствующей тратой жетонов магии, или составлять заклинание на два четверостишья больше (при этом оно сертифицируется без волокиты в кратчайшие сроки, правда, без выдачи дополнительных жетонов магии).

Незаконченное или прерванное по любым причинам заклинание считается не сработавшим (это означает, что, убив, оглушив, просто заткнув рот, или защекодав мага до окончания заклинания, Вы нейтрализуете его действие). Также заклинание должно произноситься громко и внятно в сторону жертвы, а не бормотать его себе в бороду или капюшон.

Каждое заклинание (четверостишье) требует расхода магической энергии (жетонов), по одному на каждое четверостишье. При отсутствии оных или читайте заклинание попроще, или бегите подальше и побыстрее.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ МАГОВ.

1. Верховные Маги (руководители школ) не носят никакого оружия, кроме кинжалов, да и те для нарезки колбасы (иначе, что же Вы за маги!). Остальным это не возбраняется.
2. Любая магия конечна в определенный промежуток времени и восстанавливается только после отдыха.
3. Обучение в школе основам магии занимает четыре игровых дня с получением сертификата.
4. Каждый маг сам заботится о своих заклинаниях, файерболлах и прочих магических атрибутах.
5. Обучением может заниматься только руководитель школы, обучая одновременно не более двух учеников для стихотворной магии или не более одного ученика для предметной магии.
6. ВСЕ заклинания и магические предметы на полигоне строго сертифицированы. В последнем случае еще и с указанием количества выстрелов (для файерболов и прочего).
7. Любой маг может развивать свою магию и изобретать новые заклинания. Для получения соответствующего сертификата (не более одного нового заклинания за два игровых дня) магу требуется подойти к Мастеру Игры и на двух кубиках выкинуть более девяти. В противном случае заклинание считается нерабочим. Однако, его можно применять при магической атаке (защите) с тратой соответственного количества жетонов магии, выбросив 11 или 12. В таком случае и при подтверждении жертвой срабатывания заклинания оно признается действующим с последующим сертифицированием. При выпадении меньшего числа очков жетоны магии не восстанавливаются.
8. Помимо смысла заклинание будет также оцениваться и по качеству стихотворной формы, что может или снизить, или увеличить проходной балл при броске кубика.
9. При каждой сертификации магу вручается дополнительные жетоны магии (от одного до трех по усмотрению Мастера).
10. Потраченные жетоны магии забираются тем, на кого они расходовались и сдаются Мастеру Игры.
11. Помимо ежедневного восстановления магии в природе существуют и источники магии. Но больше чем у Вас до этого было брать нельзя, нарушившие это правило будут подвергнуты мастерским репрессиям.
12. В случае если ученик поднимется на уровень своего учителя и захочет занять его

место во главе школы, между ними проводится магический поединок, где оцениваются как заклинания по силе заклѣтия и по красоте стихотворений (если это стихотворная магия), так и оригинальность изготовления магических предметов (в случае предметной магии), плюс к этому эстетический вид магических посохов претендентов.

13. При особом желании можно обучаться нескольким школам магии, но помните, школы не терпят соперников и Вы или должны обучаться инкогнито (уж руководители школ знают друг друга, или враг врага), или постараться, чтобы никто не узнал о том, что Вы уже учились в другой школе.

14. Во все последующие игры маги переносят свои заклинания и силу магии.

Блок: Экономика 

Налоги.

- Сбор налогов происходит один раз в течение светового дня.
- Сбором занимаются специально назначенные ВИЗИРЕМ люди.
- Налоги принимаются только в денежном выражении.
- Замена денег вещами не допускается.
- Перенос долга на другой день запрещен.
- Имеющие льготы должны предоставить соответствующие бумаги, в противном случае налог взимается в полном объеме.
- Семьи относятся к ступени иерархии главы семьи. Налоги платит глава семейства.
- С иностранцев налоги взимаются в двойном размере.
- За неуплату налогов предусмотрено наказание в соответствии с Законом.

Таблица налогов.

СОСЛОВИЯ	ЗАРПЛАТА	ВИЛКА НАЛОГОВ
ГОРОЖАНЕ	-	1 - 4 динара
РЕМЕСЛЕННИКИ	-	2 - 10 динаров
КУПЦЫ	-	4 - 16 динаров
СТРАЖА	50	5 динаров
ВОЕННОНАЧАЛЬНИКИ	100	10 динаров
МЭРЫ ГОРОДОВ	-	30 динаров
СОВЕТНИКИ	120	30 динаров
СЕМЬИ	-	1 / 2 от налога главы семьи с каждого домочадца

РАСЦЕНКИ НА НЕКОТОРЫЕ РАБОТЫ В ГОСУДАРСТВЕННОМ СЕКТОРЕ.

НАИМЕНОВАНИЕ РАБОТЫ	ОБЪЕМ РАБОТ	ОПЛАТА
СТРОИТЕЛЬСТВО	договорной	10 - 100 динаров
ДОБЫЧА РЫБЫ	1 РЫБИНА	5 - 10 динаров

СБОР ГРИБОВ	1 кг	5 - 20 динаров
ДИЗАЙН	договорной	5 - 100 динаров
ПОХОД ЗА ПРОДУКТАМИ	1 РАЗ	10 - 50 динаров
ОХРАНА КАРАВАНА	1 РАЗ	5 - 20 динаров
ДОБЫЧА ДРОВ	договорной	5 - 20 динаров

Блок: Вводные 

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УСТРОЙСТВО.

Глава государства – СУЛТАН. У него вся полнота власти, любое его распоряжение должно выполняться беспрекословно, но чаще всего он действует через ВИЗИРЯ.

ВИЗИРЬ – второе лицо в государстве. Назначается на пост СУЛТАНОМ из числа наиболее приближенных и преданных подданных. Распоряжения ВИЗИРЯ выполняются беспрекословно всеми, за исключением лиц царской крови (ПРИНЦЕССА ЖАСМИН и пр.). В должностные обязанности входит общее руководство страной, вершение суда, сбор налогов, устройство развлечений для СУЛТАНА и его семьи и т.п.

НАЧАЛЬНИК СТРАЖИ – выбирается ВИЗИРЕМ для руководства охраной дворца и, при необходимости, войском во время войн. Ответственен за лицензирование оружия, охрану караванов, набор рекрутов и общий порядок в стране. Приказы распространяются только на стражу, но антиправительственные поползновения могут привести и к смерти от руки стражника. Приказы от лиц семьи СУЛТАНА выполняет только после совещания с ВИЗИРЕМ (ну, кроме мелких необременительных поручений, конечно).

МЭР ГОРОДА – сначала назначается ВИЗИРЕМ, но может быть переизбран горожанами, при неудовлетворительном правлении. (Но не раньше третьего дня). В обязанности входит порядок в городе и его окрестностях, развлечение горожан, их питание (общее руководство), доставка продуктов, устройство торгов, выдача торговых лицензий и прочего. Приказы имеют действие только на подчиненных (постоянных или временно пребывающих в городе людей).

КУПЦЫ – основа государства. Стараются любые приказы начальства преобразовать себе на пользу.

СТРАЖА – привилегированная часть общества. Множество мелких бонусов позволяет чувствовать себя и обеспеченно, и безопасно, и свободно.

РЕМЕСЛЕННИКИ – обычные жители страны, имеющие постоянную работу и прописку. Налоги чуть меньше, чем с вольнонаемных и свои небольшие бонусы горожанина.

ВОЛЬНОНАЕМНЫЕ – в основном люди без определенных занятий и места жительства. Отсюда и отношение к ним хуже среднего. Но статус жителя страны тоже капитал.

ПРИЕЗЖИЕ – считаются грязными попрошайками, если только не имеют достаточного количества денег. На работу принимаются в последнюю очередь, оплата ниже всех.

2.0.0.3