

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

Название игры: Завещание Ориона

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное



Мастерская группа JNM представляет ролевую игру

ЗАВЕЩАНИЕ ОРИОНА

май 2003 года

общие правила для игроков

версия 2.5 от 19.04.03

МАСТЕРА

Николай Сафронов (Молидеус)

Главный мастер

Мастер по сюжету

Мастер по работе с игроками

Василий Захаров (Йолаф)

Мастер по организационным вопросам
Мастер по архитектуре

Андрей Степашкин (Нали)

Мастер по боевке

Олег Болотов
Ольга Голодненко

Мастера по магии

Алексей Бутковский (Алекс)

Консультант по культуре Древнего Египта
Мастер по оборудованию и спецэффектам

Денис Торгашов-Мартьянов (Кель)
Анастасия Куклей (Мэл)

Мастера по загробной жизни

Елена Кобринская (Ильнар)

Мастер по законам и праву

Александр Морозов

Техмастер

КООРДИНАТЫ

Сайт игры: <http://orion.jnm.ru>

Е-Mail мастерской группы: jnm@jnm.ru

Почтовая рассылка на Yahoo! Groups:

JNM@yahoogroups.com

Сайт: <http://groups.yahoo.com/group/JNM>

Подписка: <http://groups.yahoo.com/group/JNM/join>

Подписка по e-mail: JNM-subscribe@yahoogroups.com

Эхоконференция FidoNet для общения игроков:
RU.RPG.CATACOMB (fido7.ru.rpg.catacomb)

Альтернативная связь:

Обращайтесь: Василий Захаров

E-mail: vmz@aha.ru
ICQ: 12867808
FidoNet: 2:5020/1992
Телефон: +7 (095) 769-69-60 круглосуточно

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

Ты можешь взойти на небо,
небо может дать тебе
рождение как Ориону...

Тексты пирамид, 2116

Живи и будь молодым,
как твой отец Осирис,
как Орион в небе...

Тексты пирамид, 2180

Обезьяна стала человеком,
когда придумала себе бога.

Источник утерян

И сотворил Бог человека
по образу своему.

Бытие 1:27

С самых давних времен у людей были боги. Злые и добрые, могущественные и слабые, милосердные и жестокие, подобные людям, зверям, ветру и солнцу они были повсюду. Жизнь древних людей протекала среди богов, во имя богов, под неусыпным взглядом богов, а иногда и вопреки воле богов.

Мы не будем листать исписанные уверенной рукой Аквината страницы "Сумм". Мы не будем сейчас говорить об устремленных в небесную лазурь башнях готических соборов, о костре, на котором встречали своего бога последние защитники Монсегюра, об уходящих в Палестину, в стремлении обрести гроб Господень, крестоносцах. Также мы не будем говорить об умиравших на гладиаторских аренах Рима первых христиан.

Слишком мало времени прошло. Слишком мало еще забыто и открыто вновь, чтобы быть переосмысленным. Поэтому о них мы говорить не будем.

В поисках истоков религии, взаимоотношений людей и богов, мы хотим предложить вам, вслед за нами, отправиться в колыбель человеческой цивилизации - Древний Египет. Именно там возникла основа многих последующих мировых религий, оказавших огромное влияние на всю историю человеческого мышления и религиозно-нравственного поиска.

"Путешествие" в Египет, которое мы хотим предпринять, не случайно. Те, кто был с нами с самого начала, помнят, что начали мы с, казалось бы, избитого вопроса о сущности добра и зла, и выборе человека между ними. Следующим закономерным вопросом, который встал перед нами, было выяснение того, что собственно отличает человека от не человека. Кто и зачем делает этот выбор? Один из ответов, который мы получили, стоит третьим по счету эпиграфом к этой статье. Насколько неразрывно связаны понятия человека и бога? Зачем нужны боги человеку? Человек богам? Чтобы подумать и послушать, что думают об этом другие, мы зовем вас в таинственный и величественный мир Древнего Египта - место, где боги и люди идут по дороге истории рука об руку, где боги еще не превратились в умозрительные абстракции, где, чтобы увидеть живого бога достаточно выйти на главную площадь Мемфиса в час, когда Фараон благословляет землю египетскую, а восходящее солнце окрашивает синие воды вечного Нила в кроваво-красный цвет.

Фараон - это звезда,
которая освещает небо.

Тексты пирамид, 362

Смотри, Фараон грядет как Орион,
смотри, Осирис грядет как Орион.

Тексты пирамид, 820

Земля Египта вытянулась узкой полоской плодородной почвы в долине Нила. Пульс реки - биение жизни Египта. Боги Нила - хранят египетский народ. Боги смерти и погребения ждут египтян на путях загробной жизни. И бог Гор, воплощенный в правителе египетской земли - Фараоне, мудро и справедливо правит Верхним и Нижним Египтом. Так издревле установлено в этом мире, со времен Осириса-Ориона, первого правителя Земли Богов, которому наследует сын его Гор и все Фараоны.

В древнейшие времена в Египте общение с богами было привилегией немногих. Мало кто мог разговаривать с ними. Боги жили далеко, среди звезд, а когда спускались в мир, то редко покидали пределы своих величественных храмов. Путь к познанию мудрости богов - путь всей жизни. Тайное знание, полученное от них - тщательно охраняется посвященными жрецами. Обрести своего бога, заслужив его благословение - мечта для многих образованных египтян. Мечта, за которой иные шли всю свою жизнь. Что находили они? Чем платили они за знания и власть? Что скрывается вечно погруженных в полумрак даже в самый жаркий полдень дальних пределах священных храмов? Что есть закон Маат, и есть ли пути, выводящие из чертогов Дуата обратно, в мир живых? Кто правит невидимой, но твердой рукой Великим Египтом?

Быть может, легендарный визирь и учитель мудрецов Имхотеп знал ответы на все эти вопросы, но он призван Богами в их мир, и пребывает ныне среди звезд меж тронов мертвых царей. Есть ли еще тот путь, которым он прошел? Оставил ли он наследника своих знаний среди живых, или навсегда унес их обратно к Богам? Благословен ли еще Египет, или длань рока уже занесена над ним?

Мы стоим у закрытой двери. Возможно, это дверь пригородной электрички, а может быть окутанный сумраком портал древнего храма. Мы будем рады видеть вас

переступившими порог времени и пустившимися в поиски древней мудрости в мае 2003 года.

До встречи.

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игра - четырехдневная, будет проводиться на первые майские праздники 2003 года на лесном (не подземном!) подмосковном полигоне.

Предполагаемое количество игроков - около 100 человек.

Заезд на полигон будет производиться централизованно, несколькими мастерскими стрелками, в фиксированное время.

Взнос на игру составляет 300 рублей, или \$10.

Для тех, для кого эта сумма представляет существенную проблему, возможны скидки. Если вы претендуете на скидку, пожалуйста, свяжитесь по этому поводу с мастерами не позже, чем за неделю

до игры (а лучше - раньше). Мы понимаем, что многие серьезно вложились (в том числе и финансово) в подготовку игры, но мы очень надеемся, что на скидку будут претендовать только те люди, для кого сумма взноса действительно представляет серьезную проблему. Спасибо.

По мере подготовки новых материалов по игре они будут появляться на нашем сайте и в эхоконференциях.

ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ИГРЫ

Предмет игры

Как и на предыдущих наших играх, наиболее интересным объектом для игры нам представляется личность персонажа. Его мысли, его чувства, эмоции, его философия и психология. С нашей точки зрения, главное в ролевой игре – взаимодействие персонажей, как в обыденных, так и в максимально необычных ситуациях.

Первоисточники и игровая реальность

Состояние современной египтологии не позволяет получить более-менее цельного и непротиворечивого описания жизни Древнего Царства. Различные труды по египтологии расходятся

даже в датировках. Поэтому мы были вынуждены сами выработать некое представление об игровой реальности на основании ряда книг.

Кое-что мы упростили и структурировали (прежде всего, теологию), кое-что взяли из более поздних периодов истории Древнего Египта. Как бы то ни было, мы, призываем вас, не использовать материалы этой игры в качестве справочника по древней истории – лучше обратиться непосредственно к первоисточникам. С другой стороны, некий факт, найденный вами в какой-нибудь книге по египтологии не обязательно будет таковым на этой игре, поэтому важные моменты имеет смысл проверять у мастеров.

Также обращаем ваше внимание на то, что хотя реалии Древнего Египта и менталитет его жителей являются важными для этой игры, игра не является исторической реконструкцией.

Персонажи и отыгрыш

С нашей точки зрения, личность человека сильнее всего раскрывается в ситуации неординарной, выходящей за пределы рутинного течения жизни. Создание цельного непротиворечивого образа персонажа - это лишь первый, верхний пласт игры.

Следующий шаг - это когда персонаж под влиянием окружающих его событий начинает меняться, реагировать не по стандартным заученным шаблонам, а в соответствии со своими взглядами, своим характером. Наша цель - создать ситуацию, когда персонажи будут вынуждены выйти за пределы стандартных шаблонных решений.

Напоследок заметим, что где кончается психология и мировоззрение персонажа, и где начинается психология и мировоззрение игрока - решать вам, и мы не ограничиваем вас в выборе этой грани ничем, кроме очевидных рамок, диктуемых нормами приличия и безопасности.

ОБЩАЯ ВВОДНАЯ

Король умер! Да здравствует король!

События нашей игры разворачиваются во времена IV династии, около 2500 лет до нашей эры. Правление IV династии - золотой век Древнего Царства, время постройки Великих Пирамид и Сфинкса на плато Гизы - в Некрополе Мемфиса, время расцвета наук и искусства, время, когда Фараоны правили справедливо, и благословение Богов было на Черной Земле, омываемой Великой рекой.

В те времена еще была жива память о великом зодчем и ученом Имхотепе - верховном жреце III династии. Вот уже почти сто лет Имхотеп покинул земли живых и восседает в Дуате среди Богов, равным коим он стал, обретя мудрость, не доступную никому из смертных до него. Но с тех пор всякий верховный жрец, принимая свой пост, именуется преемником Имхотепа, мудрейшего из мудрых. Многие годы этот пост по праву принадлежит жрецам Тота - бога-писца.

На протяжении правления IV династии под руководством жрецов были возведены три пирамиды. Они стали вратами вечности для великих фараонов Хуфу, Хафра и Менкаура. Когда последний из них - Менкаура - умер, случилось так, что он оставил после себя только одного сына - Джехутинахта.

Джехутинахту семнадцать лет. Вскоре после смерти своего отца он будет коронован Короной Верхнего и Нижнего Египта. Тогда, следуя древнему завещанию Осириса-Ориона, бог Гор, покровитель власти, сольется с ним, и в тот же миг Менкаура, чье тело покинет великий Гор, станет Осирисом и будет воскрешен для жизни вечной - в небе меж престолов

Богов, а его сын, ставший богом, примет царство под именем Шепсескаф.

...Так было издревле, такова воля Богов, так, воплощаясь в сыне человеческом Гор наследует царство земное согласно завещанию отца своего Осириса...

Семнадцать лет - уже не ребенок, но еще и не муж, умудренный опытом. Давно не восходил на трон столь юный фараон. Жрецы-летописцы говорят, правда, что в давние времена бывало и не такое, но мало кто прислушивается к голосу истлевших страниц. Люди же говорят, что наследник горяч и полон сил, опытные царедворцы отмечают, что для своих лет он очень умен, а всякие подозрительные типы в пивных домах и темных переулках шепчут, что он проклят. Все они сходятся в одном - Та-Кемет ждут большие перемены. И только глупый не попытается возвыситься на приходе нового правления.

Семьдесят дней будет пребывать Менкаура в Доме Мертвых - храме Анубиса на западном берегу Нила. Семьдесят дней жрецы и слуги Некрополя будут готовить его к воскрешению и вступлению в вечную жизнь. Семьдесят дней будет лежать его тело в священном натре. Семьдесят дней будет он мертв.

Семьдесят дней будут в Мемфисе - городе живых на восточном берегу готовится к великому празднику. Семьдесят дней будут лучшие художники, скульпторы и иные умельцы украшать дворец Фараона. На семьдесят дней замрет город в предчувствии великого ликования, танцев, вина и веселья.

Семьдесят дней не такой уж большой срок. Для глупца этого мало, чтобы понять, что происходит вокруг - для умного же вполне достаточно. И вот уже поспешили быстроногие гонцы по черной земле, поползли по пустыне белые змейки караванов, поплыли по великой реке большие и малые суда. Многие спешат в эти дни в столицу Египта - Мемфис. Номархи из ближних и дальних номов, их жены, слуги, советники, послы чужих земель и жрецы, художники, музыканты, танцовщицы, солдаты и нищие. Кто-то из них алчет богатых даров, а кто-то ставит по крупному, стремясь раньше недругов узнать, куда подует ветер нового правления и встать с правильной стороны. Кто-то стремится увидеть блеск и великолепие праздничной столицы, иные - живого бога, нисходящего к людям.

КОМАНДЫ

На игре моделируется столица Верхнего и Нижнего Египта город Мемфис и его ближайшие окрестности. Центром города является городская площадь, на которую смотрят фасады дворца Фараона и основных храмов. На ней происходят все торжественные церемонии и шествия. К дворцу Фараона примыкают Дом Жизни и Суд. Дальше вглубь города начинаются дома писцов, а еще дальше - рынок и бедные кварталы.

На западном берегу Нила, на некотором расстоянии от реки находится храм Анубиса, за которым простирается плато Гизы - Мемфисский Некрополь.

Вот примерный список тех, кто живет в Мемфисе и гостей, приехавших на коронацию. Очевидно, что возможные роли не исчерпываются этим списком.

Дворец Фараона

Фараон Шепсескаф, его родственники, доверенные слуги, наложницы, рабы
Высшие чиновники, жрецы Тота, их слуги

Город

Городская стража
Судьи, жрецы Маат
Храм Осириса: жрецы, слуги, рабы
Храм Исиды: жрицы, слуги, рабы
Храм Гора: жрецы, слуги, рабы
Прочие горожане, ремесленники, пивной дом, воры и т. д.

Гости

Номархи, их родственники, писцы, слуги
Посольства сопредельных государств

Некрополь

Храм Анубиса: жрецы, слуги, бальзамировщики, плакальщицы, рабы
Меджаи

Прочее

Игротехники и мастерские монстры

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Солдаты!
С вершины этих пирамид
двадцать веков истории
смотрят на нас!

Наполеон Бонапарт

История западной цивилизации насчитывает около шести тысячелетий. Два из них - это история христианства. Еще несколько столетий - Греция и Рим. Остальное - период, который называется в школьных учебниках историей Египта. Три с лишним тысячелетия скупко описаны в двух главах под названием "рабовладельческое общество". Впрочем, до определенного времени так было не только в школьных учебниках - до XVIII века история Египта была утеряна людьми. Скупые, изобилующие неточностями строки Геродота, туманные намеки Ветхого Завета - вот, пожалуй, и все, что было. Египет был мертв и безмолвен, пока в начале XIX века Жан Франсуа Шампольон не расшифровал с помощью Розеттского камня египетские иероглифы. Это положило начало новой науке - Египтологии.

Время боится пирамид.

Египетская пословица

Историю Египта принято делить на три периода: Древнее, Среднее и Новое царство. Древнее царство в свою очередь охватывает несколько династий: с III по VI. Рассматриваемый на игре период относится к IV династии - именно в это время были построены знаменитые пирамиды на плато Гизы. Что касается датировок, то они, увы, весьма приблизительны. В настоящее время принято считать, что Древнее царство занимает временной интервал с 2707 по 2170 год до нашей эры.

Административное устройство

Египетское государство представляло собой политическое объединение номов, необходимое для создания и функционирования единой ирригационной системы. Каждый ном имел точно установленные границы, политический и религиозный центр, войско, герб и богов-покровителей. Административный аппарат нома был подчинен номарху. Количество номов и их границы не были неизменными. Списки номов Древнего царства содержат 37 номов (22 в Верхнем и 15 в Нижнем Египте), большая часть из них восходит к глубокой древности, может быть, к ранним государственным образованиям, предшествовавшим объединению Египта.

Несмотря на относительную независимость номов, Фараон, сочетая в себе светскую и духовную власть, являлся абсолютным правителем Египта. Ничто кроме воли богов не могло противостоять повелению Фараона.

Общественное устройство

Египетское общество делилось на четыре основных класса: благородное сословие, чиновники (писцы), ремесленники и крестьяне (хему), и рабы (баку).

К благородному сословию относятся Фараон, номархи, их родственники и высшие сановники.

Управление государственным имуществом осуществляли писцы. Они же занимались любой другой работой, требующей знаний. К классу писцов относились врачи, архитекторы, судьи, управляющие, царские советники, летописцы и многие другие. Как правило, это дети вельмож, которые с 12 лет обучались в школе (Доме Жизни). Писцы не занимались физическим трудом, и на них не распространялась воинская повинность. Многие писцы были жрецами.

Социальный слой основных производителей материальных благ египтяне называли обобщающим термином хему. Этим термином охватывалось практически все трудящееся население страны.

Хему, основной обязанностью которых была работа в рамках определенной профессии, эксплуатировались как в царском и храмовых хозяйствах, так и в хозяйствах частных лиц -

людей, занимавших различные должности в центральной, номовой и храмовой администрации. Связь хему с определенной профессией была характерной особенностью всего данного социального слоя:

это земледельцы и пастухи, садоводы и огородники, рыбаки и птицеловы - все те, кто трудится в поле, на пастбищах, в разных промыслах; это и многочисленные слуги, кравчие, танцоры, певцы, музыканты, брадобреи, т. е. люди, непосредственно обслуживающие хозяина, его родственников и приближенных в его доме, дворце. На полевых работах использовались исключительно мужчины, к домашним ремеслам привлекались и мужчины и женщины. Люди из этого слоя, составлявшего основное трудящееся население страны, были лишены собственности на орудия и средства производства, трудились в хозяйствах, которые им не принадлежали, и сами наряду с орудиями и средствами производства либо находились во владении ("собственности" - джет) отдельного должностного лица, либо принадлежали храмам или государственным (царским) учреждениям.

Другой социальной категорией зависимых людей, количественно незначительной по сравнению с хему, были известные нам с Древнего царства баку - рабы в полном смысле этого слова. Эксплуатировались они исключительно в хозяйствах отдельных лиц. Баку являлись полной собственностью своих владельцев, и поэтому исключались из общегосударственной сферы учета и распределения рабочей силы, не поступали на смотры и не распределялись на профессии от имени царской администрации. В хозяйствах частных лиц, где в основных отраслях производства трудились назначенные на определенные профессии хему, баку находились при дворе своих хозяев в штате их личных слуг, или же использовались на различных, часто случайных работах. Владелец баку имел право распоряжаться их судьбой по собственному усмотрению, дети баку также являлись полной собственностью хозяина. Существовал рабский рынок, где баку свободно продавались и покупались. Интересно, что вельможа, имевший в своем распоряжении часто сотни хему, считал необходимым специально отметить приобретение им одного баку. Здесь, пожалуй, наиболее ярко проявляется различие хему и баку в хозяйстве частных лиц - первыми их хозяева только владели при условии службы, вторые были их полной, безраздельной собственностью.

Женщина в Древнем Египте была намного свободнее, чем в западном государстве XIX века; она должна была выполнять только свои естественные обязанности в обществе. Достаточно точно отражает роль женщины мифология, наделяющая египетских богинь огромными полномочиями - они обладали качествами, необходимыми для сотворения всего живого, а также для сохранения и защиты жизни. В богинях воплощались цикличность жизни, чередование активности и застоя, и этот непрерывный поток поддерживался женщиной. Символом идеальной египетской женщины могла бы быть Исида, верная помощница своего мужа, впоследствии заботливая мать и безутешная вдова.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Мы сознательно не стали приводить полный список литературы, которую мы используем при подготовке этой игры, чтобы не дезориентировать игроков. В этом списке указаны только наиболее важные с нашей точки зрения книги. Если вы сильно заинтересуетесь данной темой, то лично вам мы можем выслать более полный список по письменному запросу.

Книги

Эмери У. Б. "Архаический Египет" - Содержит сведения по культуре, быту и архитектуре ранних династий.

Коростовцев М. А. "Религия Древнего Египта" - Содержит общее представление о развитии египетской религии. Конкретное описание религиозной системы игрового мира смотрите в игровых текстах.

Р. Бьюэл, Э. Джилберт "Секреты Пирамид (Тайна Ориона)" - Эта книга хоть и довольно вольно трактует египетские реалии, но весьма хорошо отражает дух нашего подхода к этой игре.

И. В. Рак "Легенды и мифы Древнего Египта" - Мифы Древнего Египта, изложенные простым и доступным языком.

И. В. Рак "Мифология Древнего Египта" - Книга описывает формирование и развитие египетской мифологии.

П. Монтэ "Египет Рамзесов" - Книжка просто и популярно описывает египетскую культуру и общество, но, к сожалению, через полтора тысячелетия после отыгрываемого периода. Читается легко, но факты оттуда лучше проверять у мастеров.

Электронные источники

<http://www.Kemet.ru> - Культура и искусство Древнего Египта - Очень подробный, насыщенный, хорошо структурированный русский ресурс по Древнему Египту.

<http://www.Maat.ru> - Ассоциация по изучению Древнего Египта - Сайт интересен в основном новостями египтологии.

ПОЛОЖЕНИЕ О ЗАЯВКАХ

Перед подачей заявки, пожалуйста, прочитайте полностью эти правила.

Так как на данной игре подразумевается глубокая проработка персонажей с учетом культуры и менталитета древних египтян, то самоочевидно, что заявляться надо заранее. Чтобы облегчить процесс приема заявок и подбора персонажей, нами была написана анкета для подачи заявок, прилагающаяся в конце данных правил.

Для подачи заявки необходимо заполнить эту анкету и отправить ее мастерам до 1 марта.

После подачи анкеты вам будет нужно прочесть некоторое количество литературы по Древнему Египту), стера выдадут вам рекомендованный список), а также побеседовать с мастерами лично. После этого вам будет выдана роль.

Заявка на игру считается принятой после выдачи и явного утверждения роли мастерами.

Очевидно, что подача заявки даже с приложением заполненной анкеты не является гарантией приема этой заявки - мастерская группа оставляет за собой право отклонить любую заявку без объяснения причин.

Те из вас, кто каким-либо способом уже заявлялся на эту игру раньше и даже имеет утвержденные роли, мы убедительно просим все равно заполнить анкету. Это действительно очень сильно поможет нам придумать вам хорошие вводные.

Также мы будем рады любым вашим предложениям, вопросам и пожеланиям касательно

игры и вашей роли в ней. Если вы хотите быть игротехником или полигонщиком, мы также будем вам рады.

АНКЕТА ДЛЯ ПОДАЧИ ЗАЯВКИ

1. Фамилия, Имя, Отчество
2. Имя, под которым Вы известны в тусовке (если есть)
3. Возраст
4. Место жительства (город)
5. Способы связи. Если с Вами можно связаться несколькими способами, укажите их, это повысит вероятность того, что в нужный момент мы сможем с Вами связаться. В качестве основного способа связи мы очень рекомендуем использовать электронную почту (e-mail), поскольку технология подготовки игры подразумевает активную переписку и участие в рассылках. Также, пожалуйста, указывайте ICQ, FIDO и телефоны для оперативной связи.
6. Хронические заболевания, противопоказания, аллергии
7. Ваш игровой опыт, участвовали ли Вы ранее в ролевых играх, и если да, то перечислите, пожалуйста, наиболее запомнившиеся Вам игры и сыгранные Вами роли (в последние три года).
8. Если вы относите себя к какому-либо ролевому либо историческому клубу или команде, укажите это.
9. Оцените по пятибалльной шкале Ваши познания в области истории Древнего Египта.

1 - ничего не знал, все забыл
2 - школьная программа и/или курс истории в техническом вузе
3 - курс истории в гуманитарном вузе или прочитал некоторое количество книг по египтологии
4 - давно интересуюсь и увлекаюсь Древним Египтом
5 - являюсь специалистом-египтологом
10. Почему Вы решили поехать именно на эту игру?
11. Чего Вы хотите от этой игры и что надеетесь получить?
12. Каковы Ваши боевые навыки и степень Вашего желания применять их на этой игре?
13. Есть ли у Вас медицинское образование и/или навыки оказания первой помощи?
14. Какова вероятность Вашего появления на игре?
15. Ваши пожелания относительно персонажа.

Блок: Религия



Религия

Египетская религия состояла из большого количества культов различных богов, с центрами в крупных городах и храмами по всей стране. Те или иные боги в разное время имели разное значение в разных местах, нередко отождествляясь, друг с другом. Так как реконструировать точно теологическую систему отыгрываемого периода не представляется возможным, то мы сконструировали ее сами, базируясь на имеющихся у нас источниках. Полное, насколько это возможно, описание египетской религии вы найдете в литературе.

Для начала развенчаем популярный миф о том, что жречество было замкнутой, отделенной от народа и государства кастой. Это неверно - многие жрецы были чиновниками при Фараоне или номархах. Более того, все высшие чины, как при дворе, так и в армии, как правило, имели жреческий сан (особенно в Древнем царстве). Верховного жреца назначал Фараон - посредник между людьми и богами. Впрочем, из этого правила были и исключения, например культ Анубиса.

Также следует отметить следующий аспект: все мы, как люди, принадлежащие христианской культуре, привыкли считать религию чем-то очень внутренним, личным. В древнем Египте, наоборот,

религия - прежде всего социальное явление. Молиться в одиночестве у себя дома бессмысленно - боги не услышат. Молиться надо хором, толпой, лучше всего на площади перед храмом. Также важную роль играли различные массовые религиозные шествия и мистерии, в которых, так или иначе, участвовали все собравшиеся. Если же нужно было обратиться к богу с какой-то личной просьбой,

просили о помощи кого-нибудь, кто умел разговорить с богами. Жрецы были готовы за определенное денежное вознаграждение передать просьбу своему богу (если, конечно, эта просьба не богопротивна и не противозаконна).

Жреческий статус был связан, прежде всего, со знаниями. Возможность общаться с богами и творить чудеса, это, прежде всего - знание того, как это делать. Чтобы быть жрецом, мало быть праведным, надо, прежде всего много учиться. Каждый культ имел свое "тайное знание", сложные ритуалы

посвящения и т. д. Умение читать и писать – серьезный аргумент в пользу того, чтобы стать жрецом (в Древнем царстве кроме жрецов это умели очень немногие).

Также хочется отметить, что в Египте не существовало такого понятия как ересь. Новый культ либо встраивался в общую религиозную систему, либо считался ошибочным, и следование ему было глупостью, но не преступлением. Однако в определенные периоды некоторые культы подвергались

отчуждению или даже преследованию, но не в связи с их неверностью, а в связи с антагонистической сущностью самих божеств. На игре таковым является культ Сета.

Блок: Сопутствующие материалы



Египет и окрестные земли

Издревле Та-Кемет (Черная Земля) – делится на Верхнее (Южное) и Нижнее (Северное) Царства. (Черной землей египтяне называли свою страну из-за характерного черного цвета плодородного ила, оставляемого рекой после разлива. Окрестную пустыню египтяне называли красной землей, и считали ее местом обитания чудовищ и злых богов.) Каждым из них от имени Фараона управляет наместник – наиболее достойный из номархов. Наместник назначается Фараоном, и каждый новый Фараон, восходящий на трон обеих земель, подтверждает или переназначает обоих наместников сразу после своей коронации.

Верхний Египет растянут вдоль Нила на многие дни пути, от Мемфиса и до самых порогов. Эта земля включает в себя 22 нома. Далее начинается Нубия – земля

чернокожих племен. В настоящее время наместником Верхнего Египта является брат Менкауры – Уаджамун. Южные границы Египта охраняет армия Юга. Нубийцы – дикий и непостоянный народ, они все время находятся в состоянии войны друг с другом и нередко пытаются втянуть в свои междоусобицы Египет. Следовало бы навсегда оставить эту дикую неблагодарную землю в покое, если бы не многочисленные богатства, сокрытые в ее недрах.

Нижний Египет расположен в богатейших и плодороднейших землях дельты Нила. Наместником этой земли является номарх Хек-ата (Гелиополя), тринадцатого нома – Мерира. Нижний Египет состоит из 20 номов, включая Мемфисский. В четырнадцатом номе Хент-Абт начинается караванный путь – Дорога Гора, идущий через Синай и Аравию далее в земли Ур (Вавилон) между Тигром и Евфратом. Дорога эта трудна и опасна, ибо земли Синай и Аравии населены дикими воинственными семитскими племенами, никогда не упускающими случая грабить и убивать своих цивилизованных соседей. Нередки также их набеги на северо-восточные границы самого Египта. Для охраны границ, а также египетских каменоломен и рудников на Синайском полуострове размещена северная египетская армия под предводительством доблестного писца Горсенеба. В дельте Нила расположены порты, где разгружаются приплывшие по Средиземному морю корабли с Крита и из других стран Средиземноморья.

Город Мемфис

Данный текст – описание игрового мира, а не учебник по египтологии. Все расхождения с историческими фактами допущены сознательно.

Легенды гласят, что некогда великий Фараон Гор-Менес, Царь-Скорпион, победив злоковарного Сета, воцарился над обеими землями. (Имеется в виду объединение Верхнего и Нижнего Египта около 3000 лет до н. э.). И дабы править ими в равной степени он построил на границе меж ними прекрасный белостенный город – Инбу Хедж (Мемфис). И поныне город этот стоит во главе обеих земель. Люди со всех номов (ном – провинция) Та-Кемет стекаются посмотреть на его великолепие. Прекрасны дворцы и храмы его, дома и улицы его, стены и сады его.

В центре города находится Площадь Солнца. С трех сторон окружена она фасадами зданий. С четвертой, западной стороны, омывает ее великий Нил.

Восточную сторону площади образует фасад Дворца Фараона. Это огромное каменное здание вытянуто с запада на восток и содержит в себе множество больших и малых чертогов, комнат, внутренних двориков и потайных ходов. Во дворце живет Фараон (да будет он славен пред богами!) со своими родственниками, наложницами и слугами, высшие писцы Мемфиса со своими свитами, а также снискавшие особого расположения Фараона гости.

К южному крылу Дворца Фараона примыкает храм богини закона Маат, а также суд, казармы городской стражи и тюрьма. У северного крыла Дворца находятся Храм Тота и Дом Жизни. (Место, где обучаются будущие писцы: жрецы и чиновники. По статусу это учреждение условно аналогично университету.)

Но вернемся обратно на Площадь Солнца. С севера и юга ее ограничивают фасады трех великих храмов, это храм Осириса, храм Гора и храм Исиды.

Храм Осириса – владыки Дуата – место, о котором ходит множество легенд и слухов. Говорят, что жрецам его открыты секреты вечной жизни, позволяющие смертному воскреснуть и занять место в небе рядом с великим Осирисом. Именно жрецы Осириса определяют порядок наследования короны Та-Кемет в спорных ситуациях. Немногие из живущих были удостоены чести прикоснуться к чудесам храма, и никто из них не

остался после этого прежним.

Рядом с храмом Осириса на южной стороне площади высится храм Гора. Он не очень велик, но красив и прочен. Жрецы Гора, в отличие от жрецов Осириса, часто появляются на улицах города. Они помогают городской страже поддерживать порядок и спокойствие, они всегда готовы с оружием в руках выступить на стороне закона богов и власти Фараона. Они же сопровождают Фараона на поле битвы. Стать одним из воинов-жрецов Гора – большая честь, лишь немногим чистым сердцем и могучим в бою это удастся.

На северной стороне Площади Солнца расположен храм Исида – богини любви и покровительницы магии. Исида – пример для подражания любой египтянки. Сюда приходят просить богиню даровать детей или же исцелить от несчастной любви. Многие влиятельные люди Мемфиса мечтают отдать в храм на воспитание своих дочерей, не скупясь на богатые дары в адрес храма. Иных жрицы богини чар принимают, иных нет. Никто не может предугадать волю Исиды, непредсказуемой, как и все женщины. Также говорят, что некоторым ищущим любви и утешения мужчинам доводилось провести в храме ночь, впрочем, они не склонны распространяться об этом.

Вокруг центра города располагаются дворцы вельмож и номархов, дома писцов и иных богатых людей. Сейчас, в преддверии грядущего праздника, все они наполнены приехавшими со всей страны знатными гостями. Чуть ближе к реке находятся всевозможные лавки, мастерские и пивные дома.

Окраины города переставляют собой мрачный лабиринт из грязных полуразрушенных лачуг, где ни один приличный человек не покажется после наступления темноты без пары крепких телохранителей. Даже мемфисская стража отчаялась навести порядок в этих районах.

Недалеко от города, на плато Гизе, располагается мемфисский некрополь – город мертвых. Попасть туда можно только по реке. Впрочем, за скромную плату всегда найдется лодка, готовая вас переправить. При входе в некрополь расположен храм Анубиса – там завершают свой путь те, чей срок жизни на земле подошел к концу. Жрецы шакалоголового бога мало интересуются проблемами живых. Почти никогда они не пересекают Великой Реки и не появляются на шумных улицах Мемфиса. Их дом – некрополь. Однако они никогда не отказывают тем, кто ищет истин, обитающих в тишине гробниц, кто покидает на время суету города и приходит отдать дань уважения душам умерших. Говорят, что некрополь живет некой своей ночной жизнью, и что жрецы Анубиса владеют тайнами пути в обитель богов, но мало у кого хватит мужества узнать эти тайны. Там же, в некрополе, живут Меджаи – священные стражи гробниц, охраняющие покой мертвых от посягательств живых (или, как считают некоторые, наоборот).

Хронология

Известно, что первым фараоном был бог Усир (Осирис). Он пал от руки брата своего Сета. Но и Сет был повержен сыном Осириса Гором. Гор же, воплощаясь в людей, правит Та-Кемет и поныне.

Первым воплощением Гора был Менес Скорпион – великий воин. Во главе могучей армии он объединил страну, раздробленную после тяжбы Гора с Сетом, и воцарился в новой столице на границе обеих земель – городе Мемфисе.

Ему унаследовал Аха, полководец и воин не менее великий, чем его отец. Он пресек набеги диких нубийцев, установив границу с их племенами по порогу Нила.

Хуаджи – могучий воин, как и все в его роду – повел свои войска на север. Он завоевал Синайский полуостров и основал знаменитые Синайские рудники.

Далее правил прекрасный Удиму, не оставивший прямых наследников. По истечении его правления жрецы Осириса объявили наследником Хотепсехемуи, положив начало новой династии.

Следующие властители (их имена – Ранеб (Неб-Ра), Нинечер (Нинетер), Венег и Сенд) объявили своим покровителем Сета и для Египта настали тяжелые времена.

Перибсен отвратился от злых сил Сета и вновь избрал своим покровителем Гора. Номархи, поклонявшиеся богу пустыни, подняли восстание. Перибсену и жрецам Гора удалось наказать мятежников. Однако война была столь разрушительна, что Перибсен запретил впредь поклоняться Сету, дабы такое более не повторилось.

Хасехемуи завершил объединение Египта. Чтобы найти средства для восстановления разрушенной войной страны, он предпринял поход в Нубию, страну богатую золотом, рабами и иным товарами.

Третью династию основал фараон Джосер – величайший правитель Та-Кемет со времен Менеса. Джосер объединил жреческую и царскую линии власти, учредив должность Верховного Жреца Та-Кемет. Первым Верховным Жрецом стал Имхотеп. При Джосере началось время благоденствия для страны. Голод и войны прекратились, и боги покровительствовали мудрому фараону. Джосеру наследовали цари Сехемхет, Санахт и Хаба. В течении их правления Верховным Жрецом по-прежнему оставался богоподобный мудрец Имхотеп. Государство продолжало расти и укрепляться. По берегам Великой Реки возводились прекрасные дворцы и храмы.

Хаба – правнук Джосера – не оставил наследников. Ему наследовал Снофру – основатель IV династии. На 14 году правления Снофру Имхотеп был призван богами и новым Верховным Жрецом был назначен Ипунахт из храма Анубиса. Снофру построил две пирамиды в Дашуре.

Сыном Снофру был Хуфу (Хеопс), построивший Великую Пирамиду и основавший некрополь в Гизе. Хуфу правил жесткой, не знающей сомнений рукой. У него было много сыновей, большая часть из которых стали номархами и жрецами. Все попытки сопротивления своим новшествам Хуфу безжалостно подавлял. Также известно, что Хуфу очень много времени провел, изучая жреческую науку, и ему были открыты многие знания и умения, доступные лишь жрецам. В течении его правления сменилось два Верховных Жреца: Маатхати из храма Маат (один из сыновей самого Хуфу) и Усиртеп из Храма Осириса.

После Хуфу трон на краткое время захватил узурпатор Джедефра, но вскоре пал, сраженный гневом богов, и в Та-Кемет воцарился законный наследник Хафра. Хафра построил еще одну пирамиду в Гизе, несколько уступающую по размерам пирамиде Хуфу. На четвертом году правления Хафры Усиртеп покинул мир, и Верховным Жрецом был назначен Тнетот из храма Тота.

Последним из царствовавших фараонов был Менкаура. На двенадцатом году его правления Верховным Жрецом стал Атумхотеп из храма Тота, а еще через семь лет

Менкаура скончался.

Блок: Боевка



БОЕВАЯ СИСТЕМА

Вводная

Древний Египет, являвшийся одним из первых государств мира, развивал свою военную организацию и оружейную культуру на базе, унаследованной от первобытного общества. Практически в любой оружейной культуре, независимо от региона, в котором она развивалась, основной базой являлись копья, луки, дубины, топоры и ножи, то есть в основе своей многофункциональные орудия, которые с равным успехом могли применяться и для охоты, и для уничтожения себе подобных, и в более мирной деятельности.

Ранние государства внесли, прежде всего, определенную упорядоченность в ведение самих военных действий, что привело в конечном итоге к выделению воинских каст. Появление постоянных воинских формирований способствовало в свою очередь появлению защитного снаряжения: простых кожаных доспехов, щитов, а также первых коротких мечей. Все это мы и видим в Древнем Египте.

Развитие оружия и защитного снаряжения зависело не столько от наличия источников сырья, сколько от возможностей, которые давали технологии. Основным металлом, который использовался древними египтянами для производства орудий труда и оружия, была достаточно мягкая бронза, которая не позволяла, например, изготавливать функциональные мечи длиннее 45-50 см. Кожаный доспех из выделанной шкуры надежно защищал от любого оружия. Исходя из этого, наиболее полно реалиям Древнего Египта на наш взгляд соответствует бесхитовая боевая система, которую мы и будем использовать на данной игре.

Так как на этой игре боевая компонента не является основной, игра не ориентирована на боевку, поэтому оружие будет допускаться только тем персонажам, которым оно положено исходя из их роли, и только то, которое возможно для их персонажа исходя из его социального статуса. Не могло быть в Египте крестьянина в доспехе, с копьем и луком, или тем более с мечом.

Любой персонаж может пользоваться ножом, коротким топориком и дубиной, но только воинам и воинствующей аристократии позволено носить доспехи, пользоваться щитами, копьями, мечами, стрелять из луков.

Правила

Зона поражения - полная, за исключением головы, паха, кистей и стоп.

В некоторых случаях (в частности, у монстров) зона поражения может быть меньше, чем

указано.

Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия в поражаемую зону.

Частые удары в одну точку ("швейная машинка") засчитываются за один.

Пропущенный удар, нанесенный рабочей частью оружия в корпус, переводит бездоспешного персонажа в состояние тяжелораненого.

Пропущенный удар, нанесенный рабочей частью оружия в конечность переводит персонажа в состояние легкораненого.

Два легких ранения (в одну или разные конечности) переводят персонажа в состояние тяжелораненого.

Комбинация из легкого и тяжелого или двух тяжелых ранений приводит персонажа к смерти.

Каждый игрок сам отслеживает получаемые им раны и свое текущее состояние.

Доспех прикрывает то, что прикрывает и не пробивается никаким оружием кроме специального.

Шлемы, наручи, поножи в древнем Египте распространения не имели.

Запрещено блокирование и перехват боевых частей оружия кистями рук.

В темное время суток запрещено применение стрелкового и метательного оружия.

Ночь в Египте короткая - штурмы, проникновения в здания, поджоги и убийства запрещены в период с 2:00 часов ночи до 10:00 часов утра.

Оглушение производится ударом дубины или нерабочей частью другого оружия (кроме луков) по спине (сзади, не "через человека") с одновременным произнесением слова "Оглушен!". При этом оглушенный падает, садится или прислоняется к чему-либо и медленно, шепотом считает до 60, после чего приходит в себя и действует дальше по обстановке.

Персонаж **парализованный**, в бессознательном состоянии, спящий, связанный и прочее может быть убит одним ударом любого оружия в любое место поражаемой зоны со словами "Добиваю!".

Кулуарное убийство. Некоторые (не все!) персонажи на игре обладают особыми профессиональными навыками, позволяющими им фактически убивать одним ударом, при этом игровым ножом имитируется перерезание горла. Производится только в небоевой обстановке, эффект эквивалентен тяжелому ранению. "Кулуарки" в традиционном понимании на игре нет.

Удушье - обхват туловища противника с захватом рук и удержание в течение 30 секунд - медленно считается вслух, возможно шепотом на ухо жертве.

Ловушки, их свойства и особенности их применения согласовываются с мастером по боевке до игры.

Об игровых постройках, штурме зданий, проникновении в здания, поджогах и убийствах в домах - смотрите правила по архитектуре.

Безопасность

Удар должен быть фиксирован на теле жертвы. Фиксация удара – это не только правило хорошего тона, но и признак мастерства бойца.

Ударивший противника в пах или голову автоматически становится тяжелораненым, если только пострадавший не скажет "Продолжаем!".

Помните, что случайно попасть в непоражаемую зону может даже хороший боец, поэтому старайтесь не подставляться и не ловите намеренно удары в непоражаемую зону.

Нанесший противнику травму немедленно умирает и далее действует в соответствии с правилами по мертвым.

На игре есть персонажи, на которых не действует обычное оружие. После того, как вы это выяснили, нет смысла наносить по человеку удар за ударом - повредить ему по игре вы все равно не сможете, а вот со злости травмировать по жизни - вполне вероятно. Более того, таких персонажей нельзя пытаться удерживать на расстоянии, отмахиваясь от них оружием - это будет противоречить реалиям игрового мира. В некоторых случаях неуязвимость моделируется широкой серебристой лентой, надетой через плечо.

Также на игре есть персонажи с поражаемой зоной меньшей, чем стандартная - в частности, это некоторые монстры и персонажи, защищенные полностью или частично незримыми магическими доспехами. Поэтому если игрок реагирует на ваши удары не так, как вы ожидаете, не спешите возмущаться или лупить сильнее, а лучше вспомните, что свои хиты каждый считает сам, и задумайтесь.

Человек в состоянии опьянения, даже если от него просто отчетливо пахнет спиртным, не может пользоваться никаким оружием и принимать участие в боевке вплоть до полного протрезвления или истечения назначенного мастером срока, однако, это не означает, что его нельзя убить оружием.

Споры и стоп-кадры

Споры и стоп-кадры во время боя по любому незначительному поводу портят настроение всем его участникам, поэтому старайтесь избегать споров и ругани, бурное обсуждение на тему "попал - не попал" - просто дурной тон.

Каждый сам отслеживает свои повреждения, если же у вас возникли к кому-либо претензии - сообщите об этом мастеру.

Объявить стоп-кадр в бою может только мастер, либо стоп-кадр объявляется в случае, если кто-то получил травму и ему действительно нужно оказать помощь.

Оружие

Оружие допускается в игру, если оно является, насколько это возможно, безопасным, аутентичным и антуражным и соответствует игровому статусу вашего персонажа. Если у вас есть сомнения в том, что ваше оружие соответствует приведенным здесь требованиям и будет допущено - обратитесь к мастерам до игры - это сэкономит вам силы и нервы.

На прилагающемся рисунке показан внешний вид вооружения египтян, соответствие ему наряду с безопасностью модели является критерием допуска оружия в игру.

На игре оружием считается:

ДУБИНЫ - Основное оружие простого крестьянина. Общая длина - рука владельца, длина рабочей части - не менее двух третей общей длины, диаметр рабочей части - не менее 10 сантиметров. В качестве смягчения можно использовать плотный поролон или пенополиэтилен, сквозь смягчение не должно прощупываться древко. Колющие удары и метание запрещены, никаких шипов.

КОПЬЯ - Только колющие. Длина - рост владельца, должен быть один рабочий конец, для которого обязателен смягчающий наконечник, сквозь который при ударе не должно чувствоваться древко. Диаметр смягчения - не менее 10 сантиметров.

ТОПОРЫ - Рубящее оружие без всяких колющих элементов, не метаются. Длина рукоятки не более 60 сантиметров, масса до 700 грамм, ширина рабочей части не выше 2 ладоней.

НОЖИ - Длина - ладонь владельца. Скругленный кончик, отсутствие острых кромок.

МЕЧИ - короткие, прямые и серповидные (см. рисунок). Общая длина не более 60 сантиметров, масса не более 600 грамм, ширина лезвия не менее 3 сантиметров, радиус скругления кромок не менее 5 миллиметров (т. е. толщина не менее 10 миллиметров), радиус скругления острия не менее 15 миллиметров, центровка - по гарде желательна. Рекомендуемый материал для изготовления - дерево.

ЛУКИ - только короткие, хорда не более 90 сантиметров, натяжение не выше 12 килограмм. Стрелы должны иметь смягчение с площадью контактной поверхности при ударе не менее 5 см², хорошо отбалансированы, оперение должно обеспечивать прямой полет без виляний. Наконечник стрелы должен быть надежно закреплен, не слетать с древка после 10 выстрелов, не пробиваться древком при попадании по твердой поверхности. Допуск луков будет, производится достаточно жестко и только в комплексе "стрелок-лук-стрелы".

Все остальное - скорее всего не оружие, хотя некоторые мастерские персонажи и монстры могут использовать неожиданные средства поражения, выходящие за пределы

этого списка.

Специальное оружие - это уникальное, встречающееся в единичных экземплярах, "магическое" оружие, изготовленное из небесного железа, ниспосланного богами, имеет характерный, узнаваемый вид и маркируется яркой серебристой лентой на рукояти, пробивает любые физические и незримые доспехи.

Доспехи

В Древнем Египте доспехи делались из крупных кусков кожи, довольно грубо, закрывали, как правило, только торс. Только такого типа доспехи и будут пропущены в игру.

Доспехи, не пробиваются никаким оружием кроме специального, но защищают от поражения только то, что закрывают.

Шлемы, наручи, поножи в древнем Египте распространения не имели.

Некоторые магические воздействия имеют эффект незримых доспехов, защищающих человека по всей поражаемой зоне или по ее части.

Блок: Фортификация



АРХИТЕКТУРА

Город

В центре Мемфиса находится главная площадь, на которую выходят фасады Дворца Фараона и главных храмов. Вокруг Дворца и храмов располагаются резиденции номархов, дома крупных чиновников и зажиточных горожан. Еще дальше от центра города в слабом подобии порядка ютятся в своих лачугах бедняки.

В начале заезда на полигон на местности мастерами будет размечена планировка будущего города, и каждый заезжающий игрок или команда получит в рамках этого плана участок земли, где он будет строить свое игровое жилище. Ставить игровой лагерь в месте, отличном от указанного без согласования с мастерами нельзя. Если вас не устраивает предложенный вам квартал города – обратитесь к мастерам, все вопросы можно решить.

Игровые здания

Игровым зданием считается обозначенная на местности игровая территория, сертифицированная мастером как игровое здание. Постройки бывают четырех типов - дворцы и храмы, дома, хижины и лачуги, которые различаются моделированием, устойчивостью к штурмам, сложностью проникновения и так далее.

Стены построек - на то и стены, чтобы защищать находящихся в них от внешнего мира. Через стены построек нельзя проходить, перешагивать, подлезать под моделирующие веревки и жерди и атаковать каким-либо оружием сквозь или через стену вне зависимости от высоты построенной моделирующей стены. Впрочем, в здание можно проникнуть, имея особые навыки или просто выломав дверь или участок стены по соответствующим правилам.

Стены построек моделируются веревкой с пучками травы или лоскутками материи, тканью, нетканкой, полиэтиленом и так далее, в зависимости от типа постройки. Общий принцип моделирования - лучше меньше, да лучше, поэтому, чем обтягивать все здание по периметру полосой ткани шириной в полметра, лучше оставить веревку с пучками травы на задней стене, но зато сделать красивый фасад в рост человека. Все ограничения моделирования по типам зданий - это ограничения только снизу, так что постройка стен выше и на большем участке периметра, чем указано только поощряется. Для того чтобы тип строения был очевиден даже с задворок, стены должны снабжаться сертификатами, обозначающими тип строения.

Крайне рекомендуется организовывать над зданиями крыши и потолки - даже если не получается сделать их антуражными, они все равно придадут городу необходимый ему колорит, да и от возможного дождя защитят. Можно использовать ткань, полиэтилен, "серебрянку", "дождь", капроновые тенты, купола парашютов - все, что угодно.

Любые действия со зданиями, как-то штурмы, проникновения, поджоги, убийства запрещены в период с 2:00 часов ночи до 10:00 часов утра.

Типы зданий

- Дворцы и храмы

Дворцы и храмы - это каменные здания. Они очень прочны и практически не подвержены разрушению и взлому и могут иметь практически любой размер. В Мемфисе каменными являются только Дворец Фараона, главные храмы и погребальные сооружения. Каменное строение должно иметь непрозрачные стены высотой не менее двух метров от земли по крайней мере со стороны улицы, остальной периметр может моделироваться аналогично хижине или дому. Должна наличествовать солидная, непрозрачная дверь в рост человека. Храмовые здания должны иметь пилоны высотой не менее 3 метров с соответствующими изображениями-фресками. Материал стен аналогичен дому, желательно, чтобы он имел окраску под камень. Внутри здание должно быть разделено на комнаты перегородками, аналогичными внешним стенам или стенам дома. Внутренние двери желательны, но не обязательны.

Дворец Фараона очень велик, и строится совместно всеми командами, в нем проживающими.

Храмы - каменные здания, построенные определенным образом. В каждом храме есть внутренний дворик, помещения для церемоний и тайная комната, где пребывает статуя бога. Кроме этого в храме есть помещения, где живут жрецы и прислуга. Известно, что храм - это место, где присутствие богов ощущается сильнее всего. Про каждый из шести храмов Мемфиса

ходят разные легенды и слухи.

Говорят, что храмы не принимают пришедшего с неподобающими намерениями, а замысливший грабеж или убийство падет мертвым, как только нога его ступит на священную землю.

Вломиться в каменное здание можно только через дверь, только с помощью тарана и только с большим шумом. Это требует участия не менее четырех человек, которые будут ломать дверь тараном. Штурм храма или дворца может продолжаться около часа.

- Дом

Дом - это постройка из необожженного кирпича-сырца. Она достаточно прочна и обеспечивает надежную защиту от стихии, огня и грабителей. Таких зданий на игре большинство. Дом должен быть довольно большим и иметь непрозрачные стены высотой не менее полутора метров от земли по крайней мере со стороны улицы, остальной периметр может моделироваться аналогично хижине. Стены рекомендуется строить из ткани, полиэтилена, нетканки, желательно нейтральных цветов (не розовые и не в цветочек). Должна наличествовать явно выраженная дверь.

Вломиться в дом сложнее, чем в хижину, это нельзя сделать в одиночку, двум людям на это требуется не менее 5 минут. Увеличение количества людей и использование тарана уменьшают это время.

- Хижина

Хижина - это построенное из тростника, стеблей папируса и ила жилище бедняка. Оно хлипкое и ненадежное, но все же дает хоть какую-то защиту от стихии и других людей. Размер лачуги обычно позволяет поставить одну-две палатки и развести костер, но не более того. Стены моделируются веревкой, натянутой на высоте метр-полтора от земли, отмечающей периметр здания. На веревке должны быть достаточно плотно расположены привязанные пучки травы или неяркие лоскутки материи. Также должна быть явно обозначена дверь шириной не менее метра. Все, что происходит в хижине, видно и слышно фактически любому, кто заинтересуется.

Вломиться в хижину может даже один человек, и займет это у него порядка минуты.

- Лачуга

Лачуга - это сооруженное из чего попало жалкое жилье нищего, не имеющее ни хоть сколь либо прочных стен, ни хоть сколь либо надежной двери. Моделируется отдельно стоящей палаткой, никак не защищает своих обитателей, и обращение с ней полностью аналогично обращению с палаткой внутри здания. Взлом и проникновение просто не имеют смысла.

Палатка

Палатка считается спальней, но является при этом неигровой зоной. Игрок, отказавшийся вылезти из палатки по требованию (в период с 10:00 часов утра до 2:00

часов ночи), может быть "зарезан во сне".

В палатке запрещается держать игровые вещи (точнее, предметы с чипами на них и сами чипы, в том числе игровое оружие, ценности и так далее) при отсутствии в палатке владельца этих вещей. Проникновение в чужую палатку, разумеется, запрещено при любых игровых обстоятельствах без разрешения хозяина.

Блок: Штурмы, Осады



Штурмы и взломы.

Никаких пожизненных штурмов укреплений с лестницами и залезанием на стены на игре нет.

В любое игровое здание можно проникнуть силой ("взлом" или "штурм"), вопрос только в ее количестве, времени ее приложения и потерях. Стены здания обычно прочнее, чем дверь, поэтому

дверь обычно выломать проще, хотя бывают и исключения. Прочность постройки обычно определяет количество людей и время, необходимое для того, чтобы в нее проникнуть. Если не указано иначе, то увеличение количества вламывающихся пропорционально уменьшает необходимое для взлома время.

Любой штурм или взлом необходимо производить в присутствии мастера.

Взлом обычно дело шумное, что необходимо отыгрывать (кричать, стучать и так далее). В некоторые здания можно вломиться, не очень шумя (можно не кричать, но небольшой шум создавать необходимо), но тогда это займет вдвое больше времени, а шум могут поднять и обитатели. В любом случае, если взлом осуществляют несколько человек, то создавать шум должны они все, а не только некоторые.

Некоторые персонажи обладают особыми навыками штурма зданий, наличие в группе штурмующих хотя бы одного такого человека уменьшает необходимое для штурма время.

Использование тарана позволяет существенно уменьшить время взлома, в некоторые здания можно вломиться только с помощью тарана. Таран - бревно диаметром не менее 20 см. и длиной не менее 2 метров, переносится минимум двумя игроками.

После успешного взлома в здание может свободно входить и выходить кто угодно, но только через то место, которое было проломлено. По возможности пролом в стене нужно обозначить, но старайтесь не рвать ткань и не ломать жерди - относитесь уважительно к труду других игроков. Если взлом производился через дверь, то она должна оставаться распахнутой. Восстановление повреждений требует существенных затрат средств и времени.

Проникновения.

Некоторые персонажи обладают особыми навыками проникать в здания, не производя

шума и оставаясь незамеченными. Время, необходимое для того, чтобы проникнуть в здание, зависит от типа здания и от навыков персонажа.

Любое проникновение необходимо производить в присутствии мастера.

Процесс проникновения в здание необходимо отыгрывать, чтобы любому случайному прохожему было понятно, что происходит что-то неладное. Проникновение через дверь обычно занимает существенно меньше времени, чем проникновение через стену. Персонаж, успешно проникший в здание через стену, может потом выйти через любую точку стены.

Блок: Пожары, поджоги



Поджоги

Лачугу или хижину можно попытаться поджечь, что моделируется завязыванием четырех красных ленточек по углам здания (в случае хижины) или палатки (в случае лачуги). Поджигатели обязаны сразу же после завязывания первой ленточки начать громко кричать "Пожар!". Результат поджога определяет мастер, но в большинстве случаев, если находящиеся в палатке или хижине не покинут ее в течение 5 минут после начала пожара, то они погибают. Здания других типов поджечь нельзя.

Блок: Плен



Плен.

Пленным считается персонаж, которому затянули петлю на любой части тела, кроме головы и шеи, при условии, что пленяемый на момент попытки пленения не имеет в руках какого-либо игрового оружия, имеющего лезвие, которым он потенциально мог бы перерезать веревку. Сеть вяжет и вооруженного, но должна захлестывать руки и не менее половины корпуса. Самостоятельно освободиться пленный может, если его не охраняют и он сумеет добраться до оставленного оружия и разрезать веревки.

Блок: Обыск



Обыск проводится по выбору обыскиваемого, по жизни, словесно, или он может сам отдать все игровые предметы.

Блок: Медицина, лекари



Лечить в Древнем Египте умели только жрецы, известными им одним способами. Поэтому если вас ранили - просите помощи у жрецов, больше не у кого.

Если легкие раны не лечить, они обычно либо заживают сами, либо загнаиваются, что обычно приводит к смерти, если, опять же, не вмешаются жрецы.

Блок: Ранения



Ранения

Персонажу, получившему **легкое ранение** следует в течение 20 минут после ранения получить помощь от жреца, что обычно приводит к выздоровлению. Если ему это по той или иной причине не удастся, он должен найти своего мастера-посредника или просто любого мастера и сообщить ему об этом. Мастер в ответ скажет, зажили ли раны, или же загноились. В первом случае персонаж выздоравливает, во втором - становится тяжелораненым со всеми вытекающими последствиями.

Тяжелораненый персонаж выходит из боя и ложится на землю рядом с местом боя (может красиво упасть), ожидая своей участи. Переносится по жизни, разговаривать может только при очень большом желании и очень тихим шепотом. Если в течение 10 минут ему окажет помощь жрец, у него появится шанс выжить, в противном случае он умрет.

Блок: Яды



Яды.

Смертельные яды - попадание яда с пищей, водой, воздухом или в результате какого-либо другого события. Эффект эквивалентен тяжелому ранению, если в течение 5 минут не применено противоядие или не оказана эффективная помощь жреца, то наступает смерть. Также встречаются смертельные яды мгновенного действия.

Блок: Страна мертвых



СМЕРТЬ

Жизнь египтянина нелегка и опасна. Возможно, вы умрете или вас убьют, но это не значит, что игра на этом для вас закончится. Умерев, ваш персонаж начнет свой путь к Дуату. Сможет ли он пройти его до конца, зависит от вас.

Мертвятник, как вы уже поняли, игровой. Он живет по своим законам и правилам, которые вы узнаете, когда попадете в него. Впрочем, если вы знакомы с египетской мифологией и погребальным культом, то много из увиденного в мертвятнике не

окажется для вас неожиданным.

Также мы хотим предупредить вас, что путь Ба после смерти тела полон всяческих тягот и невзгод. Поэтому легкой и комфортной жизни в мертвятнике никто не обещает. Скорее наоборот. В общем, лучше туда не попадать.

Как известно, облегчить свою загробную жизнь можно, заблаговременно позаботившись о похоронах. В этом вам могут помочь ваши друзья и родственники, а также (за соответствующую плату) жрецы храма Анубиса. Это, заметим, одна из причин озаботится тем, чтобы ваши родные были по возможности не виртуальными.

Если вас убили, то вы не ходите-бродите, а в течении 15-20 минут находитесь на месте смерти и изображаете мертвого. После чего, если вас не унесли хоронить родные и близкие, оставляете все игровые вещи и сертификаты на месте кончины и прямиком направляетесь в мертвятник. Если же вас решили хоронить, а мы надеемся, что так и будет, то вы честно изображаете бездыханное тело в течении всей церемонии.

Живые и мертвые

В Древнем Египте мертвые иногда вмешивались в жизнь живых как, впрочем, и наоборот. Известно, что по ночам в некрополе иногда происходит какое-то движение. Город полнится историями о мумиях умерших. Известно также, что жрецы Анубиса умеют общаться с умершими людьми, если они были похоронены должным образом. Говорят, что умершие иногда помогают своим живым родственникам и друзьям.

Любой игрок может до игры прислать нам описание кого-либо из своих умерших родственников или друзей, и, как знать, быть может, он встретит его на игре... Описание должно не противоречить картине игрового мира и быть по возможности подробным.

Блок: Магия



МАГИЯ

Необычное, чудесное являлось неотъемлемой частью картины мира древних египтян. Мы призываем, всех не забывать о том, что египтяне не воспринимали "магию" как нечто "невозможное, нарушающее законы природы и законы логики", "неестественное", в противовес "естественному, природному ходу вещей", тому, что "не магия". Такое деление уместно скорее для современного

человека, ведь наши представления об устройстве мироздания подвержены влиянию рационализма, материализма и прочих мировоззренческих концепций Нового времени. Очень часто такой материалистический взгляд на вещи привносят в игру, что ни к чему хорошему не приводит. Древние не выделяли себя из мира до такой степени, и не обладали таким самомнением, поэтому рекомендуем, относится к "магии" как к "необычному или чудесному", но ни в коем случае не "неестественному".

Да и как-то неловко вообще употреблять слова "магия", "маг", когда до собственно "магов" (древнеиранских жрецов) еще больше тысячи лет. Призываем забыть эти слова и не использовать их

в игре от лица своих персонажей.

Но при том, что необычное и чудесное воспринималось как вполне естественное и логичное следствие порядка, установленного богами, не надо относиться к нему как к простому орудию для достижения своих целей, механистическому набору "спеллов", универсальному оружию и универсальной аптечке. Необычное - оно на то и необычное, чтобы быть удивительным, редким, пугающим, таинственным, открытым для немногих посвященных. Чудесное требует почтения и пиетета.

Действительно, необычного вокруг немало. Самым большим чудом, несомненно, является ежегодный разлив Нила, дарующего жизнь. Любой желающий может наблюдать за тем, как это происходит - как процессии жрецов выходят из храмов, как они выходят на берег Нила, где все потом видят, как Сет, Повелитель Пустыни, убивает своего брата Осириса, и как потом Исида, Нефтида и Гор воскрешают его, и Нил разливается, даруя жизнь всей Черной Земле.

Также известно, что люди, так или иначе связанные с богами нередко получают от них помощь. Многие были свидетелями того, как от гневных слов Фараона - воплощения Гора - люди падали замертво. Легендарный Менес - объединитель Египта - заставлял рушиться стены городов, которые отказывались, покорится ему. Ныне покойный Менкаура, спасая своего юного сына, на охоте убил разъяренного льва взглядом.

Простые смертные служители богов также пользуются их покровительством. Жрецы не раз спасали жизнь людям, укушенным скорпионами, змеями и прочими ядовитыми гадами. И иногда вылечивали людей, которых проткнули несколькими копьями. Всем известна история о незадачливом воре, который однажды украл из храма драгоценную статую - через некоторое время его нашли задушенным его же собственным языком. Известно также, что тот, кто входит в храм с нехорошими намерениями по отношению к его служителям, вызывает на себя гнев того бога, которому посвящен храм.

Так же несомненным чудом является письмо. Те, кто умеют читать и, тем более, рисовать знаки - это люди, которым открыта мудрость Тота, бога-писца.

Природа - настоящая кладовая чудес. Например, встречаются удивительные животные. Так, есть история про мудрую обезьяну, которой однажды помог один юноша, за что она его отблагодарила и рассказала о месте, где зарыт клад.

Моделирование

Если вы подверглись воздействию магии - вы обязательно узнаете об этом от мастеров или игрока, который применил чары. Эффект следует отыгрывать. Если у вас появились сомнения в том, что данный персонаж может сотворить то, что он сделал, рекомендуем обратиться к ближайшему мастеру. В любом случае, не следует устраивать таймстопов и прочих выяснений. Также не следует требовать у игрока сертификатов. Мы полагаем, что ни кому в голову не придет обманывать своих партнеров по игре. В некоторых случаях объявление эффекта может представлять собой передачу сертификата с описанием действий чар (например, когда

никто, кроме жертвы не замечает эффекта).

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА

Земледелие и экономика

Основой жизни Древнего Египта был Нил. Разливаясь дважды в год, он орошал поля и наносил плодородный ил, что позволяло снимать большие урожаи. Когда половодье отступало, крестьяне вспахивали поля, а потом засевали их. Животные втаптывали семена, чтобы те лучше прорастали. Когда приходил сезон сбора урожая, колосья готовили к обмолачиванию - терли и подбрасывали в воздух, чтобы ветер отделил зерна от шелухи. Зерно хранили в амбарах. Основными культурами были пшеница и овес; кроме этого, выращивали овощи, например, бобы, а также лен, виноград, папирус. Если же Нил запаздывал или разливался преждевременно, то над страной нависала угроза голода. Чтобы предотвратить ее, создавались запасы зерна в амбарах правителей.

Основным ресурсом была рабочая сила. Ее распределение между основными работами - возделыванием земли, починкой каналов и строительством - осуществлялось, централизовано Фараоном и номархами. Урожай также распределялся централизованно.

Большая часть необходимых предметов и ресурсов добывалась и производилась в самом Египте, строевой лес везли из Ливана и Сирии, эбеновое дерево и слоновую кость - с юга, обсидиан и лазурит - из передней Азии. Экспортировали в основном украшения и ремесленные изделия.

Производством повседневных товаров и предметов роскоши занимались группы умелых людей. Они делали керамику, плетеные изделия, одежду, деревянные инструменты напрямую для дворца правителя, храмов, крупных усадеб. Самыми уважаемыми людьми были те, кто обрабатывал драгоценные металлы. Ювелиры и ремесленники по дереву иногда поднимались по своему положению до статуса знати, но большинство ремесленников так и оставались привязанными исключительно к мастерским и домам, на которые они работали, и даже не имели собственных инструментов.

Введение

Как известно, экономика на играх редко получается удачной. Поэтому при написании этих правил, мы руководствовались принципом "не умеешь - не берись". Не умеем мы собственно следующее: увязывать воедино макро- и микро-экономику. Поэтому экономика делится на два отдельных почти не связанных друг с другом блока. Заметим также, что макроэкономика большинства персонажей на этой игре не коснется вообще.

Данный текст посвящен в основном моделям, которые будут использоваться на игре. Информацию о том, что самом деле известно об экономике Древнего Египта ищите на сайте игры в разделе "Материалы" и в литературе.

Микроэкономика (экономика отыгрыша)

Каждый персонаж имеет некий социальный статус. Кроме того, практически у каждого персонажа есть господин. Соответственно, материальный достаток персонажа складывается из трех составляющих: статус, богатство господина и то, насколько господин этого персонажа ценит.

В соответствии с этим каждый персонаж раз в цикл получает у своего мастера-посредника некоторое количество денег. Вот примерная таблица статусов:

Баку - раб. Рабам денег и прочих материальных благ не положено. Баку можно продать, убить и так далее. С точки зрения закона он является собственностью владельца. В основном это пленные чужеземцы или преступники. В рассматриваемый исторический период их не так много. К баку относятся телохранители, доверенные слуги, наложницы и так далее.

Хему - раб. Также не имеет собственности, но сам является собственностью не господина, а государства (Фараона). Хему нельзя продать или убить просто так. К хему относятся крестьяне, ремесленники, рабочие каменоломен, солдаты и так далее. Большая часть жителей Египта - хему. Из присутствующих на игре персонажей это стражники и слуги.

Писец - чиновник, человек, работающий на государственной или храмовой должности. Нередко имеет в своем подчинении рабов (хему), землю, дома. Живет на доход со всего этого. Однако все это закреплено не за ним лично, а за его должностью. Таким образом, потеряв должность, он теряет и находящееся в его пользовании государственное имущество. К счастью, большинство должностей выдаются пожизненно. Писец имеет также личное имущество, которое, правда, как правило, весьма невелико. К писцам также относятся Жрецы.

Вельможа, потомственный землевладелец. Имеет в своей собственности землю, обрабатываемую рабами Фараона (хему). За предоставление рабочей силы платит Фараону налог. Обязаны поддерживать порядок на своей территории и выделять людей в войско в случае войны. К вельможам относятся, прежде всего, номархи, а также более мелкие землевладельцы. Вельможей можно стать за особые заслуги перед Фараоном, но это случается крайне редко.

Персонажи, имеющие обрабатываемую землю получают доход каждый экономический цикл. Его обычно хватает, чтобы поддерживать подобающий образ жизни, кормить слуг и так далее. Кое-какая мелочь остается на всякие интересности (это и есть те самые деньги, которые можно потратить в игре). В каждом поместье есть управляющий (как правило, виртуальный), который занимается хозяйственными вопросами. Если вам кажется, что он действует неэффективно или вы хотите использовать свое владение каким-то иным образом, то вы можете взять бразды правления на себя.

В этом случае читайте правила по макроэкономике - вам придется их прочесть также в том случае, если вы и есть тот самый управляющий.

Деньги

Главный принцип: игровые деньги ничем не обеспечиваются и не имеют никакой пожизненной ценности. Они имеют ценность исключительно для персонажа, и это является, с нашей точки зрения, элементом отыгрыша.

Обеспечение игровых денег мастерским кабаком на наш взгляд порочная затея, ибо порождает инфляцию, синдром скупания кабака, синдром траты всех денег в последний день игры и прочую злостную неигровуху.

Микроэкономическая денежная единица называется "кедет" ("кольцо"). Это довольно большая сумма, в более мелких деньгах в то время потребности не возникало. Макроэкономическая единица называется "шетит".

Способы траты денег

Роскошь - персонаж, который тратит на содержание себя денег больше, чем положено по его статусу, выглядит соответствующим образом (от него пахнет благовониями, его паланкин отделан золотом и так далее). Это обозначается специальным знаком в виде медальона, выдаваемом мастерами. Чем выше статус персонажа, тем больше дополнительных денег он должен потратить, чтобы выглядеть роскошно. То есть, как бы роскошно не одевался писец, до номарха он все равно не дотянет. Человек с откровенно плохим прикидом считается неряхой и роскошно выглядеть не может независимо от своих затрат. Решение о размерах своих трат принимается персонажем в начале каждого экономического цикла.

Плата за услуги - можно заплатить страже, чтобы в определенное время в определенном месте прошел патруль. Можно заплатить жрецам за их молитвы или за ответ на важный вопрос. Можно заплатить писцу за составление письма или прошения. Можно заплатить чьей-нибудь рабыне за информацию о ее господине. Также довольно дорого стоят похороны.

Отправка гонца - дороги Та-Кемет трудны и небезопасны, поэтому посылка письма в дальние номы или, упаси боги, иноземным народам вещь весьма накладная. Впрочем, это не относится к персонажам, в подчинении которых есть собственные гонцы.

Можно копить деньги - вначале цикла вы можете не брать часть вашего дохода, а сохранить его на накопления, получив, таким образом, в конце этого цикла некоторое количество макроэкономических денег (шетит).

Можно купить что-нибудь у кого-нибудь или сходить в пивной дом (если он будет на игре).

Предполагаемый масштаб цен

Трапеза, достойная номарха в Пивном доме - 2 кедет

Трапеза, достойная писца или купца - 1 кедет

Пьянка на компанию из 3-5 стражников - 1 кедет

Красивая рабыня (баку) для службы в доме - 5-20 кедет, если продадут

Переправа через Нил - один рейс лодки (в лодку влезает до 4 человек) - 1 кедет

Список со временем будет продолжен.

Блок: Кабаки



Пивные дома

Мудрые люди советуют избегать пивных домов, ибо те, кто заходит туда, часто выходят в не совсем подобающем состоянии. Основным напитком было пиво, но подавалось также несколько сортов вина.

Мужчины любили собираться там по вечерам. Они могли пофлиртовать с женщинами, часто имевшими чужеземное происхождение. По-видимому, добропорядочные женщины не могли находиться там, не запятнав своей репутации, но, тем не менее, это — единственное место, где можно встретить проезжих путешественников.

2.0.0.3