

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

Название игры: Трактир

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Приветствую Вас, All!

Ниже следуют правила игры "ТРАКТИР-99", проводимой ТЦРМ "Магический треугольник". Игра условно историческая - настолько, насколько "Легенда об Уленшпигеле" является историческим произведением.

Игра является элитарной, т.е. заявки подаются только в индивидуальном порядке, а место ее проведения будет сообщено непосредственно перед игрой.

Необходимо сдать оргвзнос хотя бы за 2 недели до игры, т.к. еда полностью закупается на этот самый взнос. Все вопросы - мылом.

ТРАКТИР.

1. Концепция игры.

Предлагаемая игра "Трактир" ставит целью погружение игроков в историческую реальность Фландрии (территория современной Бельгии) в период войны за независимость. В основу положены исторические сведения и книга "Легенда об Уленшпигеле" Шарля де Костера.

Место и время действия.

Фландрия, конец 16 века. Окрестности города Дамме. Трактир у дороги. Время беспокойное, Филипп II, король испанский, пытается сломить народ, поднимающийся на борьбу за независимость. Свирепствует инквизиция, повсюду горят костры, кровь с наспех сооруженных эшафотов льется потоками.

Однако далеко не все, и не везде задумываются о глобальных проблемах, пусть дворянство идет на эшафоты и воюет с испанцами и между собой, простому народу тоже надо как-то жить. Да, люди стали осторожны в словах и мыслях, недоверчивы, скрытны - никому не хочется на костер, но ложиться и помирать, прямо сейчас никто не собирается. И поэтому не пустеет трактир у дороги, звучат здесь за кружкой доброго пива веселые голоса. Подчас весьма странных и разных путников собирает трактир, те рассказывают истории, порой забавные, порой страшные. И Вы тоже, волею судеб оказались в трактире.

Город будоражат слухи - недавно сожгли алхимика, он, говорят, был богат, но золото королю не досталось - да и лаборатория его не найдена.

В окрестностях появилась банда не то разбойников, не то мародеров - никто их не видел, но в лесах стали люди пропадать, да и по дороге не всегда безопасно ходить. В город, вроде как, должен приехать испанский епископ - личность очень мрачная и жестокая, проводит инспекторскую проверку городского суда.

Однако по вечерам в трактире все такжелюдно, и всю ночь горит приветливый огонек в его окне...

Краткая историко-географическая справка:

Основные события происходят в лесном трактире, расположенном у дороги к городу Дамме. Основная власть в городке принадлежит испанцам, однако пламя восстания уже подобралось достаточно близко. В связи с этим имеются в количестве шпионы с обеих сторон, небольшие отряды гёзов (восставших), испанцы боятся ходить поодиночке.

В трактире постоянно присутствует разнообразная и разношерстная публика, торговцы, горожане, бродячие монахи, наемники, оборванцы, артисты, известного рода дамы, и т.д. Разумеется, есть комнаты для знатных гостей, кои тоже иногда посещают данный трактир, т.к. он является

единственным пристанищем на дороге в городок, да и к тому же там очень неплохо кормят, хотя и дорого.

Надо отметить, что гражданская судебно-следственная система развита достаточно хорошо, судьи и агенты полиции работают на совесть, а, учитывая методы дознания, можно считать раскрываемость преступлений весьма хорошей. Так что хочется предостеречь о немотивированных убийствах, да и убийствах вообще. Убить могут за большие деньги, за важную тайну, убить могут разбойники, убить можно при защите. Однако будьте готовы держать ответ перед судом земным и небесным (коий случится вскоре после земного).

Ввиду отсутствия компактного огнестрельного оружия и отсутствия крупных армейских частей огнестрел не моделируется вообще.

О пытках и инквизиции: постоянных ролей инквизиторов на игре нет, по мере возникновения надобности (дознание перед судом, или подтвержденный донос, или еще что) персонал инквизиции комплектуется мастерами и текущим населением мертвятника. Ввиду того, что пытаться в то время умели на совесть, скрыть информацию не удастся никому. Можно говорить уклончиво, скрывать часть информации, но необходимо отвечать на поставленные палачом вопросы. Кстати, от количества этих вопросов, сопровождающихся пытками, зависит ваша судьба напрямую - чем больше вопросов, тем больше шанс сойти с ума, остаться калекой или умереть до суда. Посему - избегайте односложных ответов, балансируйте между тем, что хочется скрыть, и тем, что количество заданных вопросов надо свести к минимуму.

Никому не верьте - шпионы кругом, да и лазутчики гёзов тоже тут как тут. Посему, важные бумаги от властей могут сыграть прямо противоположную службу - вместо помощи по делам помогут сойти в могилу.

ВЗНОСЫ.

Эта игра - особенная. На ней вам не понадобится везти с собой традиционные продукты. Вместо этого за игровые деньги трактирщик вас реально (и вкусно, и более-менее исторично) накормит. Если у вас нет игровых денег - не беда, кормились же как-то в трактирах нищие (трактирщика можно обмануть, но помните, что с такими ловкачами он не раз сталкивался, можно отработать обед тут же в трактире, ну мало ли что еще). Однако в связи с такой организацией игры размер оргвзноса становится довольно

значительным - 100 рублей. Посему, если вы хотите снизить размер оргвзноса - договаривайтесь с трактирщиком о продуктовой замене.

Кстати, посуду (миски, кружки, ложки) - тоже везти совсем не обязательно. Ножа это не касается.

Хлеб - на усмотрение игрока, каждый везет исходя из своих потребностей.

Как попасть?

1. прочитать правила.
2. поговорить с мастерами
3. если мастера захотят вас видеть на своей игре они вам преподнесут приглашение на игру.
4. если вы получили приглашение, обдумайте свою роль. Обязательно прочитайте "Легенду об Уленшпигеле" Шарля де Костера, почитайте Дюма, можно посмотреть соответствующие экранизации (например, Графиню де Монсоро)
5. подайте заявку мастерам с описанием роли и пожеланиями до 13 июля
6. сдайте оргвзнос в размере 100 руб.
7. сшейте, / найдите костюм и бутафорию соответствующий эпохе и роли.
8. заезжайте на игру со своим тур снаряжением (но без еды) и посуды.
9. играйте в своё удовольствие.

Мастерская Группа:

Мерзляков Аркадий - мертвятник, боевка 8-0872-37-12-00
Фидо 2:5022/29.13

Владимир Шатовский - роли, экономика 8-0872-31-05-72
Фидо 2:5022/25 2:5022/11.3
инет shat@tula.net

Блок: Боевка



Боевые правила.

Мы вводим на эту игру правило "честной смерти"- т.е. сам игрок должен решать, когда он ещё жив, а когда уже нет. В любом случае ранения и смерть должны отыгрываться. Для того чтобы лучше ориентироваться требуйте от мастеров специальное приложение для боевки.

Блок: Яды



А яд в стакане или пище вы наверняка почувствуете сами...

Блок: Страна мертвых



Мертвятник.

На той же самой дороге, на которой стоит трактир, есть небольшая церковь... Католическая, естественно, но ведь еретики предстают перед тем же самым Богом после кончины. Рядом с ней небольшое аккуратное кладбище. Ровными рядами стоят надгробия с крестами, на них обозначены годы жизни и имена. Над некоторыми склонились каменные ангелы. Это кладбище и будет вместо традиционного игрового мертвятника. Служители церкви хоронят усопших (в процессе игроки выкапывают своему персонажу аккуратную могилку, сооружают надгробие и т.д.), кстати, похороненный за оградой кладбища (а такую "честь" надо еще постараться заслужить) проводит впоследствии в мертвятнике времени больше, чем благочестивый католик.

Блок: Экономика



Экономика:

Реальная - те все продукты и блюда за игровые деньги, а ежели таковых нет, не беда можно и отработать. Также можно продавать любые вещи и информацию. Брать у других пожизненные цивильные вещи нельзя! Большинство игровых же вещей можно.

2.0.0.3