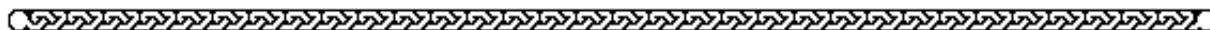


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Цинтра

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Цинтра.

Введение.

Эта игра попытка смоделировать не просто средневековый город, а еще передать атмосферу оккупированного места. Где царят злоба, жестокость и законы военного времени. Плюс возможность оттянуться от идеи произведения почти всеми любимого Анджея Сапковского.

Игра происходит в реальном времени, не считая небольшого моделирования для экономики (как-то самогонование).

Все вещи и продукты игровые, не считая одежды и личных украшений. Также не игровыми являются продукты находящиеся внутри палаток. Игровые вещи (оружие, доспехи, деньги, артефакты и т.п.) в палатку прятать нельзя.

Дом моделируется невысоким забором, ограждающим его по периметру и крышей (лапник, парашют, полиэтилен и т.д.). Плюс обязателен очаг и сиденья. Преимущества дома (жилого) перед ``недомом`` узнаете на игре.

Все стены и ограждения штурмуются по жизни, т.е. никаких виртуальных цитаделей. Исключение составляет городская стена. Она виртуальна и не штурмуется. Проходить сквозь городскую стену можно только через ворота либо тайные ходы.

Одна большая просьба к игрокам. Подготовьте, пожалуйста, костюмы, чтобы не было ведьмаков рассекающих в штормовках и дворян щеголяющих грязными старыми кирзачами или кроссовками.

За отсутствие элементарного костюма игрок будет наказываться игровыми методами.

Организация.

Игра проходит на Авдонском полигоне с 28 апреля по 2 мая 2001 года.

Заезд 28 и утро 29 с Южного автовокзала на автобусе 122 маршрута до конечной.

Дальше вам помогут.

Начало игры – 29 число 14.00

Конец игры – вечер 1-го либо утро 2-го

Взнос денежно-продуктовый:

1 банка тушенки 0.5

1 банка сгущенки 0.5

1 рыбная консерва

0.5 водки либо 2 л пива

50 гр. чайной заварки.

Китайская вермишель быстрого приготовления – 2 пачки.

50 рублей.

Кто не пьет, может вместо алкоголя сдать деньги, на которые будет куплена вода и т.п.

Телефон для справок: 53-12-78 после 22.00

50-68-32 после 18.30

Спрашивать Марченко Антона.

Мастерская группа: Марченко Антон.

Гришин Константин.

Приготовьтесь к тому, что, будет **очень сыро** и возможно будет много **клещей**.

Просьба сдать полный взнос иначе из страны мертвых не вылезете!

Общая вводная.

Районы полигона:

- Город
- Хутора
- Катакомбы
- Загородная резиденция Цинтрийских Королей
- Лагерь партизан
- Один из островов Скелиге

Районы города и постройки:

- Ратушная площадь с Ратушей
- Полуразрушенный Королевский Замок
- Храм Солнца и Храмовая площадь перед ним
- Рыночная площадь с тюрьмой
- Ремесленные кварталы
- Порт и припортовая площадь, Маяк
- Портовый кабак
- Свалка
- Кладбище
- Развалины (усадьбы некоторых дворян, Храм Мелителе, Старая Башня и т.д.)

Город захвачен Нильфгаардцами. Новую власть представляет Регент из местных Баронов, которому оказывают силовую поддержку офицеры Оккупационного Корпуса. Корпус расположился в частично разрушенном во время штурма Королевском замке. Регент правит городом из старой ратуши, еще не отмытой от копоты, оставленной бушевавшим здесь огнем.

Новый порядок суров. Городом управляют по законам военного времени. За малейшую провинность – виселица. Причем захватчики не смотрят на разницу в сословиях.

С появлением Нильфов в Цинтру пришла новая религия-Солнцепоклонничество.

За считанные дни, под плетью захватчиков, горожане разобрали старый Храм Мелителе и возвели новый Храм Солнца. Но это не остановило истинных почитателей старого культа и многие жители, по ночам, приходили к развалинам святилища и молились о скором избавлении.

Все это приводит в ярость Настоятеля Храма Солнца и его жрецов. При помощи солдат корпуса он начинает гонения на «еретиков». Людям это не нравится, и начинаются волнения, которые в свою очередь жестоко подавляются.

Всеим этим пользуются партизаны, состоящие из остатков армии Цинтры. Руководит ими один из рыцарей королевы Калантэ, сумевший выбраться из горящего города и совершенно справедливо решивший, что живой герой лучше мертвого героя. Он организывает подпольное сопротивление в городе и управляет им из своего тайного лагеря, скрытого где-то в лесу. Грамотное построение схемы связи и передачи информации позволило ему проверить несколько удачных операций.

Как только центр узнал о силах сопротивления, служба безопасности Ватье де Ридо отправляет в Цинтру своего эmissара Стефана Скелена по прозвищу «Филин». По приезду он организывает агентурную сеть и начинает активную борьбу с повстанцами. Во всей этой послевоенной кутерьме простому горожанину сложно найти себе место. Многие жители, потерявшие работу, ударились в загул и пьянство, занялись разбоем. В итоге новая тюрьма, возведенная недалеко от рыночной площади быстро заполнилась подобными отморозками, а вороны не успевали обклеивать трупы висельников из-за быстрой смены оных на эшафотах.

Те же жители, что оказались покрепче да поупрямистей, зарабатывают на жизнь строительством, благо работы хватает, рубят лес, работают в порту и тому подобное. В общем как никак, а сводят концы с концами.

Немногочисленные дворяне, сохранившие свои шкуры во время штурма и последующих чисток, лижут зад регенту и офицерам из Корпуса. Тем и перебиваются, составляя свиту его светлости. Все же лучше чем по помойкам объедки искать или того хуже червей кормить.

Ни с того ни с сего в город приехала некая магичка, которая быстро окрутила регента и поселилась у него. Соря деньгами, она принялась, что-то вынюхивать. Поговаривают, что она приближенная самого императора.

Порт работает пока вяло. Корабли почти не заплывают в захваченный город. Иногда только приходит галера с продовольствием. Вот и сейчас на причале стоят два корабля. Грузовой ког и боевая галера, оставленная на всякий случай нильфгаардским флотом. Но, тем не менее, портовый маяк работает, и его смотритель по-прежнему пьет дешевое вино и следит за фонарем, так как иногда приплывают купцы с островов Скелиге и привозят всякую всячину на продажу.

Естественно, что городское кладбище в последнее время изрядно пополнилось свежими могилами, но при этом участились случаи вскрытия и обворовывания их. Несколько потрошителей уже кормят ворон на эшафоте или лежат на дне залива. В основном, конечно, это бродяги, которые искали себе пропитания.

На городской свалке тоже не спокойно. Несколько нищих промышлявших там, пропали. Говорят, что в огромной куче отходов завелись какие-то твари, любители полакомится человечинной. Немудрено, что после подобных случаев в городе появился человек назвавшийся ведьмаком и предлагающий свои услуги истребителя монстров. Только по слухам он все больше пропадает в катакомбах, находящихся недалеко от города. Что он там ищет остается загадкой и дает пищу для досужих размышлений, а также служит

поводом для самых невероятных предположений.

Недалеко от Цинтры находятся несколько хуторов. Там живут крестьяне, промышленяющие сельским хозяйством: рыбной ловлей, скотоводством и пасечничеством.

В отдалении от города стоит летняя резиденция Цинтрийских королей, ныне пустующая за отсутствием таковых. Хотя, живет там один человек – старый смотритель. Питается он за счет хуторян, тем, что ему принесут сердобольные крестьянские жены. Своего уже не осталось. Все кладовые были полностью очищены нильфгаардскими фуражирами.

Северные соседи Цинтры, с островов Скелиге, попритихли. Как никак рядом война была, и бродили такие толпы солдат, что не очень то поразбойничаешь. Поэтому сейчас они занимаются только честной, ну или не очень честной, торговлей. Но цинтрийцы не обманываются подобным положением вещей, особенно рыбаки. Они знают, что от морских разбойников всегда можно ждать подвоха.

Вот такая вырисовывается картина, а дополняют весь этот шедевр неизвестного художника, всяческие барды, гадатели, ворожеи и прочий сброд сомнительного образа жизни.

Законодательство.

Власть в Цинтре сменилась! Старые законы отныне не действуют! Предложение власть предержащим составить свой новый свод законов и заставить горожан повиноваться ему. Так что действуйте!

Роли:

- Оккупационный корпус:

- Солдаты;
- Офицеры;
- Регент;
- Служба безопасности;
- Шеф;
- Агенты;

- Силы сопротивления:

- Городское подполье;
- Партизаны.
- Горожане;
- Немногочисленные дворяне

- Ремесленники:

- Кузнецы
- Строители
- Дровосеки
- Портовые рабочие
- Мусорщики
- Могильщики
- Целители
- Команда кога
- Команда галеры
- Кабачики, хозяева таверн и т.д.

- Храмовники:

- Настоятель
- Жрецы
- Служки

- маги (магички)
- проповедники Мелителе
- пираты (купцы) со Скелиге
- заезжие ведьмаки
- вампиры
- оборотни
- хуторяне
- смотритель усадьбы
- смотритель Маяка
- нищие горожане
- барды
- гадатели и т.д.

Примечания к ролям:

Некоторые роли могут совмещаться. Например: дворянин, состоящий в городском подполье и одновременно являющийся вампиром, или ведьмак являющийся агентом службы безопасности и т.д.

Количество ролей не ограничивается данным списком. Если у вас есть свои предложения, обращайтесь, мы его рассмотрим.

Помимо людей возможны и другие расы, по желанию игроков, но предупреждаю, нелюдей будет очень мало. Если же все-таки кто-нибудь решит ехать нелюдем, то к таким есть дополнительные требования:

1. Эльф – татуировки (рисованные или настоящие), подведенные глаза, пестрая одежда и высокомерно-брезгливое отношение к людям.
2. Краснолюд – низкий рост, “красноречивая” речь (каламбур!!!), хамство и панибратство.
3. Другие варианты придумывайте сами и предлагайте.

Блок: Религия

**РЕЛИГИЯ.**

О культе Мелителе читайте у Сапковского, а культ Солнцопоклонения для города новый и игроки пожелавшие играть священников должны сами придумать его и нести в массы посредством проповедей. Если есть «Писания» и «жития святых» то их наличие на игре лежит полностью на совести игроков (жрецов солнца).

Блок: Боевка

**Боевые правила.**

Не боевое время с 2 часов ночи до 6 часов утра.

Поражаемая зона – все кроме головы, паха и кистей.

Все люди имеют один хит. Естественно будут исключения (ведьмаки, маги, нежить и т.д.)

0 хитов – тяжелое ранение. Через 2 часа наступает смерть.

Подрубленная конечность – легкое ранение. Через 3 часа переходит в тяжелое ранение.

Отрубленная конечность – тяжелое ранение.

Три легких раны – тяжелое ранение.

Попавший в голову или пах по желанию пострадавшего становится тяжело раненым.

Поражение засчитывается в том случае, если удар остановлен телом! или если это порез то очень сильный.

Любое оружие при попадании снимает 1 хит. Конечно, возможны исключения.

Рубящий удар в область лопаток (в том числе и если удар наносится не со спины) отрубает голову у бесшлемного.

Удар в область лопаток со спины со словами «Оглушен!», выключает бесшлемного игрока на 5 минут.

Режущее ранение горла ножом или кинжалом приводит к летальному исходу в течении 30 секунд (еще остается время подергаться и похрипеть).

Удушение – удержание противника в течении 10 секунд в удушающем захвате. Если же вражина не согласен с тем, что его придушили, надавите покрепче и подержите подольше!

Каждая броня имеет свой **класс доспеха** (КД).

Каждое оружие имеет свой **класс удара** (КУ).

Ранение наносится в том случае, если КУ превысил КД.

Возможно сочетание доспехов, например – латы одетые поверх кольчуги. В этом случае КД доспехов суммируется.

Наименование брони	КД
Кожаный, войлочный.	1
Кольчуги и байданы.	2
Гроверные кольчуги и латы (толщина стали около 1 мм).	3

Наименование оружия	КУ
Нож Режущий удар кинжалом Рубящий и режущий удар копьем	1
Колющий удар кинжалом Колющий удар копьем Одноручный меч Топор Булава	2
Двуручный меч	3

Стрела из лука и самострела	
Клевец	
Улучшенное кузнецами или заклинанием оружие	4
Арбалетный болт	5
Заклинание	6

Примечания к таблицам:

- Клевец – это элемент топора или алебарды, а для особых извращенцев двуручного меча (приспособит его где-нибудь на гарде или рукояти и будет радоваться!).
- Алебарда – длинное древковое оружие с элементами топора, копья и клевцом.
- Двуручным оружием (это копье, алебарда и двуручный меч) нужно работать двумя руками. Если же удар наносится одной рукой, то КУ снижается на 1.
- Если всадник с разбегу наносит колющий удар двуручным оружием, то КУ увеличивается на 1.

Все оружие деревянное, пластиковое, дюралевое или резиновое (это относится к топорам и наконечникам алебард, копий и стрел с болтами). Все оружие должно иметь эстетичный вид и соответствовать своим реальным аналогам. Также любое оружие не должно иметь опасных зазубрин и заточенных частей.

Сила натяга стрелкового оружия не должна превышать 20 кг. Проверим, не поленимся, принесем с собой безмен!

Чем отличается арбалет от самострела.

Арбалет это грозный большой агрегат. А самострел так, пукалка!

Блок: Плен



Связывается игрок по жизни, **только без садизма.**

Блок: пытки



Повешение – игрок подвешивается на петле протянутой у него подмышками. Задыхается в течении 10 секунд (подергайтесь маленько).

Блок: Морские и речные правила



Мореходство.

Корабль – отыгрывается 3-х метровым шестом со штандартом из ткани или парусины площадью 1кв.м.

Минимальная команда корабля – 3 человека. Один из них должен быть лоцман (профессия которой нельзя научиться на игре). Максимальная вместимость корабля 10 человек. Матросы и пассажиры на корабле должны держаться кучей. Максимальный

радиус с центром на шесте – 5 метров.

Рыбацкий баркас – 2-х метровый шест со штандартом.

Минимальная команда – 1 человек, максимальная – 3 человека.

Блок: Медицина, лекари



ЦЕЛИТЕЛЬСТВО.

На игре нельзя научиться лечить. Заниматься целительством смогут только игроки, заявившиеся на соответствующие роли. Как это делается, будут знать тоже только они. Помимо банальных ранений будет присутствовать ряд болезней, как смертельных так и не очень.

болезнь	отыгрыш	последствия
Легкое ранение	Конечность не работает. Рука весит плетью, раненая нога подгибается и игрок присаживается на колено.	Если не лечить, то через 3 часа переходит в тяжелое ранение. Возможны такие осложнения как гнойная рана.
Тяжелое ранение	Передвигаться только ползком, говорить шепотом постанывая.	Если не лечить, то через 2 часа наступает смерть.
Оглушение	5 минут полного беспмятства и неподвижности.	Головная боль.
Чума	Черные пятна на теле, нанесенные углем. Слабость, лихорадка.	Смерть наступает через час. Очень заразна.
Чесотка	Усиленное чесание разных частей тела.	Может быть заразна.
Чихотка	Частое и громкое чихание.	Никаких
Тиф	Сильные боли в животе.	Рвота, понос. Большая вероятность смертельного исхода.
Отравление	Боли в животе. Рвота.	Понос.
Безумие	Дикий взгляд, неадекватные поступки.	Никаких. Дальше просто некуда.

Возможны и другие болезни.

Блок: Страна мертвых



Страна Мертвых.

Срок отсидки от 3х часов.

Срок устанавливается мастером и зависит от отыгрыша игрока, сдачи взноса, костюма, его игровых действий и соответствие их роли.

На том свете душам усопших придется работать и работать, постепенно облагораживая

страну мертвых и, создавая Рай из того Ада, в который они попадают. Причем Ад для вновь прибывшего будет выражаться не только в месте как таковом, но и в отношении к нему других духов.

Блок: Магия



Магия.

Магия на игре присутствует. В основном обрядовая. Вся остальная информация касается только магов.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Экономика не обязательная. Кто хочет тот ею занимается.

Кузнечество.

Кузнец просто переплавляет или перековывает из одной вещи другую, тратя при этом определенное количество времени. Также он может изготавливать ювелирные вещи (любая безделушка способная понравиться хоть кому-то и за которую возможно получить хоть какие-то деньги).

Строительство.

Строитель по жизни строит то, что его попросят, и получает за это деньги от заказчика.

Дровосек.

Добывает дрова и продает их тем, кто готов за них платить.

Мусорщик.

Убирает мусор с улиц города и тем самым зарабатывает себе на жизнь, получая деньги от властей города.

Могильщик.

Копает могилы и убирает бесхозные трупы.

Целитель.

Зарабатывает на жизнь лечением и продажей снадобий.

Портовые рабочие.

Матросы, грузчики и т.д. Род деятельности самый разнообразный.

Кабатчики.

Горожане покупающие продуктивное сырье и готовящие из него пищу на продажу, тем и живущие.

За проживание в городе, скорее всего, будут собираться налоги, но их установит сам регент, и в правилах они не указываются.

Хутора.

Хуторяне занимаются сельским хозяйством:

- Ловят рыбу
- Содержат скот
- Изготавливают спиртные напитки

Все продукты, добываемые с помощью экономики, вводятся в игру как карточки.

Карточку можно обменивать на реальный продукт у мастера на рынке.

Если кому интересно можем объяснить, почему выбрана именно такая система.

Во-первых, карточки являются еще одним предметом ценности, помимо денег и продуктов. Во-вторых, предмет этот более мобилен и удобен в обращении, нежели продукты. В-третьих, время уходящее на обмен карточки моделирует тем самым время обработки продукта (ведь не будешь же, есть рыбу сырой).

Рыбная ловля.

На территории обозначенной, как вода ставится сеть 1 м х 1 м.

1 сеть в цикл (если она простояла в течении всего цикла) дает 1 карточку рыбы.

Скотоводство.

Изготавливается деревянная модель коровы, на которую наносятся 2 карточки мяса. В случае забоя животного с него снимаются карточки.

В цикл 1 корова приносит 1 карточку молока.

Конь (или кобыла) – ничего не приносит, но если убить дает 1 карточку мяса.

Пасечничество и самогонование.

1 борта (деревянный чурбак высотой 1м и диаметром 30см) в цикл дает 1 карточку меда.

Самогонный аппарат (модель его должна быть изготовлена) в течении 6 часов обрабатывает 3 карточки меда и в итоге выдает 1 карточку самогона.

Блок: Животные, охота



Конь. Имеет 1 хит. Всадник недосыгаем для любого оружия, кроме стрелкового и копий, пока находится на коне. Конь убивается ударом по ногам всадника. Плюс конь дает возможность копейной атаки.

Отыгрывается конь метровой палкой с тканевым штандартом 0.5м х 0.5м, закрепленной за спиной.

2.0.0.3