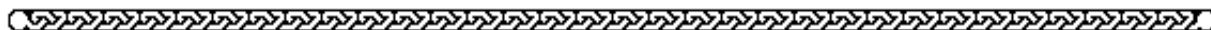


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Большой Лангедок Берта

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Боевка](#)

[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



Большой Лангедок Берта.

1. Организационные вопросы.

Взнос на лангедок составит приблизительно 100 рублей.

Игра будет проходить в помещении школы (с. Фролы) (г. Пермь) 19-20 (ночью) апреля 2003 г.

Просьба к игрокам иметь запасной прикид на случай, если вас убьют (чтобы продолжать играть).

2. Мастерская группа.

Мастера:

Бер-Тор (Виктор Береснев), тел. 42-55-20, Главный Мастер.

Альтэра (Анастасия Вяткина), тел. 34-47-02, пэйджер 52-66-66, аб. 270-870, Мастер.

Джафар (Сергей Епаров), тел. 22-67-72, Технический Мастер.

Игротехники:

Эриол (Александр Ветчинкин), тел. 8-902-83-18-376.

3. Ситуация.

В некотором царстве-государстве жил-был старый король, и была у него дочь. И решил однажды король доченьку свою замуж выдать, мол, взрослая уже, пора бы с папиной шеи слезать. Сказано - сделано, поскакали гонцы в королевства соседние – женихов искать. Прошел месяц, и приехали женихи свататься, но случилась тут беда – накануне ночью королевские стражники видели в окрестностях замка дракона. Но делать нечего, сваты уже приехали, да не просто сваты, а короли да князья, да каждый со свитой... В общем, в такой компании и дракон не страшен. Да вдобавок пошли слухи, что новый ройландский маг устроил гномам маленький армагеддец (при том, что гномы иммунны к магии), подчинив их королю Ройланда.

4. Список ролей.

По половой принадлежности – маги любого пола, остальные как написано.

Берендшир – аграрное государство. Имеет достаточное количество леса и плодородных

земель. Экспорт: продовольствие.

Импорт: сталь, руда, изделия из металла.

1. Король Берендшира – 45 лет.
2. Принцесса, дочь короля – 19 лет – Вереск.
3. Придворный маг, советник короля – 50 лет.
4. Телохранитель короля – 35 лет.
5. Маркиз – 30 лет.
6. Начальник королевской стражи.
7. Фрейлина – 26 лет.
8. Сотница «Амазонок Принцессы» – 25 лет.
9. Граф, охотник на драконов (кожаный доспех – драконья шкура) – 44 года - Webb.
10. Паж графа (кожаный доспех – драконья шкура) – 19 лет.
11. Маг графа – 50 лет.
12. Барон – 35 лет.
13. Барон – 40 лет.
14. Путешественник из-за моря – 28 лет.
15. Фрейлина #2 – 20 лет - Настя.

Ройланд – горная страна. Владеет богатейшими запасами руды и угля, но не может обеспечить армию продовольствием для ведения длительной войны.

Экспорт: руда, уголь, сталь, оружие.

Импорт: продовольствие, лес.

16. Король Ройланда.
17. Придворный маг – 25-30 лет - Руадри.
18. Телохранитель короля, лицо гномской национальности (металлические доспехи).

Тиберия - Через столицу Тиберии проходят все торговые пути с востока, т. к. путь через оркуэнские степи хоть и ближе, но намного опаснее.

19. Князь Тиберии – 25-30 лет.
20. Волхв, советник князя.
21. Воевода тиберийской армии - Скальд.

Милнарон – морское государство, имеет очень сильный флот.

Экспорт: заморские диковинки, пряности, шелка, рабы, изделия эльфов.

Импорт: практически нет.

22. Король Милнарона – 20 лет.
23. Герцог, дядя короля.
24. Граф, друг короля.
25. Эльф-менестрель (из независимых эльфов милнарийских лесов) - Нарийон.

Поднебесная Лапокала – земля странная, сказочная и загадочная. Немерено богатая...

26. Посол Поднебесной – 40 лет.
27. Джана, Апсара старшая – 25-30 лет (не носит доспехи) - Звездочка.
28. Менака, Апсара младшая – 23 года (не носит доспехи). - Альфа
29. Йо Майода, буддийский монах – 50 лет (не носит доспехи) - Ларри.

Оркуэн – страна «арабского» типа. Развито искусство, науки (астрология и алхимия), магия. Но на дорогах хозяйничают племена, кланы и банды разбойников, грабя и убивая всех, кто осмелится прийти в их земли.

30. Эмир Оркуэна – 40 лет.

31. Оркуэнский маг – 60 лет.

32. Секир-Баши, воевода армии эмира – 47 лет.

Берендшир

?	Имя персонажа	Обращение	Описание	Имя игрока
1		Величество	Король Берендшира	
2		Высочество	Дочь короля	Вереск
3		Сэр	Придворный маг	
4		Сэр	Телохранитель короля	
5		Сиятельство	Маркиз	
6		Благородие	Начальник стражи	
7		-----	Фрейлина	
8		-----	Сотница Амазонок	
9		Светлость	Граф, охотник на драконов	Webb
10		-----	Паж графа	
11		Сэр	Маг графа	
12		Милость	Барон	
13		Милость	Барон	
14		Сэр	Путешественник из-за моря	
15	Кассандра	Леди	Фрейлина #2	Настя

Ройланд

?	Имя персонажа	Титул	Описание	Имя игрока
16		Величество	Король Ройланда	
17		Леди	Придворный маг	Руадри
18	Таллин Хольдерхек	Сэр	Гном, телохранитель короля	

Тиберия

?	Имя персонажа	Обращение	Описание	Имя игрока
19		Высочество	Князь Тиберии	
20		Святой Отец	Волхв	
21		Благородие	Воевода тиберийской армии	Скальд

Милнарон

?	Имя персонажа	Обращение	Описание	Имя игрока
---	---------------	-----------	----------	------------

22		Величество	Король Милнарона	
23		Высочество	Герцог, дядя короля	
24		Светлость	Граф, друг короля	
25		Сэр	Эльф-менестрель	Нарион

Поднебесная Лапокала

?	Имя персонажа	Обращение	Описание	Имя игрока
26		Высочество	Посол Поднебесной	
27	Джана	-----	Апсара-хранительница	Звездочка
28	Менака	-----	Апсара-хранительница	
29	Йо Майода	- сан	Буддийский монах	Ларри

Оркуэн

?	Имя персонажа	Обращение	Описание	Имя игрока
30		Высочество	Эмир Оркуэна	
31		Сэр	Маг	
32	Секир-Баши	Благородие	Воевода армии эмира	

Блок: Боевка



Боевка предусмотрена в двух вариантах:

1. «На кубиках». На самом деле никаких бросков кубиков на полигоне происходить не будет. Все броски будут тайно сделаны заранее самими игроками (или, в крайнем случае, Мастерами) и занесены в специальные мастерские листы, и уже оттуда, в случае необходимости, будут поступать непосредственно к игрокам. Система ранений представлена в виде индивидуальной пирамидки жизни.

2. «Реальная». Реальная боевка возможна только в том случае, когда обе противостоящие стороны согласны биться «по жизни». В таком случае любое оружие снимает 1 хит (количество хитов у персонажа индивидуально), а доспехи дают дополнительные хиты: **кожаная броня**: +1 хит, **кольчуга**: +2 хита, **кираса**: +3 хита (**доспехи не комбинируются**).

В роли судей выступают Мастер и Игротехники. Зоной фолла считаются голова, шея, пах. Пострадавший должен не забыть сказать, что был нанесен фол. Сфоливший на выбор пострадавшего удаляется из игры, либо теряет сознание.

3. Укулуаривание осуществляется в небоевой ситуации, и если жертва вас не видит. При проведении рабочей частью оружия по горлу жертвы, последняя считается мертвой. Кольчужный шарф или хауберк защищают от укулуаривания.

4. Оглушение осуществляется путем легкого удара рукой с зажатой в ней рукояткой оружия (кинжала, меча, и т.д.) по плечу (в ключицу) жертвы. Оглушенный может очнуться, если его привели в чувство или оставили в помещении одного. Кожаный или стальной шлем защищает от оглушения.

5. Оружие будет проходить жесткий мастерский отбор по критериям эстетики и

безопасности.

Блок: Магия



5. Магия, оружие и боевка.

Те, кто хочет заявиться магом, должны вместе с заявкой представить Мастерам проекты своих заклинаний. Все заклинания надлежит отыгрывать (рифмованная фраза, серебристый дождик для молний и т.д.). Общее количество заклинаний ограничено.

2.0.0.3