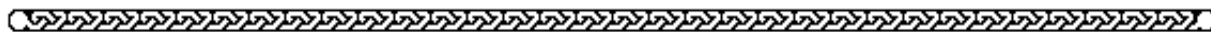


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Земноморье - 2

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Штурмы, Осады](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Земноморье – 2

На гребне триумфального успеха игры Земноморье, прошедшей в Красноярске в 98 году, мастерская группа указанной игры любезно согласилась так уж, и быть продолжить жизнь этого участка суши и заявляет на лето 99 года игру Земноморье-2.

Время проведения: 1-5 июля

Место проведения: Красноярск, полигон Боровое.

Возраст участников: не ограничен

Мастерская группа: Алена Каханова, Ваня Сикилинда, Танчик Рогова, Еля и Виктор Каревы и др.

Первоисточник: Урсула ле Гуин "Волшебник Земноморья" (4 книги) и все документы игры Земноморье-1.

Взнос: 2 \$ (можно, так и быть, деревянными).

Краткий геополитический очерк.

Сто лет назад в патриархальном Земноморье произошли грандиозные события, главными из которых называют глобальный подъем суши вообще, а также уничтожение Логруса, заселение Кар-ан-Тайна и прочие занимательные случаи. В результате магических заморочек карта мира теперь представляет собой огромный бублик, по периметру которого располагается королевство Земноморье, а в дырке плещется Центральное море, где вольно раскинулась империя Каргат - острова Карего-Ат и Атуан. Королевство с неожиданным именем Земноморье управляется Истинным Королем. Столица Селидор имеет наместников в шести провинциях - Лорбанери, Хавноре, Гонте, Гур-ат-Гуре, Кар-ан-Тайне и на плоскогорье Рок - старинном питомнике магов. Эти провинции, в свою очередь, выражают свою волю устами (и мозгами!) своих представителей, образующих Палату Лордов - высший законодательный орган. Пока что и овцы сыты, и волки целы... Где-то за пределами обитаемого мира лежит Остров Драконьи Бега, точное местоположение которого неизвестно. Подводные жители - никсы - все еще околачиваются в Центральном море. Выходить на землю могут, но ненадолго - сохнут,

чахнут идохнут.

Специальности, которые бы неплохо иметь в команде.

Вождь (король, конунг, император и пр.)

Воин (он воин и есть)

Священник Истинной Веры

Землевладелец (фермер, эсквайр, помещик и пр.)

Лекарь (костоправ, коновал, аптекарь - реаниматор такой)

Архивариус (библиотекарь, историк, геральдик, прокурор и адвокат одновременно).

Травник-погодник (метеослужба и "зеленая аптека")

Судостроитель-мореход-рыбак (для тех местностей, которые имеют счастье находиться на побережье)

Медиум - специалист по общению с душами мертвых.

Права мастеров.

Мастер подчиняется общим правилам.

Слово мастера - закон.

Как создать команду.

Выберите себе провинцию по вкусу. Не забудьте поинтересоваться у мастеров, не захватил ли кто уже этот лакомый кусочек.

Наберите человек 10-15 из тех, кто понимает, что такое ИГРАТЬ РОЛЬ и распределите между ними профессии, полезные для острова. Придумайте имена для каждого и **ЗАПОМНИТЕ** их (паспортные имена на Игре недопустимы!).

Сделайте себе игровой костюм (упрощенный вариант - туника и накидка), обязательно иметь единую для всех деталь игровой одежды - одного цвета плащи, одинаковые кильты или треуголки, на худой конец просто большая эмблема на груди.

Создайте свою легенду, не противоречащую первоисточнику ("Волшебник Земноморья") и предыстории (данные правила). Придумайте культ и обряды к нему. Красочные амулеты, свечи, пиротехника, а также любые музыкальные инструменты - от бубна до синтезатора - приветствуются и дают больше плюшек от Богов. Прихватите с собой предметы культа - святыни и атрибуты (типа Кинжала Для Жертвоприношений или жреческого посоха).

Создайте "островной язык" - внутрикомандную манеру общения (например, акцент типа: "панымаеш, дарагой!") и словарь самых необходимых слов. Это чтобы вас враги не понимали, если вы в плену беседовать вздумаете.

В идеале **КАЖДЫЙ** игрок должен иметь **СВОЮ** легенду - только состыкуйте их!

Подготовьте краткую презентацию своей команды.

Соберите с каждого игрока взнос по 2\$ (в рублевом эквиваленте) и сдайте его мастерам (см. выше) **ДО 5 ИЮНЯ!** Не сдавшие взноса не получают Истинного Имени и не являются персонажами.

И приезжайте.

Земноморье ждет вас!

ВНИМАНИЕ! Строго обязательно соблюдение игрового имиджа как вне, так и внутри команды: песни и анекдоты у костра только земноморские либо нейтральные, никаких разговоров на левые темы. Допускаются рассказы про себя, любимого, но с обязательным предисловием типа: "А вот однажды мне приснилось..." или "Вот, помню, в прошлой жизни...". Остальные при этом кивают: "И чего только не приснится (вспомнится)!".

Запомните: ИГРОК БЕЗ ИГРОВОГО КОСТЮМА СЧИТАЕТСЯ ГОЛЫМ, А ВЕДУЩИЙ "ЛЕВЫЙ БАЗАР" - СУМАСШЕДШИМ, ОПАСНЫМ ДЛЯ ОБЩЕСТВА!

На этой оптимистической ноте мы и заканчиваем.

Заявки можно присылать по адресу: Красноярск, Академгородок 21-163, Еле Каревой, тел. 49-83-30.

E-mail: karev@post.krascience.rssi.ru

Блок: Боевка



Боевая система:

КД-КЗ, полная зона (минус голова, кисти, ступни и пах, естественно).

Блок: Штурмы, Осады



Штурмы и осады могут осуществляться только армиями.

Армия - воинское формирование, имеющее командира, знамя и обоз. (Обоз - человек с двумя полными до краев котелками с водой). Армия может передвигаться только шагом.

Блок: Страна мертвых



Страна Мертвых.

Если вас все-таки того... И ваше сердце биться перестало... не отчаивайтесь. Жизнь еще не совсем кончилась. Вам еще надо молча (!) дойти до Страны Теней. Вот там она кончится навсегда (на три-шесть часов). Срок отсидки назначает Владыка Теней. В зависимости от поведения, обстоятельств смерти и погребения вашего игрового персонажа вы можете попасть в Ад, остаться в Чистилище либо удостоиться Рая. Набор удовольствий в Аду невелик - поработать монстром, нарубить дровишек для Рая. За ударный труд адовы жители могут получать райские поблажки.

Блок: Магия



Магия-шмагия.

Маги острова Рок. Знают Истинную речь и магичат с ее помощью.

Магия обрядов - каждая из двух Религий обладает своим набором Священных Книг, ритуалов и обрядов. Искренняя молитва плюс красивый обряд-танец плюс Тайное Эзотерическое Знание Жрецов Истинного Бога - и ваше желание исполнится.

Магия артефактов - найдете артефакт (это такая штука непонятного назначения типа Хрустальный Шар) - узнаете. Колдовство - ингредиентно-заклинательная магия.

Магия Свитков - можно совсем даже не обладать магическими знаниями, но прикупить в кабаке нужный (или ненужный) закл и колдовать в свое удовольствие. Магия моделируется шумно и красочно. Увидите и услышите.

Блок: Магические существа



Бестиарий:

Все твари, включая королевских скелетов и Птахов, не могущих теперь покинуть этот мир (ввиду уничтожения Логруса), кракенов и морских эльфов, вполне познаваемы и уничтожимы. Способы борьбы с ними - как боевые, так и магические.

С драконами, кстати, бороться не рекомендуется. Рекомендуется разговаривать с ними на Истинной Речи.

"Летучий Гонтиец" также уязвим - особым образом. Как правило, в роли Монстров будут обитатели Страны Мертвых и игротехники.

Блок: Экономика



Экономика.

Ни для кого не обязательна, но желательна. При отсутствии занятий оной - от голода не помрете, но плюшек не будет.

2.0.0.3