

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

Название игры: Вторая, 1699

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Один из вереницы самых черных
Годов, что можешь в книгах ты найти:
Вот толпы орков, пьяные от крови,
Все сокрушают на своем пути;
Уже на мир наложено заклятье,
Уже отковано Единое Кольцо;
И Лориэн оплакивает братьев,
И Имладрис скрывает беглецов;

Эрегион в пыли - трава и камни,
И травы гуще, где земля красней;
И запечатаны врата по слову Нарви,
Но нет у недоверия друзей,
К подгорным залам тянут когти судьбы -
На семь металлов - цепь семи оков;
И равнодушен молчаливый Дунланд,
Где, как всегда, не любят чужаков.

Быть может, завтра - час Эриадора,
Быть может, завтра все пожрет огнем,
Но мы живем, сквозь боль, вражду и споры,
Еще живем. Пока еще живем...

Игра состоялась 8 мая 2000 года на нашем полигоне близ г. Железнодорожного. С самого начала она пошла не так, как было описано у Толкиена: гномы, видимо, решив пооригинальничать, объединились с орками, и это сразу решило исход войны. Имладрис пал почти сразу. Лориэн сопротивлялся до конца, но тоже был взят - ценою огромных потерь темного войска. Остатки тех и других сошлись в последней отчаянной битве, в которой погибли практически все...

Вторая, 1699.

1. Легенда.

"С того времени никогда не прекращалась война между эльфами и Сауроном, и Эрегион лежал в развалинах, и Келебримбор был сражен, и врата Мории захлопнулись. В те дни Эльрондом Полуэльфом основана была твердыня и убежище, именуемая Имладрис, а среди людей - Раздол, и простояла она долго..."
("О Кольцах Власти и Третьей Эпохе")

2. Команды.

На полигоне присутствуют следующие расы: эльфы - Лориэн и Имладрис (хайратник с камнем, цвета преимущественно зеленые), гномы - Мория (хайратник красный или коричневый), люди - Дунланд (хайратник синий) и орки (черный прикид и черный хайратник). Команда орков является бродячей и не имеет установленного места обитания. Все остальные команды стационарны.

3. Обстановка на начало игры.

Отковано Единое Кольцо и разрушен союз эльфов и гномов, ибо те и другие обвиняют друг друга в нарушении договора о помощи в борьбе с орками и кровопролитье возле Морийских врат. Западные врата Мории закрыты, наговором Нарви, однако войны между эльфами и гномами нет, ибо и у тех, и у других есть один общий враг - полчища Саурановых орков. Сам Саурон с передовыми войсками штурмует Эриадор и потому в игре не участвует. Те же его войска, что остались в разрушенном Эрегионе, занимаются в основном мародерством, грабят всех путников, захватили перевал Карадрас. Их официальная задача - захватить эльфийские кольца, какие возможно. Гномские приказано пока не трогать, ибо они должны совратить сердца гномов и склонить их к тьме. Единственное, что оркам трогать запрещено безоговорочно - это земли Дунланда, ибо согласно приказу Саурана и договору с его правителями войска орков проходят спокойно через его территорию. Сам Дунланд соблюдает нейтралитет, не нападает ни на орков, ни на другие расы, однако у одиноких путников, идущих через его землю, могут быть большие проблемы. Лориэн закрыт защитной завесой силой эльфийского кольца, но отрезан от остальных эльфийских земель. Недавно основан Имладрис, где нашли приют немногие уцелевшие эльфы Эрегиона.

4. Мастера.

Все мастера являются играющими. При выносе мастер продолжает руководить игрой из положения "гляка". Все правила также обязательны для мастеров, как и для рядовых игроков.

Блок: Медицина, лекари



7. Целительство.

Целительством занимаются специальные целители. Только они имеют право восстанавливать хиты. У эльфов любой может оказать первую помощь (предотвратить дальнейшую потерю хитов), но лечение происходит по общим правилам. Игрок, нуждающийся в помощи, т. е. имеющий меньше хитов, чем положено, без ее оказания теряет 1 хит за каждые пять минут. Восстановление хитов требует времени 5 минут на каждый хит и перевязок по жизни (или специального магического обряда).

Блок: Демография, евгеника



Новое воплощение игрок получает в своей команде, если к этому нет препятствий в виде отсутствия заключенных браков или напрягов в команде. Ребенок взрослеет в течение 6 часов, притом только через час он становится достаточно большой, чтобы поднять хотя бы самое легкое оружие.

Блок: Страна мертвых



5. Жизненный цикл.

Эльфы и орки являются бессмертными, люди и гномы - смертными, но поскольку игровой период охватывает около года реального времени, то от старости не умирает никто. От голода тоже не умирает никто. Причиной смерти для всех рас может являться смертельное или не залеченное ранение, а также неотраженное магическое нападение или истощение вследствие чрезмерного использования магии. Во всех таких случаях игрок надевает белый хайратник и обращается в Мандос.

Блок: Магия



8. Магия.

Изначально все эльфы владеют обрядовой магией (результат соответствует отыгрышу обряда).

У гномов магией обладают оружейники и ювелиры, что позволяет им делать магические предметы.

У людей могут быть официально признанные маги, использующие формальную магию - карточки с заклятиями (заверенными у мастеров). Они производят магические действия путем громкого чтения вслух по бумажке соответствующего заклятия, после чего карточка становится недействительной. Орки магией не обладают.

9. Магические предметы.

В игре находятся два эльфийских (Имладрис и Лориэн), два гномских (Мория) и одно людское (Дунланд) кольца. Единое Кольцо участия в игре не принимает.

Кольцо Воздуха (Вилья) обладает следующими свойствами: воздействие на погоду (сопровождается соответствующими словами не обязательно в стихах), проникание (любой игрок в его присутствии обязан говорить правду).

Кольцо Воды (Нэнья) обладает следующими свойствами: защитные (постановка магических зеркал), показывает истинный облик кого или чего-либо (требуется наличие зеркала по жизни или чаши с водой).

Кольцо Железа (гномское) позволяет отыскивать и притягивать железные руды и железные предметы, при изготовлении оружия дает ему дополнительно 1 хит.

Кольцо Золота (гномское) позволяет отыскивать и притягивать золото и золотые предметы, добавляет 1 хит при изготовлении золотых не оружейных артефактов.

Кольцо царства Дунланд удваивает количество хитов и в защите, и в нападении,

внушает владельцу ненависть к жизни во всех ее проявлениях (с соответствующим изменением поведения), в конечном итоге невыносимой становится собственная жизнь.

Блок: Экономика



6. Экономика.

Отсутствует. Нет никаких чипов на еду, материалы и т. п. Есть меновая торговля. Есть также золотые деньги. Оружейники имеют право изготавливать оружие, в том числе магическое (у эльфов и гномов), а ювелиры - создавать артефакты (у них же). Любая плата за разные услуги - по договоренности.

2.0.0.3