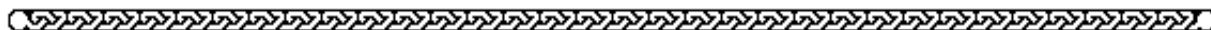


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Гроза над Тирит Азар

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Мемуары, воспоминания, отзывы](#)

Блок: Общие правила, разное



Гроза Над Тирит Азар.

Тень над Нуменором.

Права и обязанности мастеров.

Все мастера являются играющими. Мастера следят за соблюдением правил, которые для них также обязательны, как и для рядовых игроков. Мастера имеют право по своему выбору давать игрокам новое воплощение или наделять их особыми свойствами. Мастера имеют один хит и в случае выноса руководят игрой из положения “вне игры” (в виде глюка, который смотрит, но не играет).

Охрана территории.

Охрана территории от загрязнения возлагается на команду колоний. К нарушителям применяются санкции согласно пункту 6.

1. Легенда.

3310 год. Чуть больше пятидесяти лет прошло со времени последней войны, но и Нуменор, и его Средиземские колонии еще не забыли об этом. Слава грозного нуменорского оружия не померкла, и даже недавний пленник короля Ар-Фаразона не устает напоминать об этом. Его слова о том, что “слава Нуменора должна быть превыше всего в мире”, повторяются со всех площадей, и горе, усомнившимся в них! И король Ар-Фаразон начинает собирать войска, дабы увенчать эту славу покорением Валинора. И посланы гонцы с указами в Средиземские земли: в Тирит Азар, и Пеларгир, и многие другие гавани, основанные когда-то Верными. И посланы войска вслед за гонцами, дабы укрепить дух колеблющихся, утешить непокорных и напомнить всем о несокрушимой мощи Нуменора...

2. Обстановка на начало игры.

В Тирит Азар приплывает нуменорский эмиссар с указом короля Ар-Фаразона о реквизировании всех кораблей гавани на нужды нуменорского флота. Всем морякам, а

также бывшим военным предписано прибыть в Эленну для прохождения воинской службы в рядах доблестной нуменорской армии. Но колонии уже давно живут своей, мало зависящей от королевской власти, жизнью. Тем более что Тирит Азар - крепость Верных, и навряд ли они станут колебаться между верностью королю и верностью Валинору. Таким образом, война практически неизбежна.

Итак, на начало игры имеются две команды: Тирит Азар и Люди Короля. Все игроки, если на то нет особого распоряжения мастеров, являются людьми. Цвета Нуменора - черный с красным (см. "Акаллабет"), цвета Тирит Азар - белый (серебристый), синий, ассоциирующиеся с морем. Эти цвета должны присутствовать в одежде. Кроме того, каждый корабль и каждая крепость на начало игры обязаны иметь флаг (на начало игры - флаг Нуменора, за исключением кораблей торгового флота колоний). Не людские персонажи, если таковые возникнут по ходу игры, имеют право на прикид в соответствии с образом.

3. Жизненный цикл.

Игровое время соответствует не более чем одному году реального времени. На начало игры все считаются взрослыми, поэтому никто не умирает от старости и не успевает родиться. Убитые или умершие от болезней, насылаемых мастерской волей, возрождаются не собой, а новыми, отдельными взрослыми персонажами, не связанными с прежней командой.

Блок: Сопутствующие материалы



Игровые документы.

Фрагмент №1.

ВЫСОЧАЙШИЙ УКАЗ.

Мы, Ар-Фаразон Золотоликий, милостию Истинного Владыки король Нуменора, именуемого также Андор и Эленна, владетель заморских провинций в землях Эндорэнны и прочая, и прочая, и прочая, к вящей славе подвластных мне земель и ради неугасимого величия Нуменора

ПОВЕЛЕВАЕМ:

- Объявить подготовку к походу в земли так называемых Владык Запада, именуемые Валинором;
- Всем флотам Нуменора выделить в славный Всенуменорский флот не менее двух третей кораблей, имеющих в наличии;
- Всем гарнизонам доблестной нуменорской армии приготовиться к выступлению, оставив на месте постоянного расположения только те силы, которые необходимы для защиты внешних рубежей и охраны правопорядка;
- Среди мирного населения всех крепостей, равно городов и прочих поселений, выделить не менее двух третей взрослых мужчин для прохождения службы в доблестной нуменорской армии, каковая служба является почетной обязанностью каждого нуменорца;
- Всем корабелям организовать постройку не менее одного корабля на каждого мастера для нужд славного Нуменорского флота;
- Всем же прочим ремесленникам отдать не менее двух третей производимого ими на нужды доблестной Нуменорской армии.

Дано в Армэнелосе в день Йестарэ, в лето от падения Тангородрима 3310.
На подлинном начертано: Ар-Фаразон.
С приложением большой королевской печати.

Фрагмент №2.

Указ Главного Сборщика податей в казну Великого Нуменора

Всем сборщикам податей на местах немедленно собрать налог за текущий 3310 год в размере 1/10 произведенной продукции и вырученных денег, а также получить недоимки за истекшие годы в удвоенном против обычного размере. К злостным неплательщикам принимать любые меры, вплоть до заковывания в цепи и отправки в Верховный Суд Нуменора в Армэнелосе.

Дано в государственной канцелярии Нуменора в городе Армэнелосе в 13 день миниастэ, в лето от падения Тангородрима 3310.

На подлинном начертано: Малдур.

С приложением малой королевской печати.

Фрагмент №3.

Указ Верховного Жреца богоизбранного Нуменора

Всем жрецам предписываю принять жесточайшие меры в отношении последователей древней и зловредной ереси поклонения так называемым Владыкам Запада. Ибо не может быть на земле Владыки превыше короля Нуменора, самим Владыкою Тьмы охраняемым и Им поставленным, и нет народа превыше дунэдайн, потомков Трех Племен Первых Людей. Сомневающийся же в сем изрекает суждение ложное, нелепое и еретическое. К таковым надлежит применять конфискацию четвертой части имущества на украшение храмов; нераскаявшихся же понуждать всеми мерами к покаянию в их заблуждениях. Закоренелых же еретиков отправлять в святилище Верховного Жреца богоизбранного Нуменора, дабы очистить их от греха пламенем жертвенника.

Дано в Главном Храме в городе Армэнелосе в день Йестарэ, в лето от падения Тангородрима 3310.

На подлинном начертано: Саурон.

С приложением большой королевской печати.

Фрагмент №4.

П Р И С Я Г А

Я, Риден, принимая должность Градоправителя крепости Тирит Азар и Наместника Его Величества Ар-Фаразона, милостью Эру Единого короля Нуменора, именуемого также Андор и Эленна, владетеля заморских провинций в землях Эндорэнны, и прочая, и прочая,

СИМ ПРИСЯГАЮ

в верности моему королю и моему народу.

Клянусь говорить и молчать, дозволять и пресекать, приходить и уходить лишь во благо народа и государя, в нужде и в изобилии, в мире и в войне, в жизни и в смерти, с этого часа и вовеки, пока не отрешит меня от моей клятвы слово государя, смерть или конец мироздания.

Если же я нарушу мою клятву, да покарают меня мой государь, мой народ и Эру Единый заслуженною карою.

Дано в Армэнелосе, в день Мэттарэ, в лето от падения Тангородрима 3262.

Рисунок №1.

Фрагмент №5.

Податель сего Гваэтзор, капитан корабля “Эглерион” на службе Его Величества Ар-Фаразона, милостью Владыки Тьмы короля Нуменора, именуемого также Андор и Эленна, владетеля заморских провинций в землях Эндорэнны, и прочая, и прочая, и прочая, является эмиссаром короля в названных заморских провинциях, с неограниченными полномочиями для выполнения Указа Его Величества, данного в Армэнелосе в день Йестарэ, в лето от падения Тангородрима 3310.

Рисунок № 2.

Блок: Боевка



8. Боевые правила.

Все игроки имеют по одному хиту. Ношение доспехов хитов не добавляет.

Допускается стандартное оружие следующих видов: меч, кинжал, кулуарный нож, копье, топор, лук, дубина.

Зона поражения полная (кроме головы). Попадание в голову - самовынос со смертельным исходом.

Все оружие действует вне зависимости от вида.

При попадании в руку ниже локтя или ногу ниже колен - легкое ранение. Раненый может передвигаться, но не действовать раненой конечностью.

При попадании в руку выше локтя или ногу выше колен - тяжелое ранение. Раненый не может передвигаться.

При попадании в корпус - смерть на месте.

Нетрезвый игрок считается находящимся вне игры и удары, нанесенные им, не засчитываются.

Блок: Морские и речные правила



5. Море и корабли.

Береговая линия отмечается до начала игры. Все игроки считаются умеющими плавать, но, оказавшись в море на значительном расстоянии от берега (длина прыжка с места) считается утонувшим. Корабли строятся до начала игры. Если есть необходимость их постройки во время игры, то это отыгрывается в обязательном порядке. Начать постройку корабля может только корабел-мастер, завершить же ее может и подмастерье. Они же могут и починить корабль, если он был поврежден при нахождении в гавани (хотя бы одним концом касается берега). Сам корабль отыгрывается связанными длинными жердями, между которых стоят игроки. Каждый корабль имеет название и флаг. Игроки, держащие жерди, считаются гребцами. Их должен быть не менее двух на корабль. Все остальные члены экипажа могут заниматься чем угодно, в том числе принимать участие в морском бою.

Корабль считается захваченным, если с него сорвали флаг. Корабль считается потопленным, если с него сорвали чип с названием корабля. При этом все члены экипажа считаются оказавшимися в море (см. выше) и при значительном расстоянии до берега тонут. Однако тот, кто смог ухватиться за брошенную с берега или другого корабля веревку, считается спасенным.

Блок: Медицина, лекари



6. Ранения, болезни и их лечение.

Лечением болезней и тяжелых ран могут заниматься только целители. Легкие раны может лечить воин. Больной или раненый не может лечить сам себя.

При отсутствии лечения в течение 15 минут больной или тяжело раненый умирает, а легко раненый становится тяжелораненым.

Болезни насылаются мастерской волей (за неигровуху или загрязнение полигона) при помощи жрецов черной магии.

Блок: Магия



7. Магия.

Игровая магия практически отсутствует за исключением особых случаев (см. п.6).

Блок: Экономика



4. Экономика.

От голода также не умирает никто.

Процветает рыболовство (не чипуется), которое дает достаточное количество продуктов питания.

Ремесла чипуются в начале игры и изменению не подлежат.

Кроме того, Нуменор вправе потребовать с колоний ежегодную уплату налогов (то есть фактически один раз за всю игру).

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



Это первая игра, проводившаяся клубом в несколько нетипичное для игр время - в начале ноября. Соответственно, не было ни красивого антуража, ни изысканных костюмов. Однако при этом игра удалась, причем в полном соответствии с мастерским замыслом. Нуменорские колонии, не пожелавшие участвовать в самоубийственном походе на Валинор, демонстративно уничтожили флаг Эленны и провозгласили свою независимость от Нуменора. Что до преданных Ар-Фаразону людей - с ними поступили так, как они того заслужили.

2.0.0.3