

Все правила ПРИ «Границы Дозволенного»

Специальные взаимодействия	5
Диверсии	5
Воровство	5
Связывание	5
Пленение	5
Обыск	5
Перемещение по полигону	5
Бордели	6
Изнасилование	6
Деторождение и персонажи книги, которые ещё маленькие.	7
Правила по власти	7
Вступление	7
Традиции	7
Рыцарство	7
Как стать рыцарем?	8
Рыцарские объединения	10
Лорды. Система титулов	10
Кратко о Знаменосцах	13
Особенности структуры власти Железных островов	13
Модель игры во власть	14
Лимиты	14
Борьба за власть	17
Хранитель	17
Король	17
Своё Королевство	18
Правила по рыцарству	19
Общие сведения	19
Идеалы рыцарства	20
Основные важные моменты	21
Менестрели, рыцари и куртуазность	21
Гербы рыцарей	21
Посвящение в рыцари и церемония принятия обетов	22
Ступени рыцарства	22
Церковные рыцарские ордена	23
Модель игры в рыцарство	23
Боевые взаимодействия	25
1. Общее описание	25
1.1 Боевое время	25
1.2. Поражаемая зона	26
1.3. Хиты	26
1.4. Доспехи	26
1.5. Оружие	27
1.5.1. Клинковое оружие	27
1.5.2. Древковое оружие	27
1.5.3. Топоры и ударно-дробящее	27
1.5.4. Двуручные топоры	28
1.5.5. Двуручные мечи	28
1.5.6 Копья	28
1.5.7. Луки	28
1.5.8. Арбалеты	28
1.5.9. Протектированное оружие	28
1.5.10. Ночное оружие	28

1.5.11. Любое ручное оружие снимает 1 хит.....	28
1.5.12. Стрелы снимают 2 хита.....	28
1.6. Щиты.....	28
1.7. Разрешенные действия.....	29
1.8. Запрещенные действия.....	29
1.9. Ранения, добивание.....	29
1.10. Оглушения.....	29
1.11. Армии.....	30
1.11.1. Поражение и разгром Армии.....	31
1.12. Укрепления.....	31
1.12.1. Правила по крепостям.....	31
1.12.2. Правила по посадам.....	32
1.12.3. Участок для штурма.....	32
1.12.4. Подземные ходы.....	32
1.12.5. Нештурмуемые локации и особые способы перемещения.....	32
1.12.6. Запрещено.....	33
1.13. Осадные орудия.....	33
1.13.1. Баллисты, скорпионы и аналогичные им.....	33
1.13.2. Требушеты и катапульты.....	33
1.13.3. Таран.....	33
1.13.4. Камень.....	34
1.13.5. Захват и удержание локации.....	34
1.14. Штурмы и осады.....	34
1.14.1 Штурм крепостей.....	34
1.14.2. Штурм помещений.....	35
1.14.3 Штурм внутренних укрепленных строений.....	35
1.15. Перемещение армий.....	35
1.16. Оборона крепости и стража.....	36
1.16.1. Оборона крепости.....	36
1.17. Лимиты.....	37
1.18. Контрольные точки и их лимиты.....	37
1.19. Корабли.....	38
1.20. Специальные способы умереть или стать инвалидом.....	39
Правила по экономике.....	40
Как будет работать экономика.....	40
Часть 1. Из чего состоит богатство?.....	40
1. Деньги.....	40
А где же золото?.....	40
2. Игровые ресурсы.....	41
3. Товары.....	42
Какие на игре есть циклы?.....	42
Часть 2. Благородная сытость.....	42
Виртуальные доходы.....	43
Сколько выдается лент армии?.....	43
Сколько выдается драконов?.....	43
Физические доходы.....	44
Социальные деньги или Приданое.....	44
Феодалная пирамида собственности и налогов.....	45
Часть 3. Достойный труд или Как появляются физические ценности?.....	46
Как выглядит ресурсная точка?.....	46
Кто владеет точкой?.....	46
Как происходит добыча ресурса?.....	47
Условия успешной добычи.....	47
Что может быть не так?.....	47

Как разрушить и ограбить ресурсную точку?	48
Можно ли стать крафтером на игре?	49
Как создаются товары?	49
Производительность ресурсной точки	49
Уровни мастерства крафтера	50
Технологические уровни ресурсной точки:	50
Часть 4. Кто лучше слышит звон монет или Торговля на игре и Роль Железного Банка	52
Правила по медицине.....	53
1. Обучение.....	53
2. Профессиональные требования	54
Что должно быть у медика на игре для реализации модели	54
Госпиталь	54
3. Лечение ранений	54
3.1. Перевязка	54
Легкое ранение	54
Тяжелое ранение	54
3.2. Лечение ран. Хирургия.....	55
1 этап. Подготовка. Необязательное действие.	55
2 этап. Операция.	55
Исход операции.....	55
3.3. Формирование “мешка медика”	55
4. Лечение поветрий	56
Примеры подводных камней:	57
Правила по алхимии	57
Информация для всех игроков.....	57
Информация для алхимиков	58
Что должно быть у алхимика на игре для реализации модели	58
Лаборатория	58
Приготовление зелий.....	58
Где брать травы?	59
Рецепты зелий	59
Как сварить зелье	59
Правила по ядам	59
Общие сведения об отравлениях	59
Способ отравления.....	60
Отравленное оружие.....	61
Лечение	61
Механика Дикого Огня	61
Краткое описание Дикого Огня.....	61
Применение Дикого Огня	61
Применение Дикого Огня при защите крепости	62
Постскриптум.....	62
Правила по инженерному делу.....	62
Что должно быть у инженера на игре для реализации модели?	62
Процесс изготовления улучшения	63
Правила по пыткам.....	63
Подготовка.....	64
Процесс	64
Нарративные рекомендации	65
Улучшения для палача	65
Положение по Цитадели и Мейстерам	65
Положение по профессиям	66
Правила по религии	67

Кратко о религиях	68
Основные понятия	69
Красные флаги.....	71
Общеизвестная игромеханика	71
Справочная информация по экономике.....	71
Правила по магии	72
Для чего МГ вводит эти правила?	72
Правила прикосновения к Магии	72
ВИДЫ АРТЕФАКТОВ на игре:	73
Карты магии на игре Границы Дозволенного	74
Проклятия	76
Полный список магических болезней.....	76
Артефакты для игроков.....	77
Известные артефакты, примеры:.....	78
Правила по посмертию	79
Место гибели	79
Мертвятник и выход новой ролью	80

Специальные взаимодействия

Диверсии

На игре нет виртуальных диверсий, например: поджогов и отравлений колодцев. Но возможны диверсии, которые можно совершить физически в рамках игры, например: похищение и убийство стражи.

Воровство

Воровство моделируется физической кражей любых игровых ценностей (игровая валюта, экономические ресурсы и товары) или предметов с чипом “Предмет в игре”. Вор, после совершенной кражи, имеет полное право распоряжаться украденным, как посчитает нужным. Карманной кражи нет. Прятать Ресурсы, Артефакты и Свитки в пожизняк, закапывать под кустом на игровой территории запрещено.

Связывание

Моделируется легким связыванием конечностей веревкой. Связывать по жизни нельзя. Вербка не должна причинять связанному неудобства. Связанный игрок бегать не может, может только медленно ходить. Вербку связанный может перерезать об игровое оружие о режущую кромку, на это необходима 1 минута, перерезание веревки должно отыгрываться и выглядеть как перерезание. Связанного может освободить другой игрок.

Пленение

Лишение персонажа свободы. После 2 часов пленения игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни или продолжить игру. Возможны попытки побега.

Обыск

Спрашиваете: по игре или по жизни. Если по игре, то вы называете часть тела или указываете пальцем – что в этом кармане, игрок обязан отдать все, что там есть. Если по жизни, то обыскиваете с согласия человека.

Перемещение по полигону

Проход на Север и обратно осуществляется только через локацию Близнецы. Это правило действует и на армию, и на одиночных персонажей, но не действует для кораблей.

В локацию Дозор-в-Сероводье можно зайти только по особым правилам, которые будут написаны перед локацией. Армией в эту локацию зайти нельзя, она не штурмуемая.

На Пайк и Дракониий Камень можно приплыть только на корабле или воспользоваться паромом перед локацией. Армии - только на корабле!

Корабли Пайка и Драконьего Камня могут выплывать с острова по голубым линиям, отмеченным на карте.

Армия и корабли могут перемещаться только по дорогам, отмеченным на карте.

Одиночные персонажи могут перемещаться как угодно, исключение - локации Пайк, Дракониий Камень, Дозор-в-Сероводье и проход на Север в обе стороны.

Отношения, любовь, секс

Любовь, прежде всего, подразумевает флирт.

На этапе флирта даме положено быть милой, игривой, загадочной, легкомысленной. Кавалеру необходимо проявить настойчивость, готовность совершать безумные поступки, не задумываясь о последствиях. Если мы говорим о людях без сословия, то всё равно в отношениях между крестьянкой и крестьянином есть доля флирта. Ухаживания, ромашки или собранные последние деньги на кусок красивой ткани любимой в подарок.

Этап флирта – это взаимные приятные подарки, знаки внимания, прогулки, свидания, комплименты.

И в тот момент, когда вздыхать, держась за руки, становится уже неприлично в глазах общества и друг друга, пора переходить к решительным действиям.

Для начала необходимо принести партнеру удовольствие. К этому процессу относится: взаимное кормление: фондю, клубника (будьте выше крекера со сгущенкой!), или взаимное напаивание напитками: сок, вино. Спирт, водка и чай – жуткий моветон. Хотя если речь идёт о деревенской девке, ей и бражка будет приятна.

Далее следует воздушный поцелуй (поцелуй «в щёчку» – по согласию обеих сторон) и взаимное разбрызгивание на партнёра (партнёршу) духов или одеколона. К выбору ароматов следует подойти ответственно – по их качеству будет складываться мнение о вас, как о приятном (-ой) или неприятном (-ой) партнёре (партнёрше).

С учётом часто встречающейся аллергии на отдушки и парфюмерные добавки можем посоветовать выбор из натуральных масел.

Если «потенция» безнадежно потеряна (флакончик выпал, содержимое закончилось), можно обновить ощущения и продлить своё счастье, посетив парфюмерную лавку. Там же можно подобрать для себя новый образ. (рекомендуем для мастерских крафтеров (смотрите правила по экономике)).

После того, как всё случилось, партнёры обмениваются карточками размером 10 x 15 см (размер указан приблизительно, имеется в виду, что вам не нужны листы формата А4) со своими фото или теми, что вы получили в конверте на регистрации (это будут просто картинки мужчины и женщины), рекомендуем подготовиться и сделать свои (Благодарим мастеров игры «Ведьмак. Большая игра» за идею). Самые смелые могут выложить свои карточки после игры в сообществе. Фотокарточка не должна быть откровенно похабного характера, достаточно просто красивого фото, возможно слегка приправленного элементом эротики. Карточки непобираемы и получают только описанным выше путём. Если вы знатный ловелас, заготовьте себе карточек побольше.

Бордели

Могут использовать в качестве своих услуг всё, что угодно (мы рекомендуем массаж и благовония).

Изнасилование

Человек фиксируется верёвками (смотрите “связывание”) и опрыскивается из флакончика. После чего жертва отдаёт свою карточку, насильник свою не отдаёт. Правила не работают на несовершеннолетних участниках.

Деторождение и персонажи книги, которые ещё маленькие

Если вы хотите ребёнка, после обмена карточками вы приходите к региональному мастеру и бросаете кубик, если на кубике 5 или 6 – вы беременны. У нас игра идёт день за год, поэтому вы просто ходите всю игру со свёртком или куклой (завозите сами).

Именные персонажи возрастом до 14 лет на нашей игре могут моделироваться куклой с чипом «предмет в игре», или роль ребёнка может сыграть реальный ребёнок (см правила по детям). У ребёнка при себе должен быть герб дома, если этот ребёнок из благородной семьи (например: ребёнок носит гербовую котту, а кукла завернута в гербовые пелёнки).

Правила по власти

Вступление

Что такое власть? В рамках отрезка правил под властью мы понимаем законное право на войну. Мы моделируем реализацию власти, её наследование и переход из рук в руки. Сама власть расширяет границы отдельного человека или группы людей, и задача правил смоделировать эти границы и способы их расширения/сужения законными методами. Всё, что указано в этих правилах, это условности, на которые мы идём для выполнения поставленной задачи. Мы понимаем, что наша точка зрения на этот вопрос может отличаться от вашей и в чём-то отходить от вашего представления о мире Мартина. Однако мы постарались сохранить идею, стоящую за этим миром. В данном разделе правил есть два основных раздела: традиции и собственно модель. Традиции — это не жёсткие правила, отслеживаемые мастерами. Это то, как устроен моделируемый нами мир, и последствия за несоблюдение будут исключительно в рамках мира от других игроков. Модель — это правила, по которым будет работать наш игровой мир. Итак, приступим.

Традиции

Рыцарство

Рыцари Вестероса отличаются от рыцарей Средневековья. В реальном Средневековье рыцари – один из столпов власти, военное сословие, тесно связанное с христианской религией. В мире Вестероса рыцарство к власти не имеет отношения. Это отдельная каста воинов со своей иерархией и условной структурой. Рыцари в Вестеросе, как и их средневековый аналог, тесно связаны с религией, но Церковь Вестероса, Семибожие, не имеет такой власти, как Христианство в Средневековье, а значит сама по себе эта связь не даёт ничего. Есть рыцари без власти, есть люди со властью, но не рыцари. Прекрасные примеры - регионы Пайк и Север. Рыцари всегда последователи Семерых, при посвящении приносят 7 рыцарских клятв, по одной на аспект Единого Бога. Посвящение в рыцари – верность Церкви Семерых. Таким образом нельзя быть рыцарем и не верить в Семерых на момент посвящения, это важное уточнение для рыцарей, последовавших за Красной жрицей.

Рыцари бывают разные. Низшая ступень касты – **межевые рыцари**. В источниках о реальном Средневековье подобные им назывались странствующими рыцарями. Рыцари без хозяина, наемники, кто-то из них посвящает себя грабежу, кто-то посещает турниры, чтобы добыть славу, проявить воинскую доблесть и получить призовой доход, а кто-то действительно ищет подвигов и славы и верен идеалам рыцарства. Межевые рыцари на старте игры получают способность “наёмник”, позволяющую им входить в армию вне

лимита (эту способность межевой рыцарь получает от мастера по сюжету на регистрации). Обязательным условием для этого является отсутствие лояльности какому-то лорду на момент начала игры. Стоимость наёма такого рыцаря в армию составляет 40 оленей (как и для наёмника), однако эта стоимость будет уменьшаться за белые ленты рыцаря и увеличиваться за чёрные (о лентах будет подробно сказано ниже). Также отдельно стоит сказать, что межевой рыцарь, который нанимается в армию одного и того же лорда более двух раз, теряет способность “наёмник” и далее считается Верным мечом. Пример межевого рыцаря из книг – Дункан Высокий.

Следующая ступень – **верный меч** (или присяжный рыцарь, суть одно и то же). Рыцарь, поступивший на службу к лорду не только на военных условиях (как межевой, на одну военную кампанию, как меч), а на постоянной основе и на зарплате. Он верен своему дому, т.к. ему за это платят. Выполняет различные воинские задачи: обучает ополчение, устраивает рейды, служит офицером в отряде, но “своей” земли у него нет, он просто более ценный солдат в армии нанимателя. Пример: Бронн Черноводный, до женитьбы.

В дальнейшем верный меч может стать **посаженым рыцарем**. Это рыцарь, которому выделили кусок земли в лен. Так создаются рыцарские дома, и они прямые вассалы лорда, который им эту землю выдал. Одна из возможных вершин карьеры рыцаря. Он уже начинает получать доход со своих земель, сам ими управляет и думает об их благоустройстве. Также он получает право передать эту землю по наследству, и на него распространяется принцип “вассал моего вассала - не мой вассал”. То есть его непосредственный начальник — это тот лорд, от которого он или его предки получили землю, и никто другой. Пример: рыцарский дом Бейлишей.

Не все рыцари заканчивают свою карьеру рыцарскими домами. Не жаждущие земли и власти идут другим путем. Их стремления после “верного меча” ведут к вершине карьеры – **Белому плащу**, рыцарю королевской гвардии. Белые плащи задумывались как идеальное воплощение рыцарства. Они отдали все, что у них есть, служению и высшей форме долга. Белый плащ клянётся отдать свою жизнь за королевскую семью (важно, что не за короля, а за ВСЮ семью). Их клятвы напрямую защищают именно королевскую кровь, это использовал Бейлор Сломи Копье на суде в Эшфорде, вступившись за Дункана Высокого, понимая, что среди его оппонентов есть Белые плащи, и они ничего не сделают представителю королевской семьи.

Однако большинство рыцарей в мире Мартина идеализмом не страдают и далеки от задуманного идеала. Сандор Клиган говорил, что рыцарские обеты – ленточки на мече, и не просто так. Есть случаи, когда, достигая высоты Белого плаща, рыцарь не только не воплощает идеалы, которые представляет плащ, а совсем наоборот или просто молча исполняет приказы короля, или делает то, что несёт выгоду лично ему. В обществе это порицается, но сделать с этим практически ничего нельзя. Однако об этом позже.

Как стать рыцарем?

Любой рыцарь может сделать рыцаря. Условия: человек верит в Семерых, показал себя достойно – его может сделать рыцарем любой другой рыцарь. Пол соискателя не важен, это может быть женщина. То есть традиции не запрещают женщине стать рыцарем, тут сложность в том, чтобы найти другого рыцаря, который тебя посвятит. Ведь, по сути, посвящая другого в рыцари, вы ставите под удар своё имя, отвечаете за поступки, совершённые посвящённым не на суде, но по совести. И, конечно, они влияют на вашу репутацию.

Есть ситуации, например, Дункан Высокий, когда посвящение подразумевалось, но не произошло: Рыцарь Крылатой Чаши, у которого он служил, умер. Дункан поехал на турнир и сказал, что посвящен (т. е. соврал), а поскольку рыцарем его никто не знал, ему требовался заступник, способный подтвердить его статус. Любой, кто знал посвятившего. Таким образом Дункан апеллировал к авторитету своего погибшего наставника. Подобные ситуации могут быть и на игре. Но не для каждого такого Дункана будет свой Бейлор Сломи Копьё, чтобы заступиться.

Становление рыцарем не простой процесс. Кроме службы другому рыцарю, доказывающей вашу доблесть, придётся ещё пройти ритуал посвящения, который включает в себя принесение клятв и ночное бдение в септе с заката до рассвета (отыгрывается бдением в септе в ночное игровое время). Лишь по утру вышедший из септы называется рыцарем в полном смысле этого слова.

Можно ли перестать быть рыцарем? Нет. Какие бы преступления вы не совершали, вы останетесь рыцарем, однако надо помнить, что даже за преступления, обычно не предполагающие смерть, ваши собратья-рыцари могут спросить с вас гораздо больше и казнить без суда. Здесь действуют свои законы и, конечно, спрос с рыцаря всегда выше, чем с крестьянина. Важно понимать, что если крестьянин изнасилует девушку, то его будут судить за насилие, а вот рыцаря за нарушение клятвы, что всегда стоит выше. Надо также понимать, что рыцарь, сменивший веру, по сути, совершает клятвопреступление (что отражается в максимально возможном количестве чёрных лент). Нет, он не перестанет быть рыцарем по названию, но, по сути, его путь уже не связан с рыцарскими обетами, что отражается в исключении рыцаря из игромеханической модели с лентами. Таким образом при переходе в другую религию рыцарь больше не получает ни белых, ни чёрных лент и не считается рыцарем в модели правил по рыцарству. Собратья рыцари могут и должны считать подобного перебежчика предателем высшей ступени и действовать в его отношении соответственно. Сочувствие другой религии не возбраняется, но добровольный переход из веры Семерых осуждается всеми, кто считает себя истинными рыцарями. И каждый задумается, а стоит ли доверять человеку, который предал клятву Богам? (отметим в скобках, что в мире Вестероса нет понятия “ложные боги” как такового. В том или ином смысле все боги считаются существующими, так что переход – это отказ служить одним богам в угоду другим богам, отсюда и отношение).

Также рыцари, будучи воплощением военного искусства, не могут отказаться от поединка без вреда для своей репутации и чести. Это конечно же всегда частное решение, и для вызова нужен веский повод. А значит тут наступает тонкий момент красноречивости. Попытаться вызвать Тайвина Ланнистера на поединок можно, но, скорее всего, вы столкнётесь совсем не с ним и в ответ получите ряд вызовов от рыцарей, его охраняющих, которых он как лорд может поставить перед своим поединком. Ведь время и повод для поединка решается здесь и сейчас между двумя рыцарями. Оружие не оговаривается отдельно, по умолчанию это оружие ближнего боя и сражение будет пешим. В общем, вызов на поединок – это не столько мастерство владения мечом, сколько мастерство владения словом и моментом.

Можно ли перестать быть Белым плащом? До решения Джоффри Баратеона такое не представлялось возможным. Белый плащ уходит на покой только в гроб. Однако Джоффри выгнал Барристана Сельми, что создало опасный прецедент увольнения Белого плаща. Даже Джейме не лишился плаща, хотя фактически нарушил обеты,

которые приносил. Будет ли этот прецедент иметь развитие – покажет только время, но это решение короля однозначно осуждается всеми представителями знати.

Рыцарские объединения

Почти 300 лет тому назад в Вестеросе были рыцарские ордена, Мейегор Жестокий их поборол и поставил само понятие “орден” вне закона. Сейчас могут быть братства, отряды, но не ордена. Орден вне закона, так как под орденом понимается религиозная военная организация, и она запрещена под страхом смерти. Основание ордена и участие в нём считается государственной изменой. Это верно не только для рыцарских орденов, но и для орденов простых людей.

Есть редкие исключения, типа ордена “Зеленой Руки”, но он тоже полуофициальный и полумифический, о его существовании ходят легенды. Так что если в него кто-то и входит, то об этом стараются не упоминать.

FAQ

1) Любой ли рыцарь может стать Белым плащом?

Да, ЛЮБОЙ. Нет ограничений, кроме воли короля.

2) Будет ли у нас на игре как-то подтверждаться посвящение в рыцари? Будет ли прописано, что нужно для посвящения, или это чисто на отыгрыш?

Да, конечно. Тут есть и элемент отыгрыша, но все игромеханические модели начнут действовать на новопосвящённого рыцаря только после прохождения им посвящения, описанного выше.

3) Чем рыцарское объединение отличается от рыцарского ордена?

Отношением к религии. Орден - религиозное объединение, братство – светское объединение ради задачи, иногда конкретной. Защищаем бедных и обездоленных – норм, воюем за Семерых – не норм.

4) Можно ли создать на игре рыцарский дом?

Если ты служишь какому-то лорду, то он своей волей может сделать тебя посаженным рыцарем, создав таким образом дом.

Лорды. Система титулов

Какие титулы у нас есть? Вестерос – не средневековая Европа, где есть маркизы, графы, герцоги. Существует всего 4 титула: король, принц, лорд, посаженный рыцарь. Остальные – простолюдины, мастера или септоны. Иных титулатур нет.

С точки зрения титулов “великий лорд” и “малый лорд” – формальность, они равны и равно являются вассалами короля.

А вот правитель дома Мартелл – принц. Дорн держится за это. Принц – на ступень выше лорда. С точки зрения этикета, при встрече первым кланяется тот, кто стоит на ступень ниже. И чем больше разница, тем глубже поклон. Формально принц при встрече с королём просто склоняет голову, лорд кланяется в пояс, а вот рыцарь падает на колени. Однако, с помощью этого языка вполне можно показать как своё уважение, так и неуважение к собеседнику. Если сделать больше, чем требует этикет (например, встретив Тайвина Ланнистера, поклониться ему первым), то вы пытаетесь польстить собеседнику, если наоборот, то оскорбить. Считывать этот этикетный ход или нет, вопрос принимающей стороны. Принц Доран Мартелл может оскорбиться, что лорд Ренли Баратеон ему не поклонился первым при встрече, а может и не заметить, списав

это на то, что Ренли уже назвал себя королём, хотя титул и не получил. Как будет политически выгодно.

Отдельно важно – официальный наследник наследует статус своего дома для всех прочих и считается носителем того же титула, что и глава дома, то есть при встрече с дочерью-наследницей престола Дорна лордам следовало бы кланяться. Однако, остальные члены дома считаются на ступень ниже и потому следуют тем же законам. Единственное, что представители рыцарского дома всё же стоят выше простолюдинов, и потому ожидается, что последние будут им кланяться первыми.

Абсолютно все лорды являются вассалами короля – юридически, как принесшие присягу Железному Трону. И мы подчёркиваем – ВСЕ ЛОРДЫ (да, даже северяне). С этого и начинается война королей – Джоффри созывал к себе лордов и требовал подтверждения присяги, в том числе малых домов. Большинство из них отказалось или проигнорировало, как, например, Уолдер Фрей, что дало формальный повод объявить их изменниками.

Все лорды – вассалы короля, но король не может единолично править всем. Для этого он назначает Хранителей. Хранитель – административное звание. Великий Дом – это дом, которому король выдал статус Хранителя определенных земель или важных объектов. Подчеркнём – именно король, не другой лорд. Также особняком тут стоит Дорн, где звание Хранителя звучит иначе, хотя, по сути, означает тоже самое – Правитель Дорна.

На старт нашей игры представлены следующие носители титула Хранителя:

Правитель Дорна – принц Доран Мартелл

Хранитель Севера – лорд Робб Старк

Хранитель Запада – лорд Тайвин Ланнистер

Хранитель Востока – лорд Ренли Баратеон

Хранитель Юга – лорд Мейс Тирелл

Хранитель Речных Земель – лорд Хостер Талли

Хранитель Долины – лорд Роберт Аррен

Хранитель Железных Островов – лорд Бейлон Грейджой

Хранитель Цитадели – лорд Лейтон Хайтауэр

Хранитель Драконьего Камня – лорд Станнис Баратеон

Хранитель Переправы – лорд Уолдер Фрей

Хранитель Дорнийских Марок – лорд Беррик Дондаррион

Жирным в этом списке выделены старшие звания Хранителей. Три последних формально входят в административное деление своих регионов и Великими домами не являются, но для модели важно понимать, что у них также это звание есть.

Курсивом в этом списке выделены те звания, которые на игре не дают ничего, кроме ОБВМа. Так что могут быть те, кто своими целями ставит получить именно это звание, как способ формального возвышения своего дома.

Звание Хранителя означает, что носитель управляет данными землями от лица короля, и от его же лица принимает присягу малых домов. Формально в некоторых регионах (например Север) отношение к Хранителю выше, чем к королю, что и позволяет лорду считать себя вассалом Хранителя, а не короля, но юридически это не так. Многие дома (традиционно все северяне) приезжают к Великому лорду, а не в Королевскую Гавань, чтобы подтвердить свою присягу королю через Хранителя. Это не означает, что они вассалы великого лорда.

Бывают более “мелкие” Хранители, например, Хранитель Цитадели, как часть титула Хранителя Простора, или Хранитель Дорнийских Марок (уже упомянутые в списке выше). Чаще всего более “мелкие” Хранители отвечают за важные или конфликтные зоны и нужны для более мелкого административного деления.

Понятно, что, если твой дом веками слушался приказов Хранителя, проблематично воспринимать себя вассалом короля. Это и создаёт сложную, двойственную систему. В случае неповиновения Хранителя королю лорды в его административном делении сами решают, какой клятве остаться верными – фактической или юридической, и это спасает их от суда за клятвопреступление и измену (впрочем не всегда, ибо король может быть самодуром). И если в этой дилемме лорд выбрал быть верным королю, то даже при поражении он ничем не рискует – он всего лишь следовал клятве. Конечно, Хранитель может затаить обиду и отомстить, но судить за измену не может, ибо нет факта измены. Итак, Великий Дом создается королем путём назначения малого дома Хранителем одного из бывших Королевств, статус Великого Дома король может отобрать и передать другому дому. Как это делается, будет расписано во второй части правил. Это может вызвать недовольство бывшего Великого Дома и всех тех, кто его поддерживает, и привести, например, к войне.

Титула Лорда лишить нельзя, можно уничтожить весь дом на корню (казнив всех или только мужчин, а женщин выдать замуж за рыцарей без сохранения фамилии / отдать в септы), тем самым закончив его историю.

Титулы лордов передаются в наследство и остаются внутри дома, как и звание Хранителя. Отобрать это звание может только король своей волей. Раз уж мы коснулись наследования, то в Вестеросе везде, кроме Дорна, действует право полусаллической примогенетуры. То есть наследуют сначала сыновья погибшего, потом его младшие братья и их сыновья, потом сыновья сестёр или дочерей покойного, потом дочери покойного и уже потом дочери младших братьев. То есть сначала проверяются наследники по мужской линии и уже потом по женской. Наследовать всегда могут ТОЛЬКО законные дети. Бастарды не наследуют никогда. Единственный вариант для бастарда — это получить признание от своего отца И от короля. Мало сказать, что Джон Сноу – сын Нэда Старка. Надо, чтобы король признал Джона Сноу представителем благородного дома Старк. И, только после этого, фамилия бастарда меняется на фамилию его дома, и он входит в ряд наследования согласно своему возрасту. Единственное отличие от этой системы в Дорне заключается в том, что женщины наследуют наравне с мужчинами, так что там не проверяют пол наследника – только старшинство.

Также в Вестеросе действует способ наследования через завещание. Воля умирающего, зафиксированная на бумаге или устно в присутствии двора. Она считается приоритетной, хотя её можно и проигнорировать, возвращаясь к вышеупомянутой системе. С другой стороны, лорд может лишить права наследования своего отпрыска по собственной воле, однако это весьма порочащий дом ход и требует объяснений. Преступление должно соответствовать наказанию. Лишённый наследства покидает свой дом и берёт себе новый герб, чаще всего он становится межевым рыцарем, если был рыцарем до лишения. Или ищет себе новые способы к проживанию. Надо ещё понимать, что ни Белые плащи, ни септоны, ни мейстеры не входят в систему наследования, так как отказываются от всего, вступая в эти организации. В спорных случаях наследования оно определяется тем, кто стоит выше – у рыцаря лордом-сюзереном, у лорда королём.

А в случае наследования короны решение принимает Великий Совет – собрание всех Великих лордов королевства вместе с Верховным септоном и Великим мейстером.

Также стоит упомянуть отдельно ситуацию с регентством. Если наследник слишком мал, чтобы управлять сам, то его регентом назначается родитель (чаще всего мать по понятным причинам). При отсутствии родителя им становится старший живой родственник. Однако могут быть исключения, когда регента назначает вышестоящий. Король может назначить регента лорду, а лорд своему вассалу рыцарю. Регентом малолетнего короля, при отсутствии матери, чаще всего становится Десница короля. Однако, в редких случаях, решение о регентстве может принять Малый совет. Например, если Десница находится далеко от столицы. Это не закон делает Десницу регентом, а традиция. Следовательно, Малый совет может пренебречь этим и выбрать регентом кого-то другого. Однако регент не может совмещать свои обязанности с обязанностями члена Малого совета, кроме обязанностей Десницы. То есть быть регентом и Десницей одновременно он может, а вот регентом и мастером над монетой – нет.

Но вернёмся к Хранителям. Когда какой-то дом мечтает стать великим, это означает, что он хочет стать Хранителем своего региона, ну или может быть другого. Хранители могут: собирать налоги со своего региона, собирать знамена и вершить суд, согласно традициям местности. То есть, по сути, это маленькие короли, которые отвечают только перед Железным Троном.

Кратко о Знаменосцах

Чем отличается лорд земель от конкретного знаменосца лорда? С точки зрения лора есть крупные дома, которые сами по себе богаты – они заслужили звание знаменосцев. Лорды этих домов выходят под своим знаменем и ведут за собой солдат. То есть знаменосец – это тот, кто заслужил право носить СВОЁ знамя в армии лорда и сам может командовать своими людьми в бою. В рамках игры это означает, что ему можно передать часть лимита (как описано ниже) для захвата своих контрольных точек или даже локаций.

Особенности структуры власти Железных Островов

Отдельно в системе власти Вестероса стоит упомянуть Пайк. По сути своей это государство викингов, у них свое собственное, отдельное восприятие структуры власти. С точки зрения всего остального Вестероса юридически их система силы не имеет, только они в ней живут. Пайк сложно контролировать, да и Железному Трону до этого дела нет – пока работает, не ломай. Следующие пункты важны для Пайка:

- Каждый капитан, находясь на своем корабле, выше, чем лорд. Подчиняйся капитану, пока ты на его корабле.
- Пайк состоит из отдельных островов. На каждом острове свое подобие замка (как минимум крепость), и этими мелкими островами очень сложно управлять из одной точки по причинам чисто логистическим. Поэтому у каждого острова есть свой хозяин – мини-король, юридически для Вестероса этого статуса у него нет, но по факту для Пайка есть. Эти лорды входят в тинг.
- Тинг – уникальный способ решения вопросов власти и наследования, работающий только на Пайке. В него, кроме вышеупомянутых, могут входить и особо отличившиеся капитаны, и даже простые воины. К их словам прислушиваются, но голос у них совещательный. Право говорить на тинге – одна

из высших наград для железнорожденных. При этом пол говорящего значения не имеет.

Модель игры во власть

Итак, мы разобрались с терминами и устоями общества. Пришло время поговорить о модели власти на нашей игре.

Лимиты

Лимит шлемов (далее лимит) — это то количество игроков, которое может входить в армию. Можно меньше, но нельзя больше. В каждой локации (кроме Королевской Гавани) лимиты разделены на две части. Основная часть и то, что называется Королевский Лимит (КЛ).

Королевский лимит – это физическое воплощение власти, дарованной королём. Эти цифры могут изменяться, передаваться и отбираться, ТОЛЬКО пока они не собраны в действующую армию. После того, как армия собрана, лимит, который она воплощает, не может быть изменён. При этом всегда сначала армия собирается в счёт основного лимита, а уже потом используется дарованный кем-либо. Королевский лимит может быть отозван королём в любое время (кроме упомянутого выше). Однако король не может забрать этот лимит себе. Он обязан передать его другому Хранителю (подчёркиваем, именно Хранителю) при этом королевская часть лимита не может превышать основную. То есть если у локации лимит 30+10 королевского лимита, король может передать ей ещё не больше 20. Да, это означает, что Хранитель Долины не может получить королевский лимит, так как не обладает своим. Напоминаем, что наёмники не входят в лимит и не считаются ни как основная, ни как королевская часть. Право забрать и передать королевский лимит – это безграничное право короля и только его. Основная часть лимита находится в распоряжении Хранителя. Только он может собирать армию в своей локации. Однако, Хранитель может своим решением передать часть своего основного лимита (или весь) какому-то другому лорду, что даёт ему право собирать свою армию в своей локации. Да, так можно передать лимит лорду в другой локации, где он поднимет восстание. Передать и отобрать обратно свой лимит Хранитель может в любое время (кроме упомянутого выше). Надо понимать, что передавать свой лимит Хранитель может абсолютно любому лорду или принцу. То есть как своим малым домам, так и другому Хранителю или его малым домам. Право распоряжаться основным лимитом есть только у Хранителя этого региона. Исключением является Ренли Баратеон, который может распоряжаться лимитом в 20 человек в локации Хайгарден. Эти люди пришли с ним из Штормового Предела и подчинены званию Хранитель Востока.

Пример: Винтерфелл собрал армию в 20 человек. У него осталось 10 основных и 10 королевских. Король, узнав об этом, отзывает свои 10, так как они не задействованы в армии. Оставшиеся 10 лорд Старк может передать лорду Клигану в свите лорда Ланнистера, давая возможность Клигану поднять свою армию, когда он того пожелает (если хватит ресурсов, конечно же). Клиган пользуется этим, чтобы поднять армию в Харренхолле и ударить в спину защитникам, когда к стенам подошли войска Старков. После чего захватывает замок Харренхолл под своё управление. До получения звания Хранителя у него в распоряжении есть 10 человек, выделенных Старком. Клиган может распустить армию и собрать её снова, пока Старк не отозвал свой лимит.

Контрольные точки дают лимит, который прибавляется к основному, то есть неотбираемому королём, таким образом увеличивая не только основную часть лимита, но и возможную королевскую. Если в какой-то момент королевская часть превышает основную, король обязан передать излишки другому Хранителю. Если этого не сделает король – это решение примет МГ не в его пользу.

Любые перемещения лимитов фиксируются через регионального мастера.

Винтерфелл – 30 + 10 КЛ

Риверран – 20 + 5 КЛ

Близнецы – 15 + 5 КЛ

Харренхолл – 20 + 10 наемники (Варго Хоут) + 5 КЛ

Пайк – 20 + 5 КЛ

Хайгарден – 50 + 20 КЛ

Старомест – 30 + 10 КЛ

Солнечное Копьё – 30 + 10 КЛ

Королевская Гавань – 35 КЛ

Драконий камень – 25 + 5 КЛ + 10 наемники (Саладор Саан)



Борьба за власть

Хранитель

Для того, чтобы получить звание Хранителя, лорд должен заявить об этом сначала региональному мастеру и соответствовать двум из трёх условий:

1. Назначение короля (то есть вам это звание передал сам король)
2. Одобрение мастера локации
3. Одобрение главного священнослужителя основной религии в этой локации

При этом одобрение двух последних не может быть взято силой – это игротехническое одобрение, так что их можно купить, уговорить и тому прочее, но нельзя получить это одобрение угрозами. Про священнослужителя отдельно на примере Семерых – это главный септон этой локации. Он назначен Церковью, и об этом известно.

После того, как региональный мастер утверждает возможность назначения (сразу подводит к нему одобряющее ваше назначение лицо и/или указ короля о назначении), лорд сообщает об этом на центральной площади локации громко и во всеуслышание. В этот момент те, кто не согласен с подобным назначением, могут попытаться убить претендента. Лишь после этого он получает право управлять основной частью лимита этой локации, в том числе и той частью, которую предыдущий лорд кому-то передал.

Таким образом Хранителем можно стать как самому, так и по воле короля. Последний может назначить Хранителя, но без одобрения одного из двух вышеупомянутых назначение становится формальным и реальной власти не даёт. Лорд также может отказаться от назначения, даже если соответствует всем необходимым критериям.

При отсутствии Хранителя лимит локации не подчиняется никому, пока новый Хранитель не будет назначен. Важно понимать, что в случае смерти Хранителя и отсутствии назначения нового, это звание переходит по наследству согласно закону о наследовании.

Король

Королём стать несколько сложнее. Для того, чтобы заявить о восхождении на престол, этот самый престол сначала нужно захватить. Только после того, как лорд захватывает Железный Трон (не выносит его из КГ, а берёт Гавань, садится на трон и надевает на голову корону), он может заявить, что желает стать королём, также региональному мастеру. Чтобы назначение было утверждено, лорд должен соответствовать двум из трёх условий:

1. Быть ближайшим родственником действующей или прошлой королевской династии (сын, дочь, муж, жена, отец, мать, брат, сестра)
2. Одобрение Великого мастера
3. Одобрение Верховного септона (пока Семеро являются основной религией в королевстве, если эта ситуация изменится – главы новой основной религии Вестероса)

Таким образом, у Станниса и у Ренли Баратеонов уже выполнен первый пункт условий. Однако, он также уже выполнен и у всех потомков династии Таргариен, если таковые найдутся. Одобрение в двух последних пунктах так же, как и в ситуации с Хранителем, нельзя получить силой. Если соискатель соответствует двум из трёх условий, он проводит публичную церемонию коронации и лишь после этого становится королём и может управлять не только лимитом Королевской Гавани, но и всеми королевскими лимитами в других локациях. Обратим ваше внимание на то, что решение мастера и

септона не может быть принято в пользу вообще другого кандидата. Например, если КГ взял Станнис, они не могут одобрить назначение Ренли. Они обязаны либо подтвердить назначение Станниса, либо отказать ему. В случае, если предыдущий король умер во время штурма, а нового не признаёт ни один из двух, мы обращаемся к закону о наследовании, и королём становится тот, кто должен согласно наследованию. Например, в случае смерти Джоффри – это его младший брат Томмен. Да, это означает, что если все дети мужского пола Серсеи и Роберта будут мертвы, то престол автоматически переходит к Станнису, как старшему представителю дома по мужской линии. Это не означает, что все лорды сразу прекращают восстание. Это лишь даёт ему право управлять лимитом КГ и королевским лимитом, даже если он сам в этот момент не на троне. Это условная модель, стоит помнить об этом, когда вы решите задать вопрос о реализме.

Своё Королевство

Также лорд Хранитель (из списка, выделенного жирным) может заявить о выходе его королевства из состава общего. Для этого ему нужно сначала получить корону своего королевства, которая хранится в Красном Замке (да, все семь там, и да мы намеренно исключаем из этого уравнения Долину). Корону можно украсть, отбить, выторговать, но нельзя спрятать. Если в какой-то момент времени мастерская группа не знает точного и достигаемого игроками местонахождения короны или корона перестаёт существовать, то об этом сообщается тому, чьё звание Хранителя соответствует этой короне (например, если уничтожена корона Севера, сообщение доходит до Робба Старка). После этого Хранитель вправе сковать новую корону и с соответствующей церемонией (например, коронация) наделить её всеми необходимыми сакральными значениями. То есть будет считаться, что нужную корону он уже получил. Таким образом, уничтожение короны или удаление её другим способом из поля игры (вывез с полигона, утопил в реке, закопал где-то в лесу), означает полное развязывание рук потенциальным сепаратистам. Одной короны мало. Нужно также контролировать все реальные локации и контрольные точки, относящиеся к этому королевству. Все КТ относятся в равной степени ко всем королевствам, с реальными локациями которых они граничат (то есть к ним можно прийти армией за один переход). Под контролем мы подразумеваем: либо взять в результате штурма, либо договориться с Хранителем данной локации, что он готов перейти под ваш контроль. После того, как это выполнено, нужно обратиться к региональному мастеру и соответствовать двум из трёх условий:

1. Быть прямым потомком правившей здесь королевской династии или быть ближайшим родственником живого потомка этой династии (сын, дочь, муж, жена, отец, мать, брат, сестра)
2. Иметь одобрение мейстера
3. Иметь одобрение главного священнослужителя основной религии в будущей столице

Одобрение двух последних, как и выше, нельзя получить силой. Получается, что лорд Старк уже соответствует первому пункту, но, если лорд Болтон решит это сделать, ему, чтобы соответствовать первому пункту, надо взять в жёны кого-то из Старков. ИСКЛЮЧЕНИЕ: Пайк. Вместо первого пункта у них пункт – быть избранным на тинге. Таким образом, если Робб Старк захочет стать королём Севера, ему нужно будет контролировать Винтерфелл и все три КТ, с ним граничащие. Однако если он захочет присоединить к своему королевству ещё и Речные Земли, то под контролем должны

быть кроме Винтерфелла ещё Близнецы, Риверран, Харренхолл и все КТ, с ними граничащие. Ну и, конечно, нельзя забывать о Короне Севера, лежащей в Красном Замке. Только после выполнения всех вышеперечисленных условий, лорд может объявить себя королём нового королевства и провести коронацию. Став королём, он получит контроль над всем королевским лимитом, который остался в локациях, уходящих в новое королевство. Они теперь становятся королевским лимитом нового королевства. Это также означает, что королевский лимит столицы (если таковой остался) теперь надо кому-то отдать. В случае, если других локаций в королевстве нет, его можно отдать одному из лордов без локаций.

Исходя из этих условий надо понимать, что Хранители Востока, Запада и Долины в рамках игры не могут создать своё королевство, так как нет ни реальных локаций, ни контрольных точек относящихся к их региону.

Пример: Робб Старк становится королём Севера, а король на Железном Троне не забрал свои 10 из лимита Винтерфелла. Так как Север отсоединился без Речных Земель, других локаций там нет, и король Робб Старк вынужден отдать эти 10 кому-то из своих малых домов, например Мормонтам.

Помните! Откол от основного королевства – это весьма травматичное для общества действие, и оно повлечёт за собой последствия, в том числе экономические. Железный Трон перестаёт получать налоги с отсоединившихся земель, однако и у сепаратистов всё тоже весьма печально. Новое королевство перестаёт получать пассивный доход в драконах и вынуждено искать иные источники. Также перестанут получать виртуальный доход все лорды, которые присоединятся к новому королевству после его образования. Отделение королевства отнюдь не всегда полезно и по сути является крайней мерой неповиновения. Предполагается, что лорды должны десять раз подумать, прежде чем прибегать к такому радикальному способу решения проблем.

Итого. Мы даём вам возможность поиграть во всю полноту власти с этой моделью. Вы можете распоряжаться своим правом на войну, как вам будет угодно. Забирать это право у других, передавать своим. Это большая политическая система, требующая не только солдат, но и дипломатии. Действуйте осторожно и продуманно, ведь в Игре Престолов либо побеждают, либо умирают.

Правила по рыцарству

*Любой рыцарь может сделать рыцаря
Пословица Вестероса*

Общие сведения

Рыцарство в мире Вестероса – это отдельный институт, отражающий принадлежность его членов к элитной воинской касте и не имеющий ничего общего с титулами. Рыцарское звание не передается по наследству, не имеет отношения к бедности или богатству, владению землей, знатности происхождения и половой принадлежности. В первую очередь рыцарство – это основанная на Семибожии система строго соблюдаемых традиций внутри касты элитных бойцов. Любой человек, даже рождённый в неблагополучной семье, может стать рыцарем в качестве награды за службу (обычно таким образом получают рыцарство солдаты) или в результате длительного обучения у другого рыцаря.

Чтобы стать членом рыцарской касты, достаточно, чтобы другой рыцарь просто подтвердил, что претендент этого достоин (и выполнить ряд церемоний, которые описаны ниже). Традиционной формой обращения к рыцарю является "Сэр".

Рыцарство своими корнями уходит в андальскую культуру и в Вестерос было принесено во время нашествия андалов. Боевые успехи всадников в стальных доспехах, вооруженных длинными копьями, оказались решающими в завоевании Вестероса. Влияние их культуры на мир Вестероса поставило рыцарей в позицию основной военной силы Семи Королевств. Однако, рыцарство значительно менее распространено в тех частях Вестероса, где влияние андалов было минимальным, таких как Север, Железные Острова, Дорн.

Одним из основных условий принадлежности к рыцарскому сословию является вера в Семерых. Воины Севера, где Семибожие распространено гораздо меньше, чем на Юге, формально не принадлежат к рыцарям, однако, военные традиции Севера по сути очень близки к рыцарству. Тяжелая кавалерия Севера обладает практически теми же функциями, что и рыцари на юге. Они считаются рыцарями во всем, кроме названия. Воины на Севере не дают клятв защищать слабых и обездоленных, но в этом для них нет большой необходимости, ибо на Севере человеческая жизнь ценится крайне высоко, и любой уважающий себя человек считает своим долгом защитить другого, если он на то способен.

Идеалы рыцарства

Рыцарь – это меч верхом на коне. Все прочее – обеты, помазание и поклонение прекрасным дамам – всего лишь ленточки, которые повязывают на этот меч. Может эти ленточки делают меч красивее, но убивать они ему не мешают.
Сандор Клиган

Идеалы рыцарства нашли отражение в церемонии принятия рыцарского звания и включают в себя обязательства быть храбрым и справедливым, защищать юных и невинных, быть чистым так же, как и благочестивым, не забывать о военной учтивости и не добывать своих собратьев, взятых в плен в бою, а содержать с достоинством до получения традиционного выкупа.

Более подробно этот вопрос рассмотрен в [энциклопедии Мартина](#).

Репутация рыцаря крайне важна для его существования, часто она оказывается столь же значимой, как и его умение сражаться. В действительности рыцарей в Вестеросе очень и очень немного в связи со сложностью обрядов посвящения и строгостью обетов. Посему репутация рыцаря зачастую является общеизвестной и сильно влияет как на его контакты с лордами и знатными господами, так и на восприятие его личности простым людом.

При этом надо понимать, что если единичный акт, как благородного деяния, направленного, например, на защиту слабых, так и подлости, может остаться незамеченным, исключая выходящие из ряда вон случаи (вспомним историю об убийстве Джейме Ланнистером Короля и его неизменном прозвище в оригинальной истории), то стратегия поведения, в которую в качестве нормы заложено нарушение собственных обетов, грабеж в деревнях и тому подобные вещи, зачастую очерняют рыцаря, делают его презируемым в обществе, и от этих пятен ему будет крайне сложно отмыться.

И наоборот, рыцарь, не нарушающий своих обетов, блюдущий честь, с должным трепетом относящийся к задачам, что он возложил на себя, в народе почитается. Такого рыцаря считают истинным, почитают за честь принимать в своих домах знатные господа и рады приветствовать в городах и деревнях люди. Лорды с удовольствием нанимают таких рыцарей на службу и гордятся если они надолго остаются при их Домах, ибо это уже положительно характеризует самих лордов.

Примерами истинных рыцарей могут выступать такие персонажи, как Сервин Зеркальный Щит, Принц Эймон рыцарь-дракон, Сэр Раям Редвин, Сэр Гарольд “Белый Бык” Хайтауэр, Сэр Эртур “Меч Зари” Дэйн, Сэр Барристан Селми, Сэр Дункан Высокий.

Основные важные моменты

В воинской касте рыцарей принципиально важным моментом являются отношения посвятившего и посвященного рыцарей. Недавно посвященного рыцаря часто оценивают по тому, кто и при каких обстоятельствах его посвятил. Тень поступков и проступков одного падает на другого. Таким образом, роль посвящающего связана с большой ответственностью - он как бы берет на поруки перед всеми остальными своего протеже и отвечает за все деяния, которые тот совершит в будущем.

Рыцарские взаимоотношения весьма сложны и тонки, здесь есть много нюансов, которые необходимо учитывать, выстраивая стратегию своего поведения. Они вместе выступают на турнирах, сражаются в войнах, причем соратники в одном конфликте могут оказаться противниками в другом.

Кроме того, стоит упомянуть турниры. К участию в турнирах допускаются только люди рыцарского звания (либо приравненные к ним, если речь идет про воинов Севера). Оценка поведения рыцаря на турнире зачастую даже более важна, чем, например, поведение рыцаря на войне, и очень сильно влияет на формирование общественного мнения о нем.

Менестрели, рыцари и куртуазность

Подвигам и приключениям знаменитых рыцарей посвящены многие песни и книги, рыцарской тематикой вдохновлялись многие менестрели. Наиболее популярна такая культура в Долине и Просторе, но большое количество менестрелей от Винтерфелла до Солнечного Копья включает в свой репертуар песни о благородных рыцарях, защитниках слабых и воинах “без страха и упрека”.

Также популярны, хотя и гораздо более опасны для исполнителя, сатирические песни, высмеивающие “ложных” рыцарей, то есть тех, кто, не смотря на рыцарское звание, допускает нерыцарское поведение. Часто такие песни помнятся очень долго – простые люди не любят тех, кто, пафосно называя себя защитником, обманывает и грабит “защищаемых”.

Третья тема, которая широко распространена, – это тема Прекрасной Дамы и верного ей рыцаря. Культ поклонения женщинам, выбор рыцарем Дамы Сердца и так далее – достойное поведение для рыцаря и хороший выбор темы для менестреля. Для дамы считается весьма почётным быть выбранной Дамой Сердца. Но надо понимать, что действие это весьма романтическое, к удовольствиям плоти отношения не имеющее. Дама Сердца – некий воплощённый идеал рыцаря, которой он посвящает свои подвиги. Стоит помнить, что у каждой дамы есть родственники мужского пола, которые в случае чего встанут на защиту её чести, и будут очень разгневаны, если рыцарь забудет о том, что идеал руками не трогают.

Гербы рыцарей

Рыцари изображают свой герб на щите и гербовой тунике, чтобы различать друг друга в доспехах. Личный герб – обязательный атрибут для рыцаря, именно он всегда изображается на щите. Часто история личного герба связана с некой красивой легендой или несет в себе скрытый смысл, иногда известный всем, благодаря рассказам менестрелей, а иногда понятный только его обладателю и мастерам.

Личный герб может быть некой вариацией герба знатного дома, если рыцарь происходит из оно, но это всегда уникальный, если угодно, опознавательный знак конкретного представителя этой воинской касты, характеризующий его самого. Рыцарь, принадлежащий какому-то дому, чаще всего носит на гербовой тунике герб своей семьи, дабы показать, что перед Вами не малоизвестный межевой рыцарь, а представитель благородного сословия. В редких случаях, когда рыцарь хочет отделить себя от своей семьи, он может носить на тунике и свой личный герб. Лорд-глава семьи использует в

качестве личного герба семейный, и именно его изображают как на щите, так и на тунике.

Белые плащи, как высшее воплощение рыцарства, должны соответствовать его идеалам в полной мере, лишаются личных гербов; их щиты закрашивают белой краской.

Многие рыцари носят на шлемах плюмажи (наметы, бурлеты), как-то связанные с их гербом. Богатые рыцари часто пытаются еще больше отличаться от своих собратьев – делают фигурные доспехи, шлемы в форме голов животных и так далее. Лакированные или украшенные драгоценными камнями доспехи, плащи из дорогих материалов – это еще и способ показать свой достаток.

Посвящение в рыцари и церемония принятия обетов

Получить посвящение в рыцари от брата – это как поцеловать сестру (Джейме Ланнистера и Таргариенов это сравнение не касается), а получить посвящение от уездного межевого рыцаря – это как парикмахерское училище закончить. "Корочки"-то вы получите, но на университетскую аспирантуру после этого замахиваться не стоит.

Джордж Мартин

Традиционный процесс становления нового рыцаря состоит из трех этапов: паж, сквайр и, собственно, рыцарь.

Церемония посвящения в рыцари может быть простой или сложной. Простая существует для того, чтобы можно было посвятить в рыцари в экстренной ситуации – перед боем, например, или для проведения Суда Семерых. При этом простая форма недостаточна, и потом рыцарь в любом случае должен пройти полный обряд.

Посвящение в любой его форме включает в себя акт, в ходе которого претендент встает на одно колено перед тем, кто его посвящает, а последний касается своим мечом его плеч. Даже короткая версия церемонии имеет религиозный подтекст – новоиспеченный рыцарь обязуется быть справедливым и честным во имя Семерых.

Более полная версия церемонии посвящения включает в себя проведение ночи бдения в септе перед статуей Воина. Меч рыцарь кладет перед статуей или опирает на нее, доспехи лежат у ее основания. После этой ночи рыцарь идет босиком к месту посвящения, дабы показать скромность своего сердца. Из одежды на нем только рубаха из необработанной шерсти, которую после посвящения подпоясывают перевязью с мечом. Септон совершает помазание новопосвященного рыцаря семью маслами. Считается великой честью, если в церемонии принимают участие люди высокого статуса.

Текст церемонии начинается с имени рыцаря и его Дома, если он принадлежит к какому-либо. После этого мечом поочередно касаются плеч посвящаемого в рыцари, а он приносит свои клятвы, вторя голосу посвящающего.

Меч касается правого плеча: "Во имя Воина, клянись быть смелым!",

меч на левое плечо: "Во имя Отца, клянись быть справедливым!",

снова правое: "Во имя Матери, клянись защищать юных и невинных!",

левое: "Во имя Девы, клянись защищать женщин!",

правое: "Во имя Старицы, клянись быть примером для других!",

левое: "Во имя Кузнеца, клянись быть опорой слабым!",

меч убирают в ножны: "Встаньте, сэр (имя рыцаря), ибо теперь Вы рыцарь!"

Ступени рыцарства

Рыцарь, не происходящий из знатного дома, ибо оные чаще всего остаются на службе у своего же дома, может быть межевой (никому не служащий постоянно и обычно странствующий), присяжной (с присягой какому-то дому) и посаженный (то есть получивший надел).

Межевые рыцари. Это рыцари без земельных наделов и лояльностей кому-то, кроме короля и страны. Своё название они получили от слова “межа”, то есть граница между участками земли. Эти рыцари часто нанимаются на временную военную службу к разным лордам.

Присяжной рыцарь (он же верный меч) — это рыцарь, нанятый на службу неким лордом в военное или мирное время и присягнувший ему на верность. Отношения в этом смысле между лордом и рыцарем очень часто бывают весьма показательны: известный своей добродетелью рыцарь, долгие годы верно служащий лорду, крайне положительно характеризует последнего. Как и с любой работы, с этой “должности” можно уйти, если наниматель заставляет поступать рыцаря бесчестно, например, либо дурно обращается с ним самим.

Посаженный рыцарь в этой цепочке — наивысшая ступень, ибо это рыцарь, получивший земельный надел в свое распоряжение. Именно так и начинаются новые, рыцарские благородные дома. Потомки такого воина уже будут считаться людьми куда более высокого происхождения, нежели их родитель.

Белые плащи

Одной из самых значимых и почетных наград для рыцаря является приглашение в Королевскую Гвардию, или «Белых Плащей», называемых так за форменные белые плащи. Белые Плащи приносят присягу до самой своей смерти верой и правдой служить королю и его семье, отказываются от наследства и дают обеты не жениться и не иметь детей.

Во главе стоит Лорд-Командующий, в обязанности которого, в числе прочего, входит записывать деяния Белых Плащей в Белую Книгу. Считается, что должность Лорда-Командующего Королевской Гвардии — это вершина пути рыцаря, занять ее — максимальная честь для любого, имеющего рыцарское звание.

Церковные рыцарские ордена

Также существовали церковные рыцарские Ордена, наиболее известный из них Сыны Воина — зеркало рыцарства. Его члены строго блюли рыцарские обеты, защищали слабых и обездоленных, не лгали и всегда стояли на защите веры и справедливости в Вестеросе.

Во время первого восстания против Таргариенов в рядах Ордена произошел раскол, после которого часть Ордена ввязалась в безуспешную войну против Короны, результатом чего стали истребление и запрет церковных орденов, а часть бесследно исчезла. На данный момент рыцарские ордена в Вестеросе запрещены.

Модель игры в рыцарство

Собери 10 лент получи лок от танка

Неизвестный мастер

Данная модель правил подразумевает под собой только рыцарство Веры Семерых. Все, что описано ниже, подразумевает только их.

Действие рыцаря может быть расценено как подвиг или бесчестие.

Каждому рыцарю рекомендуется иметь с собой не менее 5-ти одинаковых белых и черных лент 2 см шириной.

Рыцарь, сменивший веру, по сути совершает клятвопреступление. Нет, он не перестанет быть рыцарем по названию, но по сути его путь уже не связан с рыцарскими обетами, что отражается в исключении рыцаря из игромеханической модели с лентами. Таким образом при переходе в другую религию рыцарь больше не получает ни белых, ни чёрных лент и не считается рыцарем в этой модели.

1. Время и другие принципы выдачи

Белые и черные ленты начисляются или свидетелем подвига или адресатом подвига, также это может быть совершенно профильным мастером или региональщиком. Лента обязательна к ношению на видном и опознаваемом месте. Нет ленты — нет бонусов.

2. Подвиги

За что выдаются белые ленты. Свидетелем и адресатом подвига может быть человек не ниже рыцаря по статусу, исключения: старосты деревень и священнослужители. Чтобы повесить ленту, свидетель берет ее у самого рыцаря и вешает на его же меч. Свидетель подвига может выдать ленту за следующие благие дела рыцаря, за поступок можно выдать 1 белую ленту или отнять 1 чёрную:

- Победа в турнире
- Победа в поединке чести
- Подарок даме сердца, привезенный из другого города: свечи, арома-масла, духи, украшения, яблоки в карамели, ковры и д. р. (все вышеперечисленное реально производится у мастеров разных локаций)
- Сопровождение благородного человека в паломничестве
- Спасение простолюдина: отбить атаку на деревню и д. р.
- Уничтожение или пленение банды разбойников
- Подвиг во имя дамы сердца.

3. Бесчестие

За что выдаются черные ленты. За каждый проступок снимается одна белая или выдается черная лента, если белых уже нет. За поступок можно выдать 1 черную ленту или отнять 1 белую ленту:

- Ложь
- Нарушение правил игры (не считал хиты)
- Оскорбление дамы
- Невнимание к своей даме
- Оскорбление короны словом или делом
- Святотатство
- Убийство рыцаря вне поединка до смерти или вне битвы
- Бесчестное убийство рыцаря в поединке (поединок не был до смерти)
- Клятвопреступничество – может быть истолковано максимально широко
- Поражение в поединке чести

4. На что влияют ленты

Следующие условия выполняются, только если у рыцаря пять белых лент:

- Рыцарь с белыми лентами не может быть добит не рыцарем.
- Рыцарь игнорирует тяжелое ранение, и в нем остается боеспособным до следующего нанесенного ему удара, после чего падает в тяжелое ранение без возможности передвигаться.
- Стоимость найма такого межевого рыцаря в армию в 2 раза меньше базовой.

Следующие условия выполняются, только если у рыцаря больше трех черных лент:

- Является поводом для поединка, недопуска в город, отказа в привилегиях рыцаря, либо ином поражении в правах.
- В момент смерти добавляет 1 час ко времени в мертвятнике.
- Стоимость найма такого межевого рыцаря в армию в 2 раза больше базовой.

5. Механика отчуждения лент

Каждый день сгорает одна белая лента. И так до нуля.

Белые ленты отбираются за проступок до нуля, далее даются черные и наоборот.

6. Поведение с эмитентом

Рыцарь пути поклонения даме обязан уделять своей даме должное внимание: подносить дары, читать стихи, танцевать на балах, писать письма и т. д. Если дама сочтет внимание рыцаря недостаточным, см. выше.

Рыцарь духовного пути обязан регулярно посещать септу и исповедоваться. Если этого не происходит, септон должен по возможности сообщить рыцарю о том, что такое его поведение недостойно его статуса прежде, чем повязать черную ленту или отнять белую ленту.

7. Эмитенты

7.1. Дамы (девицы и дамы благородного происхождения, кроме принявших постриг)

Рыцарь, избравший путь поклонения даме (должно быть указано в квенте), на начало игры может иметь даму сердца, может не иметь. Если не имеет, может попросить, чтобы назначили мастера, или обрести ее на игре.

7.2. Семеро, или один из Ликов.

8. Поединок чести

Поединок чести проводится по правилам, оговоренным каждой из сторон, не противоречащим правилам игры в плане безопасности (бьемся до первого хита – можно, бьемся с борцовскими приемами – нельзя, для обладателей фуллплейтов возможен поединок до падения при обоюдном согласии), на оружии, согласованном обеими сторонами.

Поединок чести проводится до выполнения оговоренного условия, будь то десять ударов, легкое, тяжелое ранение, игровая смерть одного из участников и т. д. В случае поединка до смерти или до тяжелого ранения "добитым" может быть даже рыцарь с белыми лентами.

Вызов на поединок чести может быть брошен только рыцарем и только рыцарю.

Вызов считается правомерным, если для него есть веский повод: очевидно бесчестный поступок, наличие трех и более черных лент, поединок во время боевых действий.

За поражение в поединке чести всегда присваивается черная лента.

Если Рыцарь намеренно ищет повода для поединка, дабы стяжать легкую славу, такой рыцарь удостоится всеобщего осуждения дам и духовенства вплоть до лишения половины белых лент с округлением в большую сторону.

Боевые взаимодействия

1. Общее описание

Правила обязаны исполнять все игроки.

Контроль за исполнением правил лежит полностью на игроках. Спорные ситуации решает мастер. Решение мастера неопровержимо.

Начало боевого времени будет объявлено на параде, но до утра дня после парада максимальное поражение ограничено тяжелым ранением.

К личным боевым взаимодействиям допускаются лица старше 16 лет. (Отдельные случаи обсуждаются индивидуально)

К боевым взаимодействиям Армий – только 18+ лет.

Для детей, участвующих в игре, предусмотрен специальный маркер и любые боевые взаимодействия с этим игроком/персонажем запрещены в обе стороны.

1.1 Боевое время

- Дневное боевое время

С 09.00 до 21.00 – разрешено использование любого допущенного оружия, разрешены штурмы, сражения Армий.

- Ночное боевое время

С 21.00 до 02.00 – разрешено только ночное (LARP) оружие. Доспехи не приносят дополнительных хитов. Штурмы, сражения Армий запрещены.

С 02.00 по 09.00 – тихий час. Все боевые взаимодействия только по обоюдному согласию, мертвятник закрыт, мастера по боевым взаимодействиям спят.

1.2. Поражаемая зона

Поражаемой зоной для клинкового, древкового, стрелкового (лук, арбалет) оружия считается все тело игрока, кроме:

- головы,
- шеи,
- горла,
- кистей,
- паха,
- стоп.

Наличие на голове шлема вводит его в поражаемую зону для оружия ближнего боя, за исключением лицевой части. Вне боевых взаимодействий армий тоже.

Поражаемой зоной для «камней» и снарядов осадных машин считается всё тело без исключений, а также щит/оружие или иной носимый человеком предмет.

1.3. Хиты

Хиты могут быть двух видов: нательные (личные) и доспешные.

У любого персонажа 2 «нательных» хита.

Доспехи добавляют доспешные хиты на всю поражаемую зону независимо от того, какую часть прикрывают. Доспешные хиты восстанавливаются самостоятельно по окончании боевого эпизода. Подробнее п.1.9

При боевом взаимодействии сначала снимаются доспешные хиты, по их окончании снимаются нательные. То есть если у бойца 2 личных и 2 доспешных и с него сняли 2 хита, то это не приводит его в состояние легкого ранения, если 3, то приводит.

Оружие снимает хиты. Щит – не оружие. Щит от урона. Баклер – щит.

1.4. Доспехи

- Легкий доспех дает 1 хит. Легкий доспех включает в себя любую защиту корпуса из металла, кожи или пластика, имитирующего металл. Для легкого доспеха может быть достаточно нагрудника как защиты корпуса.
- Средний доспех дает 2 хита. Средний доспех включает в себя защиту корпуса, соответствующую легкому доспеху + соответствующую защиту конечностей до локтя и колена соответственно. В том числе длинные кольчуги.
- Тяжелый доспех дает 3 хита. Полный стальной латный/пластиковый/кожаный доспех, включая защиту голеней и предплечий.
- Полный доспех – полный стальной латный/пластиковый/кожаный доспех, а также доспех, содержащий красивые антуражные пластиковые элементы (например, кирасы или наплечники с формованными эмблемами и гербами), включая защиту голеней и предплечий, дает 3 хита и иммунитет к стрелковому оружию, клинковому (одноручным и полторным мечам и кинжалам), поражается двуручным клинковым, короткодревковым рубящим, древковым колющим или дробящим (в условиях дневных боевых взаимодействий), а также длиннотрубным колющим/рубящим в условиях сражения армий.
- Доспех ДОЛЖЕН содержать соответствующие региону его владельца элементы, это может быть сделано в ущерб требованиям полноты или «латности» доспеха. Иммунитет полного латного доспеха не распространяется на оружие из валирийской стали.
- Полный доспех помечается особой лентой-маркером, отсутствие этой ленты лишает обладателя доспеха иммунитета.
- **Важно:** все доспехи, претендующие на иммунитет, допускаются индивидуально (не уверен, что допустят на полигоне – пришли фотографии заранее).
- Хиты за доспехи не суммируются.
- Элементы доспеха, не указанные в этом пункте, никак не влияют на количество хитов.

- В ночное боевое время доспех не приносит дополнительных хитов.
- Без шлема нельзя пользоваться никаким щитом, даже баклером.
- Падение во время боевых взаимодействий Армий вводит в состояние тяжелого ранения.
- Шлем – для бойцов, участвующих в Армии в качестве пехоты, обязательно стальной!
- Для лучников и знаменосцев возможно использование пластикового шлема, но без возможности использовать клинковое или иное, кроме лука/арбалета, оружие ближнего боя. В ситуации если в радиусе 1 (одного) метра от такого бойца оказывается воин противника, то такой боец считается убитым и идет за новой лентой. Бить стрелка необязательно. Тем более по голове.
- В индивидуальных боевых взаимодействиях допустимы пластиковые шлема толщиной материала не менее 4 мм с стеганым или набивным подшлемником и отвечающие разумным требованиям безопасности.
- Допуск пластиковых шлемов во все виды взаимодействий возможен по личному согласованию с мастером и в случаях, если такой шлем невозможен в стальном виде.

Запрещено: надевать ржавые доспехи, с торчащими необработанными краями и заклёпками (такие будут отклоняться ещё на стадии допуска).

Разрешено: использовать современную пластиковую защиту скрытого ношения (защита не должна визуальнo фиксироваться).

1.5. Оружие

1.5.1. Клинковое оружие

- Материал: текстолит, полиэтилен, дюраль (только Валирийская сталь), LARP, отдельные модели реактопласта. Для ночной боевки только LARP и резиновые ножи.
- Мечи: любые, от Каролингов до готических. Вес 300-1300 г, общая длина до 110 см.
- Двуручные мечи. Вес 900-2000 г, общая длина до 160 см. Гарды любые, кроме гард с острыми металлическими элементами (не уверен в допуске – напиши мастеру). Двуручный меч пробивает полные латы только при удержании его двумя руками.
- Сабли: только с простыми перекрестиями, без чашек (как на абордажных), без сложных витых «корзинок», без дужек. Вес 300 -1300 г, общая длина до 110 см.
- Кинжалы: любые без сложных гард (Coldsteel в том числе). Вес до 500 г, общая длина до 50 см.

1.5.2. Древковое оружие

- Материал: резина, реактопласт, LARP.
- Общая длина до 250 см. Наконечник – резиновый гнущийся (резина выступает за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 7 см). Древко гладкое, без заноз. Наконечник может быть сложным, как у поздних алебард, или длинным, как у кузы.
- Древковое рубящее оружие допущено только к боевым взаимодействиям Армий!

1.5.3. Топоры и ударно-дробящее

- Материал: резина, реактопласт, LARP. Для ночной боевки только LARP.
- Общий вес до 1 кг, мягкая резина, выступающая за твердый удерживающий элемент не менее чем на 7 см.
- Булавы, шестоперы и подобное – LARP. Резина – по предварительному согласованию.
- Не допускается «люцернский молот».

1.5.4. Двуручные топоры

- Материал: резина, реактопласт, LARP.
- Мягкая резина, выступающая за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 7 см. Общий вес до 1.5 кг, общая длина до 150 см.
- Древковое рубящее оружие допущено только к боевым взаимодействиям Армий!

1.5.5. Двуручные мечи

Двуручные мечи. Вес 900-2000 г, общая длина до 160 см. Гарды любые, кроме гард с острыми металлическими элементами (не уверен в допуске – напиши мастеру). Двуручный меч пробивает полные латы только при удержании его двумя руками.

1.5.6 Копья

- Общая длина до 250 мм. Наконечник - резина, латекс, реактопласт. Диаметр круглого наконечника не менее 30 мм, треугольного - скругление “острия” не менее 5-ти рублевой монеты, для самодельных наконечников из пенки действует мастерский произвол.
- Наконечник не должен прожиматься или сгибаться до древка.
- Глефы допускаются как копья в индивидуальные боевые взаимодействия и как рубящее в сражения армий.

1.5.7. Луки

Натяжение не более 17 кг, диаметр смягчения стрел не менее 3,5 см. На допуск наконечников действует мастерский произвол.

1.5.8. Арбалеты

Натяжение не более 18 кг, диаметр смягчения болта не менее 3,5 см. На допуск наконечников действует мастерский произвол.

1.5.9. Протектированное оружие

Вес до 1000 г для одноручного и до 1200 г для двуручного.

1.5.10. Ночное оружие

Только протектированное (LARP). Для ножей возможно использование резиновых ножей, допущенных по общим правилам. Ночью не допускается использование двуручного, длиннодревкового и стрелкового оружия. Ночью не используются щиты, исключение для Стражи в пределах города (Щит должен вписываться в 75 см на 60 см). В таком случае щит должен быть или целиком протектированным или не иметь выпирающих на плоскости щита элементов (в т.ч. Умбона) и иметь протектированный кант.

1.5.11. Любое ручное оружие снимает 1 хит.

1.5.12. Стрелы снимают 2 хита.

1.6. Щиты

Щиты не должны иметь железной кромки. Должны быть обклеены тканью по всей поверхности, включая кромку, чтобы исключить образование заусенцев. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Край желательно окантовать кожей. Возможно использование щитов из пластика, но также обклеенных тканью или кожей по ранту или по всей плоскости.

- Круглые щиты: максимальный диаметр 75 см.

- Ростовые щиты, имеющие реальные аналоги, формы, высотой максимум 135 см и шириной в самом широком месте не более 65 см.
- Все остальные щиты должны вписываться в прямоугольник 75 x 65 см.

1.7. Разрешенные действия

- Рубящие удары допущенным оружием в поражаемую зону;
- Уколы копьями в поражаемую зону, за исключением головы и шлема;
- Стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону, за исключением головы, только собственными стрелами;
- Толчки и удары плоскостью щита в щит и корпус противника;
- Захваты (не заломы) рук или щита противника и оружия за небоевую часть. Вырывать щит / человека за щит из строя или использовать такой захват для проведения броска запрещено.

1.8. Запрещенные действия

- Удары ребром щита, гардой или наконечником оружия, руками;
- Выстрелы в непоражаемую зону;
- Удары руками и ногами;
- Удары / уколы в непоражаемую зону;
- Уколы мечами, топорами и двуручными топорами и любым другим оружием кроме колющего. Резиновым или LARP ножом колоть необходимо с контролем силы удара и пониманием, что им не надо протыкать человека насквозь.
- Удары / уколы по лежащему.
- Удары руками и ногами, броски, подсечки или иные приемы борьбы или рукопашного боя.
- Захват оружия за боевую часть.

1.9. Ранения, добивание

- Сначала снимаются «доспешные» хиты, потом «нательные».
- Если у персонажа снимается один нательный хит, он становится легко раненым, если оба нательных хита, то тяжело раненым.
- Тяжело раненый должен немедленно упасть.
- Убить тяжело раненого персонажа можно, только если он находится в лежачем положении. Для этого надо обозначить удар и произнести «добиваю».
- Доспешные хиты восстанавливаются сразу после окончания боевого эпизода (штурма, битвы).
- При тяжёлом ранении персонаж не может стоять на ногах, самостоятельно перемещаться и не может пользоваться никаким оружием, кроме кинжала. После однократного использования кинжала персонаж впадает в бессознательное состояние на 5 минут.
- Не все персонажи могут быть добиты по общим правилам и не все персонажи одинаково себя ведут при одинаковых ранениях.

1.10. Оглушения

Моделируется касанием плеча жертвы рукой с зажатым в ней оружием и голосовым сигналом «оглушен». Можно шёпотом, на ухо жертве. Оглушить можно, только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется и не убегает, не находится в состоянии боевого взаимодействия с другим персонажем (в таком случае вы просто снимаете с жертвы еще один хит).

Щитом, латной перчаткой, стрелами и луком оглушать нельзя.

Невозможно оглушить персонажа, одетого в шлем, даже если он без доспехов.

Невозможно оглушить бойца с лентой Армии/Стражи если рядом есть другие персонажи с аналогичными лентами.

После оглушения жертва должна молча упасть или сесть. Оглушенный персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Оглушение длится 5 минут. Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. В этом случае отсчет 5 минут начнется сначала. Если персонажа оглушали 3 раза в течение часа, то персонаж переходит в состояние тяжёлого ранения, при этом пребывает без сознания.

1.11. Армии

Армию может собрать только представитель великого или малого дома локации (или персонаж, которому делегировано это право вышеуказанным представителем), в рамках своего лимита. В армию может вступить только здоровый персонаж, не находящийся в состоянии легкого, тяжёлого ранений, отравления, болезни или иного воздействия на его здоровье.

Формирование армии, то есть поднятие знамени армии, является платным действием. За сбор минимальной армии в 10 бойцов локация платит 4 дракона, и далее к уже созданной минимальной армии можно добавить бойцов. За каждые 2 доплаченных дракона можно добавить к армии до 5 бойцов (таким образом на сбор армии в 17 живых бойцов будет потрачено $4+2+2=8$ драконов). Получив знамя армии, лидер локации автоматически получает на это знамя ленты респауна, количество которых по две ленты на одного бойца в армии. Можно также докупить ленты респауна отдельно по цене один дракон за 10 лент.

Отдельно вне лимита можно дополнить армию наёмниками и межевыми рыцарями. Каждый из таких бойцов оплачивается отдельно в размере 40 оленей. Наличие белых и чёрных лент у межевого рыцаря может влиять на стоимость его найма (см. Модель игры в рыцарство).

Армия по окончании ЭЦ не расформировывается, а действует до тех пор, пока не выполнены условия для её расформирования (см. пункт 1.11.1.)

При вступлении в армию/стражу боец деперсонифицируется (Лорд, Главнокомандующий, или другой персонаж, собравший Армию, вступает в нее СВОИМ ПЕРСОНАЖЕМ) и становится безымянным воином с 3-мя хитами. Расхитовка доспеха действует только на персонажа, собравшего армию. Исключение составляют только фуллплейты – они отмечены специальной лентой. Следите за этим внимательнее. При выходе из армии боец возвращается в мир своей ролью и со своими доспешными хитами.

Армия собирается в своей либо дружественной/союзной/вассальной локации. Возможно продление Армии союзной/дружественной/вассальной или захваченной локации.

Отличительные маркеры армии:

- Знамя размером не менее 100 x 75 см на древке не короче 2 м (нужно подготовить игрокам);
- Ленты, носимые через плечо, указывающие на принадлежность игрока к армии (выдаются мастером при формировании армии).

Армия имеет право передвигаться только в сопровождении маршала/региональщика.

Минимальные требования защитного вооружения для участия в сражении армий:

- стальной шлем;
- стеганая защита корпуса;
- защита коленей и локтей (в том числе скрытая);
- защита кистей.

Ограничение и правила:

- Любое боевое взаимодействие одиночного персонажа с персонажем, состоящим в армии, приводит к тяжёлому ранению или оглушению первого (по выбору персонажа в армии).

- Минимальное количество бойцов в армии – 10. В случае если в армии остается меньше 10 бойцов, армия расформируется.
- Максимальное количество бойцов в армии определяется лимитом домов, желающих собрать армию. Лимиты отражены на карте локаций.
- Ленточки виртуальных бойцов покупаются полководцем армии у регионального мастера и переносятся только на знамени армии.
- Знамя либо перемещается с отрядом, либо хранится в отдельно указанном, Мастером по Боевым взаимодействиям, месте внутри локации. Знамя, когда Армия собрана, носится открыто на виду, на древке.
- Любой боец отряда, который потерял все хиты в радиусе 50 м от знамени, может не падать на землю, а встать на одно колено и поднять вооруженную руку, после чего максимально быстро проследовать к знамени (не опуская руку), где, оторвав или отвязав ленточку, он «оживает», т.е. восстанавливает все свои хиты. Лечение для участников Армии, кроме главнокомандующего, не предусмотрено. Боец, потерявший один или более хит, доживает свой краткий век треххитового юнита.

1.11.1. Поражение и разгром Армии

Армия признается уничтоженной, если в ней не осталось живых воинов кроме собравшего Армию.

Поражение Армии может быть признано Командующим Армией.

Армия считается действующей даже в случае смерти Командующего. Но по окончании существующего боевого взаимодействия будет считаться распушенной.

Возвращение Армии в свою/союзную локацию осуществляется полным составом Армии вне зависимости от количества оставшихся на знамени лент. В случае если лент на знамени не осталось, то Армия, вступив в бой с другой Армией, не имеет возможности респаунить новых воинов.

1.12. Укрепления

1.12.1. Правила по крепостям

Длина штурмовой стены не менее 15 м, включая ворота. Ворота шириной от 2,2 м до 3 м и высотой не менее 2,2 м, и достаточно прочные для того, чтобы выдержать десяток–полтора ударов тараном, т.к., в случае физической поломки ворот, они считаются сломанными и по игре и должны быть полностью открыты защитниками крепости. Запрещено строить стены и башни, образующие коридор. Запрещено строить стены в виде сужающейся воронки. Штурмовые коридоры, котлы после ворот запрещены, любые стационарные препятствия напротив ворот (не ближе 15 м от ворот и штурмового участка стены) с обеих сторон от стены, могущие использоваться в качестве укрепления, в том числе являющиеся функциональной частью крепости (ворота, подъемные механизмы ворот, пандусы на парапеты и в башни), запрещены.

По ОБЕ стороны от крепости должно быть достаточно места (не менее 15 метров) для проведения боевых действий.

Для упрощения согласования спорных вопросов по крепостям, заранее пришлите мастеру план крепости.

Отдельно стоящим и имеющим собственные осадные хиты строением может быть замок или башня внутри крепости, ширина ворот такого строения не должна быть менее 1,6 м в ширину и 2 м в высоту. Стена замка/башни с воротами должна быть достаточно крепкой для того, чтобы выдержать штурм. Башня может иметь от 2 этажей (ярусов) высотой от 1,5 м, на первом этаже (ярусе) возможно, строить только двери или ворота, бойницы начинаются со второго этажа (яруса) на высоте не менее 2 м от земли.

Важно: при своевременной подаче и утверждении проекта крепости возможны отклонения от данного пункта правил в угоду красоте и соответствию канону!

1.12.2. Правила по посадкам

Посад может иметь собственную стену и ворота свободной формы при соблюдении общих запретов для стен и ворот крепости. Штурм посада возможен любыми силами вражеского отряда или армии. Для штурма посада армией достаточно при помощи осадного орудия произвести один залп или удар по воротам/двери посада. Для штурма НЕ армией необходимо в течение 5 минут стучать в ворота/дверь клинковым или древковым оружием. Ширина улицы в посаде, на которой стоит башня, не менее 3 метров. Внутри посада могут быть башни малых домов, построенные согласно общим правилам по фортификациям, кроме количества бойниц и ширины ворот. Для отдельных башен допустима одна бойница для лучников на ярус на одной стороне башни, и ширина ворот составляет от 1,6 м.

Штурм башен малых домов осуществляется идентично штурму посада.

1.12.3. Участок для штурма

Высота штурмуемого участка стены – от 0 м до 0,5 м реальной стены без настила и от 0,5 м до 1 м реальной стены с настилом, остальная часть стены вровень с другими стенами крепости формируется каркасом с нетканкой, длина штурмуемого участка должна составлять от 4 до 6 м. Сверху закрывается нетканкой на каркасной основе, и до тех пор, пока она стоит, лезть через стену нельзя, для возможности штурма со стены надо «обрушить стену» – снять осадные хиты с участка для штурма с помощью осадных машин.

Участок штурмовой стены обязательно должен иметь настил, вровень с реальной частью стены, не закрытой нетканкой, ширина настила 1,5 м и более. Настил должен выдерживать одоспешенных людей.

Стены высотой более 3 м с помощью лестниц не штурмуются. Башни могут быть выше остальной стены на сколько угодно.

Бойницы для стрелков: ширина от 50 см, высота начала бойницы от настила не выше 120 см.

Ширина ворот для каждого укрепления устанавливается отдельно и составляет от 2,2 до 3 м. Высота ворот – не менее 2,2 м.

Остальной периметр укрепления должен быть затянут непрозрачной тканью/нетканкой, вне зоны видимости допустимо обтянуть локацию киперной лентой.

Все элементы конструкции стен должны быть достаточно крепкими, чтобы ставить на них лестницы, перелезать через них в доспехах и т.д. Количество хитов на воротах будет даваться в соответствии с размерами и качеством крепости.

Любые стационарные укрепления, строения, которые могут использоваться в качестве таковых, должны быть отнесены от ворот и штурмуемого участка стены на расстояние не менее 10 метров.

Допустимы переносные мантилеты размером 100 см x 150 см также на расстоянии не менее 5-ти метров от самого дальнего от входа элемента стены и штурмуемого участка.

1.12.4. Подземные ходы

Представляют собой два портала – вход и выход, снабжённые специальными маркерами и чипами. На всю длину подземного хода он должен быть затянут нетканкой или иным способом замаскирован. Не должен иметь незакрытых участков. Армия не может идти подземным ходом.

1.12.5. Нештурмуемые локации и особые способы перемещения

На игре есть некоторое количество локаций, которые нельзя штурмовать согласно канону. Такие локации будут отмечены специальным маркером перечёркнутого тарана рядом с ней. Мимо не пройдете.

Сероводье – локация, в которую нельзя попасть с Армией, туда может довести только проводник. Пайк и Драконий камень – можно приплыть только на корабле или дойти паромом.

1.12.6. Запрещено

- Штурмовые коридоры;
- Стационарные укрепления напротив ворот, в том числе являющиеся элементами ворот или крепости, механизмами и прочее;
- Стационарные укрепления напротив штурмового участка стены;
- Устраивать завалы и создавать препятствия на входе в крепость;
- Строить стены в виде сужающейся воронки;
- Строить дополнительные штурмовые стены внутри крепости;
- Копать волчьи ямы и рвы.
- Штурмовать крепость в ночное время, Армию собрать ночью нельзя.

Все виды дополнительных укреплений – только при согласовании с Мастером по Боевым взаимодействиям.

1.13. Осадные орудия

Осадными орудиями могут пользоваться ТОЛЬКО АРМИИ.

1.13.1. Баллисты, скорпионы и аналогичные им

Стреляют дротиками. Древко дротика должно быть изготовлено из легкого и допускающего флекс материала (труба ПВХ) (и не древко от садовой лопаты). Длина дротика от 80 см до 1,5 м, он должен весить не более 700 г, диаметр смягчения «острия» от 7 см. Диаметр древка – до 30 мм для пластика или ПВХ (дротики допускаются Мастером по Боевым взаимодействиям). Осадных хитов с ворот они не снимают, снимают хиты штурмового участка с других осадных орудий и при попадании отправляют человека в ноль хитов. От дротиков не спасает щит.

1.13.2. Требушеты и катапульты

Стреляют большими камнями, описанными ниже. Могут разрушать защиту бойниц и ворота. Требушеты должны иметь противовес, катапульты должны работать за счет силы упругости, а не за счет силы людей, дергающих за веревку. Выпущенный катапультой или требушетом большой камень отправляет в тяжёлое ранение на месте даже при попадании в щит или оружие.

1.13.3. Таран

Им можно разрушать ворота. Его можно разрушить. Таран должен быть похож на таран, способный разрушить крепостные ворота. Таран изготавливается и чипуется заранее в локации, брёвна с приделанными наскоро ручками тараном не являются.

Размер тарана должен быть не менее 2,5 метра.

Улучшения тарана (см правила по науке) рекомендуется визуализировать на таране.

Таран несут не менее 4 человек. Рекомендовано использовать бревно или иное изделие, визуально сходное с бревном, изготовленное любым способом ларпостроения диаметром не менее 20 см.

Скорость нанесения ударов тараном не более 20 ударов в минуту с амплитудой не менее 70 см - 1 метра.

Хитосъём тарана и его хиты напрямую зависят от качества изготовления и визуального оформления тарана.

Навес над тараном, который является его составной частью, может существенно увеличить его выживаемость.

1.13.4. Камень

Моделируется камнем, сделанным из мягкого материала, черного, белого или серого цветов, либо может быть изготовлен из монтажной пены, либо любым иным решением LARПостроения. Размер не более 30 см и не менее 20 см в диаметре, вес от 500 до 700 г.

- Камень должен быть мягким;
- Ими можно стрелять из осадного орудия, предназначенного для этого (см. ниже);
- Их можно ронять со стен. Действие выполняется строго двумя руками, камни можно ронять только вертикально вниз. Кидать камни руками, кроме как стоя на парапете стены или на башне, нельзя. Считается, что камень попал, если он задел человека куда угодно (даже в голову), не отрикошетив при этом от щита, оружия или, например, дерева;
- Камень, упавший со стены и попавший без рикошетов, приводит к тяжёлому ранению вне зависимости от доспеха;
- Щит не защищает от камней.

Все указанные орудия в обязательном порядке должны получить чип, где указан хитосъем и количество хитов самого орудия – устанавливается Мастером по Боевым взаимодействиям, в зависимости от качества изделия.

Осадные башни, катапульты, баллисты, требушеты в бою могут быть уничтожены только другим осадным орудием (камнем или дротиком). Для снятия хитов необходимо любое попадание – даже касательное или рикошетом. Когда хиты кончаются, орудие считается уничтоженным и не может использоваться по прямому назначению до починки.

В небоевой обстановке (когда никто не мешает) осадную башню, таран, требушет, катапульту или баллисту можно уничтожить ударами любого оружия. Каждый удар снимает 1 хит, но должен наноситься не чаще, чем раз в 3 секунды. Удар должен быть громким, но не разрушать орудие физически.

Восстановление орудия возможно.

Осадные орудия могут переходить из рук в руки только с согласия их реального владельца, независимо от того, жив ли его персонаж.

Лестницы и приравненные к ним предметы неуничтожимы.

Обслуживающий персонал осадных машин идет вне лимита, но одетый по правилам макробоевки, взаимодействующий с армиями по правилам индивидуальной боевки.

1.13.5 Захват и удержание локации

Захват локации возможен только АРМИЕЙ.

Маркером захвата локации является установление или замена гербового символа локации на гербовый символ армии, осуществившей захват.

Для захвата и удержания локации требуется оставление в локации контингента в размере не менее 10 человек.

Захватившей Армией может быть заявлено, что захваченная локация вырезана, что снижает лимит локации на 20% от основного.

Важно! Собрать армию в захваченной локации в ее лимите можно, только соблюдая правила по власти (читай правила по власти). Коротко - армию может собрать только хранитель территории, например, Хранитель Простора. если в момент захвата Хранитель мертв, эту возможность получает наследник Хранителя. Если вы меняете Хранителя, это может сделать только Король, кому подчинена эта территория!!!

1.14. Штурмы и осады

Все участники штурма, непосредственно принимающие участие в рукопашной на стене или в воротах, обязаны быть в шлемах. Да, даже лучники.

1.14.1 Штурм крепостей

Штурмовать можно тремя способами:

- Влезть на стену через участок, предназначенный для штурма, после снятия осадных хитов со стены. Это можно делать только во время дневного боевого времени, обязательное наличие шлема на влезавшем. Залезть на стену можно при помощи лестницы или пандуса.
- Выбить ворота тараном. Хитосъем тарана и количество хитов у ворот определяет Мастер по Боевым взаимодействиям, исходя из качества тарана. В момент выбивания ворот таран должны держать не менее 4 человек. Удар должен наноситься не чаще, чем один раз в 5 секунд. Таран чипуется заранее, это сложное осадное сооружение, найденное рядом в лесу бревно тараном быть не может.
- Расстрелять ворота из катапульты, требушета и т.д. Хитосъем того или иного осадного орудия определяет Мастер по Боевым взаимодействиям, он указывается на чипе, который обязательно должен быть на каждом подобном орудии.

После того, как хиты у ворот кончились, ворота должны быть полностью открыты защитниками укрепления. Пока это происходит, объявляется тайм-стоп.

Стрелять из луков и арбалетов можно только сквозь бойницы или с башен.

Стрелять просто со стены нельзя.

Стрелы, выпущенные на другую сторону стены, подбирать во время штурма нельзя, стрелять чужими стрелами нельзя.

Нельзя работать контактным оружием со стен / настила до земли и с земли по людям, стоящим на стенах / настилах. Это не логично (стены высокие) и травмоопасно, удары снизу-вверх чаще всего приходят в голову и лицо.

Прыжок / падение с настила во время боя – тяжелое ранение, со стены – игровая смерть.

При уничтожении штурмового участка контактным оружием можно через него работать в обе стороны. ШУ моделирует проломленную стену.

1.14.2. Штурм помещений

Штурм помещений осуществляется согласно правилам штурма посадов и башен и поместий малых домов.

Помещение, в котором возможно боевое взаимодействие, не должно иметь травмоопасных конструкций и источников открытого огня (свечи и факелы тоже).

Во избежание травм в бою внутри помещения могут участвовать только люди в шлеме.

Запертая дверь ломается 10 ударами оружия или 1 действием осадного орудия.

1.14.3 Штурм внутренних укрепленных строений

Усадьбы, донжоны, внутренние укрепленные строения и их ворота чипуются Мастером по Боевым взаимодействиям. Ворота должны быть не менее 1,6 м шириной, сносятся по осадным правилам осадными машинами. Внутренние укрепленные строения могут быть разрушены осадными машинами при снятии всех осадных хитов со строения (попадания в стены), в этом случае все, кто находится в здании, попадают в тяжелое ранение и оглушение.

1.15. Перемещение армий

Перемещение армий осуществляется в походном строю или аналогичным образом. Боец, отставший от армии более чем на 50 метров, считается выбывшим из неё.

Перемещение Армии не может быть марш-броском через весь полигон от Винтерфелла в Солнечное Копье.

Между каждой локацией существуют физические контрольные точки (КТ), владение которыми необходимо для перемещения Армии. На начало игры КТ нейтральные. Перезахват КТ возможен через полчаса после захвата. Для захвата необходимо уведомить региональщика своей локации о намерении не менее, чем за 30 минут до выхода Армии на КТ. В случае объявления Захвата точки – Армия должна выйти к КТ. Одна Армия в ЭЦ может захватить неограниченное количество ближайших КТ, но может захватить только ОДНУ (1) локацию. Между заявленными штурмами локаций должно быть не менее 2 часов.

КТ дают дополнительный экономический бонус на начало следующего экономического цикла, если во время начала ЭЦ на КТ идет или собирается (на точку вышли две и более армии) бой, то бонус получает победившая сторона + личный бонус каждому бойцу Армии. «см. Экономiku»

Захват КТ осуществляется силами Армии. Если КТ на данный момент не принадлежит ни одной из локаций и вторая, граничащая с ней локация не изъявила желания ее защищать, то захват происходит по факту прибытия на КТ Армии первой локации и нахождения на точке в течение 15 минут.

Если вторая локация изъявила желание также захватывать КТ или оборонять КТ, то взаимодействие происходит по правилам сражения Армий, но обороняющая Армия должна успеть на КТ в обозначенное время захвата. Захват КТ: спускаете флаг, висящий на флагштоке, и вешаете флаг своей локации. Все варианты флагов висят прямо на флагштоке. Если у вас малый дом, который стал Великим по игре, завезите свои флаги сами, чтобы вешать их на флагшток.

Если локация граничит более чем с одной КТ, может быть заявлен захват нескольких КТ, для этого либо может быть собрано более одной Армии для одновременного захвата всех КТ, либо захват осуществляется последовательно всех КТ, с соблюдением нахождения на точке 15 минут для ее захвата, если ее защищают. Захват последовательно нескольких КТ может быть заявлен из локации Главнокомандующим. После захвата КТ Армия локации может свободно перемещаться от своей локации до следующей локации, с которой она граничит по захваченной КТ.

Перезахват также заявляется региональщику. Если КТ не защищается локацией, которая ей уже владеет, то захват происходит автоматически, при соблюдении условий захвата КТ.

КТ может быть передана одной из граничащих локаций в результате переговоров. В таком случае для захвата КТ не требуется Армия, только отряд, который устанавливает знамя локации, которой принадлежит данная КТ.

Проход через союзную КТ происходит после одобрения прохода Локацией, которая владеет КТ на данный момент (Запрос осуществляется или игровым способом, или через региональщика).

1.16. Оборона крепости и стража

Стража – постоянно действующая «армия» внутри городских стен. За пределы стен не выходит. Для стражи допускаются (но остаются на усмотрение и отыгрыш СТРАЖИ, в ином случае действуют общие правила взаимодействия Армии и Персонажа) индивидуальные боевые взаимодействия с персонажами по правилам индивидуальных боевых взаимодействий. Обозначается специальной лентой, надетой на воина.

Стража может быть снята (отменена) Лордом локации в заявительном порядке.

Два и менее воина с лентой Стражи не имеют статуса Армии и могут быть убиты/оглушены по правилам индивидуальных взаимодействий.

Для Стражи вне боевых взаимодействий с Армией допустимо использование пластиковых шлемов.

Количество стражи – от 5 до 10 лент вне лимита Армии в зависимости от локации.

Специальные абилки (например, лютоволк) не могут спасти от стражи.

Исключением являются Белые плащи, которые являются Армией только в пределах Красного Замка.

1.16.1. Оборона крепости

Для обороны крепости возможно поднять ополчение, равное лимиту локации на армию, без траты ресурсов. Данное правило работает только в том случае, если под стенами стоит или находится внутри стен города Армия противника или Армия, ставшая враждебной. Дополнительные ленты армии (ленты ополчения) докупаются согласно общим правилам. Ополчение можно поднять, только если в городе нет собственной собранной Армии.

Ополчение действует в рамках крепости +50/100 метров от знамени в зависимости от рельефа и расстановки города, знамя фиксируется стационарно около ворот. Перемещать знамя ополчения нельзя.

1.17. Лимиты

- Винтерфелл - 30 + 10 Королевский лимит (КЛ)
- Сероводье – нет лимита / локация не участвует в штурмах
- Риверран - 20 + 5 КЛ
- Близнецы - 15 + 5 КЛ
- Харренхолл - 20 + 10 наемники (Варго Хоут) + 5 КЛ
- Пайк - 20 + 5 КЛ
- Хайгарден - 50 + 20 КЛ (40 + 10 - это армия Хайгардена, а 10 + 10 - это армия Ренли Баратеона, в случае его смерти весь лимит переходит его ближайшему родственнику, сейчас это Станнис)
- Старомест - 30 + 10 КЛ
- Солнечное Копье - 30 + 10 КЛ
- Королевская Гавань - 35
- Драконию камень - 25 + 5 КЛ + 10 наемники (Саладор Саан)
- Братство Без Знамен - 10 (наемники)

*наемники идут вне лимита. В армейском взаимодействии идут персонажами. Наемник может быть добит после того, как закончились ленты армейских юнитов. После смерти скилл «наемник» не гарантируется.

Королевский Лимит описан в правилах по Власти.

Вопрос: если у меня лимит шлемов 50 в локации + 20 королевский лимит + мы захватили КТ с дополнительными 20 шлемами. В начале цикла, когда я получаю ленты армии на локацию, я всю сумму перемножаю на 2 и получаю ленты? Или я получаю ленты только за мое стартовое значение лимита шлемов (50)? (см. правила по экономике)

Ответ: учитывается собственный и бонусный лимит за КТ, которые принадлежат локации на текущий ЭЦ. Королевский не учитывается.

1.18. Контрольные точки и их лимиты

Каждая КТ может быть захвачена либо только флотом, либо только сухопутной армией, либо и так, и так:

- Три Сестры (флот) 10 (Винтерфелл, Чаячий город, Драконию Камень), в случае захвата победитель получает эквивалент 200 оленей.
- Ров Кейлин 10 (Винтерфелл, Близнецы) в случае захвата победитель получает эквивалент 200 оленей.
- Залив Железных Людей (флот) 15 (Винтерфелл, Близнецы, Пайк) в случае захвата победитель получает эквивалент 200 оленей.
- Сигард (флот и армия) 10 (Близнецы, Риверран, Пайк) в случае захвата победитель получает эквивалент 200 оленей.
- Кровавые Врата 10 (Чаячий Город, Риверран, Харренхолл) в случае захвата победитель получает эквивалент 300 оленей.
- Ланниспорт (флот и армия) 20 (Пайк, Риверран, Хайгарден, Харренхолл) в случае захвата победитель получает эквивалент 500 оленей.
- Штормовой Предел (флот и армия) 20 (КГ, Хайгарден, Драконию камень, Солнечное копьё) в случае захвата победитель получает эквивалент 200 оленей.
- Костяной Перевал 10 (Хайгарден, Старомест, Солнечное копьё) в случае захвата победитель получает эквивалент 200 оленей.
- Щитовые Острова 10 (флот) (Пайк, Хайгарден, Старомест) в случае захвата победитель получает эквивалент 100 оленей.
- Черноводная 10 (флот) (Драконию камень, КГ) в случае захвата победитель получает эквивалент 100 оленей.

- Девичий Пруд 10 (КТ, Харренхолл, Драконий камень, Чаячий город) в случае захвата победитель получает эквивалент 100 оленей.
- Чаячий Город 25 (Девичий Пруд, Кровавые Врата, Три Сестры) в случае захвата победитель получает эквивалент 400 оленей.



1.19. Корабли

Корабль моделируется Флагом на флагштоке и веревкой не менее 12 метров.

Корабль ходит по воде и не заходит внутрь сухих локаций и строений.

Для корабля нужен Капитан. Капитан – профессия, ее надо до игры указать в заявке.

На игре стать капитаном можно, поступив в обучение к уже действующему капитану и обучившись у него в течение одного ЭЦ. У одного капитана одновременно может быть только один ученик. Подтверждает получение профессии капитана региональщик. Корабль вмещает в себя Капитана +10 человек, минимальное количество человек, необходимое для движения корабля 2(Капитан +1), за счет улучшений + X (см. правила по науке)

Для причаливания к берегу Кораблю нужен порт.

Порт – специально оборудованное и отмеченное место в локации, которая имеет выход к воде. Порт расположен снаружи городских стен, т.е. между портом и городом есть стена и ворота. Порт может быть взят штурмом, но только с Корабля. Расположение не всех портов известно всем. Порты могут быть скрытыми, для скрытых Портов будет специальный маркер. Скрытый порт не отличается от обычного, но рекомендуется располагать его в неочевидном месте локации. Может быть замаскирован на усмотрение игроков. Порт представляет собой настил, положенный на столбики на небольшом возвышении над землей. Рекомендация.

Сражение Кораблей моделируется обозначением площадки произвольной формы при помощи веревок, составляющих корабль. Человек, выйдя за веревку, считается утонувшим (умер). Остальные взаимодействия по общим правилам.

Корабль можно захватить или угнать (в том числе бесхозный или стоящий в порту без охраны), только имея профессию Капитана. Или заставив Капитана корабля вам помогать.

Уничтожить корабль можно только при помощи осадного орудия/дикого огня (единомоментно). У кораблей по дефолту 10 осадных хитов. При апгрейде размеров – +5.

Хитбокс корабля – весь корабль, от первого до последнего человека на нем, засчитываются попадания в любую разрешенную к поражению часть бойца на корабле, флаг, мачту или любое иное оборудование, которое находится в рамках корабля.

Паром – никуда не плавает. Моделируется веревкой, натянутой между точкой А и точкой Б, которые соединяют две локации через море. ТОЛЬКО для НЕ АРМИИ. АРМИЯ ПЛЫВЕТ ТОЛЬКО КОРАБЛЯМИ. Для перемещения по парому необходимо идти, держась за эту веревку, боевые взаимодействия на пароме невозможны, отпускание веревки приравнивается к утоплению.

Флот – АРМИЯ на кораблях. Применяются все условия перемещения Армий.

1.20. Специальные способы умереть или стать инвалидом

Утопление, сожжение. Утонуть можно: выйдя с корабля, быть принесенным в жертву Утонувшему Богу, зайдя в болота, дойдя пешком до Пайка или ДК. Сожжение возможно или в результате неудачного (или удачного) контакта с диким огнем, или в результате ритуала.

Казнь в мире игры: связанного/оглушенного/тяжелораненого человека можно добить не только ударом клинкового оружия, но и отыграв соответствующую казнь. Такой отыгрыш не должен приносить пожизненного дискомфорта.

На игре есть увечья. Наносить их может любой персонаж другому персонажу, если тот не может сопротивляться (оглушен, связан, в тяжелом ранении). Требуется соответствующий отыгрыш происходящего с обеих сторон. Наносить одному персонажу за игру можно не более 1 увечья. Нанесение увечья требует отыгрыша не менее, чем в 1 минуту. Нанесение увечий может совершаться в рамках пыток.

Виды увечий:

- ослепление одного глаза (моделируется повязкой на «ослепленном» глазу);
- отнятие руки (моделируется приматыванием ее к телу);
- отнятие кисти (моделируется заматыванием кулака в аналог культы);
- отнятие ноги (моделируется приматыванием к ноге по всей ее длине от таза до голени палки, отыгрышем серьезной хромоты, бегать нельзя);

Вылечить увечье на игре почти невозможно, но есть легенды о чудесных исцелениях... Ищите знаний и тех, кто их может дать.

1.21. Лютоволк

Отмечены специальным чипом, защищают своего владельца от не-армии. На начало игры ими владеют только Робб Старк, Джон Сноу, Бран и Рикон Старки.

Бран и Рикон - это дети до 16 лет, поэтому на них распространяются правила по детям: на ребенка действуют все правила игры, его персонажа можно убить, и он не может защищаться сам. По сути ребенка с лютоволком может убить армия, стража и ополчение, без боевого взаимодействия "фразой добит".

Именная вещь, не может быть передана, украдена.

Лютоволк не может быть убит отдельно от владельца.

Не спасает от яда, от Тени, от утопления и иных смертей ненасильственного характера, не спасает в случае участия в поединке чести.

Лютоволк защищает или может причинить вред, только когда владельца атакуют (бойцы НЕ армий взаимодействуют с ним как с армией).

Правила по экономике

Как будет работать экономика

Экономика ролевой игры должна помогать участникам наполнять игру востребованными действиями и эмоциями. Никакая модель не может решить эту задачу сама по себе, но нужно стремиться к этому, поддерживая баланс между простотой и функциональностью. Таковы наши правила.

Часть 1. Из чего состоит богатство?

На игре есть 3 типа мобильных ценностей: **игровые деньги, игровые ресурсы и товары**. Все эти ценности можно хранить только в игровых помещениях или при себе. При обнаружении факта сокрытия игровых ценностей в иных местах (под кустом, в палатке, в Волге и пр.) игровые ценности считаются утерянными и изымаются мастерами.

1. Деньги.

Игровые деньги бывают двух видов:

- серебряные олени;
- медные звезды.

Соотношение: 1 олень = 10 звезд.

На старте каждому игроку будет выдана соответствующая роли сумма (от 2-х медных до 10 серебряных монет). Исключения будут, но они должны быть обоснованы в заявке и заранее согласованы с региональщиком и профильным мастером.

А где же золото?

Золотые драконы на нашей игре не являются деньгами. Это артефакт игры, который использует элита для хранения и обмена ценностей большого номинала, то есть для макроэкономики.

Драконы НЕ ПРИНИМАЮТСЯ как деньги в публичной торговле и в кабаках. Драконы принимают мастера и игротехи для совершения операций купли-продажи и обмена в Железном Банке, покупки лент армий (см. правила по боевке) и других подобных операций, о которых знают отдельные игроки (если указано в персональном загрузе или

квесте). Курс Дракона к ходовым монетам — это информация, которую знают только те, кто имеет доступ в Железный Банк (см. “Роль Железного Банка в Семи Королевствах”). Сколько оленей в драконе? Скажем так, много.

При этом Драконы, конечно, предмет в игре, то есть их можно украсть, передать другим игрокам, драконы могут ходить по рукам, НО как красивый ценный артефакт, не более.

2. Игровые ресурсы.

Модель ресурса представляет собой небольшую, но объемную болванку, к которой привязываются определенного вида цветные ленты с мастерской маркировкой.

Обратите внимание!

- Ленты МОЖНО отделять от болванки и использовать по отдельности, например, для оплаты строений, сбора армии, медицины и т.п. Когда в правилах говорится “заплатите 2 Дровесины”, речь о 2-х отдельных лентах.
- Транспортировка по дорогам между локациями и продажа в Железный банк лент ресурсов возможна ТОЛЬКО если они закреплены на болванке.
- На одну болванку может быть закреплено максимум 24 ленты.

Подробно модель игрового производства ресурсов описана в Части 3.

На игре будет 12 видов ресурсов. Чипы, их обозначающие, будут иметь соответствующую отметку. Каждый ресурс может существовать в географической вариации нескольких регионов, где он представлен. Например, строевой лес Севера и красное дерево Дорна - это один и тот же ресурс: Дровесина. Но в квестах может быть указана география ресурса "Нужна дровесина из Винтерфелла", "Нужны травы из Хайгардена".

Общий список ресурсов:

1. Мясо
2. Руда
3. Шерсть (Ткани)
4. Травы
5. Воск
6. Зерно
7. Шкуры
8. Алкоголь
9. Рыба
10. Дровесина
11. Драгоценности
12. Морские дары (Китовый ус, Жемчуг и т.п.)

В игре предполагается 12 типов ресурсов. В каждой локации добывается от 3-х до 7-ти видов ресурсов, в одном регионе может быть более одной ресурсной точки одного вида ресурса.

Спрос на чипы ресурсов формируют Железный Банк, которому можно будет продать чипованные ресурсы, и игроки, которым чипы нужны для выполнения квестов и игровых ритуалов.

3. Товары.

Это НЕчипованные предметы, произведенные полностью или частично на игре(!) игроками (крафтерами!). От ресурсов товары отличаются тем, что они являются минимально условными. Это реальные украшения, алкоголь, еда, свечи, кожаные предметы и т.п. Они с согласия владельца продаются и покупаются за игровые деньги, но их ценность и стоимость НИКАК не регламентируется мастерами и определяется свободной договоренностью игроков (нет никакой стартовой Таблицы цен для них). Игра вокруг товаров — это добровольная микроэкономическая игра.

Обратите внимание: Товары, хоть и не чипуются, но их производство также возможно только по предварительному согласованию с МГ. Это важно потому, что на каждый товар мы будем создавать тот или иной игровой спрос, и незаявленные товары просто окажутся никому не нужны на игре.

Спрос на товары будет создан за счет квестов и потребности в различных товарах для социальной игры знатных персонажей.

Какие на игре есть циклы?

В каждых сутках игры есть три временные отсечки границ циклов: 09.00, 15.00, 21.00. К этим отсечкам привязаны игротехническая выдача ценностей и оценка игровых действий.

- **Каковы цены на игре?**

Вся информация по ценам на игре делится на открытую, частично открытую и полностью закрытую.

- **К открытой информации относятся:**

- **Питание в кабаках:** любой НЕалкогольный напиток должен стоить **1-2 медные монеты**, любая еда/закуска должна стоить **2-5 медных монет**.
- **Ориентиры по ценам ленты ресурса:** чип (лента) ресурса в зависимости от вида ресурса стоит в вилке **от 1 до 4 серебряных монет**.
- **Цена дополнительной ленты армии:** на 1 дракон можно купить 10 лент.

При этом МГ НЕ регламентирует цены, по которым продаются товары, как результат пожизненного труда крафтера (но обязует заявившихся крафтеров торговать за игровые!), а также не регламентирует цены на игровые услуги.

К **частично открытой информации** относятся точные цены на ресурсы и условия конвертации денег в Железном банке, так как доступ в него ограничен. Эту информацию получают игроки, которые имеют право доступа в **Железный банк (Сертификат доверия Железного банка)** в индивидуальных загрузках. Сочетания некоторых ресурсов при продаже их в Железном банке будут давать бонус к цене, о чем также в загрузках будут знать обладатели **Сертификатов доверия Железного банка**.

Полностью закрытая информация - это цены и условия работы различных нелегальных объединений.

Часть 2. Благородная сытость

Один из важнейших центров благосостояния - правитель региона (глава локации) и его двор. Его казна пополняется из двух источников: виртуального дохода и физически получаемых налогов и сборов.

Виртуальные доходы

Это ценности, выдаваемые мастерами напрямую главе локации. Все главы локаций на игре получают виртуальный доход в виде золотых драконов и лент армии от региональщиков. Этот доход выдается 3 РАЗА за сутки (в последние полчаса перед концом каждого цикла). По согласованию с главой локации доход может получить на руки от рега представитель главы локации.

Сколько выдается лент армии?

Формирование армии, то есть поднятие знамени армии, является платным действием. За сбор минимальной армии в 10 бойцов локация платит 4 дракона, и далее по 4 дракона за каждый десяток бойцов. Получив знамя армии, лидер локации автоматически получает на это знамя ленты респалма, количество которых по две ленты на одного бойца в армии. Можно также докупить ленты респалма отдельно по цене один дракон за 10 лент.

Сколько выдается драконов?

Каждый лидер локации до игры получает индивидуально информацию о своем базовом доходе в драконах.

На поддержание виртуального дохода главы локации влияет три вещи:

1. **Лояльность прямых вассалов**, выраженная в одобрении действий главы локации в каждый цикл (механизм будет описан в закрытом режиме самим участникам процесса!).
2. **Поддержание главой локации своего статуса через публичные действия** милостивого или карательного характера. Правитель не должен забывать, что он живет в обществе, поэтому каждый цикл для поддержания своего виртуального дохода обязан «напоминать о себе» через такие действия, как: приемы в замке, советы с вассалами, свадьбы, публичные праздники для черни, казни преступников и т.п. **Один цикл – минимум одно действие.**

***Примеры действий:** публичные приемы подданных, заседания различных советов с вассалами или членами “правительства”, публичные церемонии всех видов - коронации, посвящения в рыцари, вручения наград и милостей, свадьбы, похороны, праздники в честь рождения детей, публичные праздники для черни, судебные заседания, ярмарки, организованные в честь какого-то знаменательного события, торжественное открытие нового большого здания, раздача милостыни, публичные пожертвования на храмы и религию, явление праведных чудес разного рода, сотворенных представителями семьи правителя, казни преступников и т.д. и т.п.*

Контроль и реакция на действие или его отсутствие – на усмотрение региональщика. Больше рег не дает, но может дать меньше!

3. **Удержание полученных на старт игры владений**, включая столичный город.

Невыполнение какого-то из условий будет ощутимо сокращать виртуальный доход.

НО обратите внимание: золото, недополученное главной локацией в результате нарушения лояльности вассалов, НЕ попадает к самим вассалам. Оно просто не выдается!

На увеличение виртуального дохода главы локации влияет **захват контрольных точек (см. Правила по боевке)** на карте, которые моделируют пограничные крепости, поселения и города Семи Королевств.

Глава локации, захвативший контрольную точку, получает в конце экономического цикла, в который захвачена точка, бонус (“налог с нового владения”), размер которого отличается в зависимости от статуса и масштабов точки. К примеру, захват точки “Ланниспорт” приносит в 5-6 раза больше, чем захват точки “Щитовые Острова”. **Подробнее размер бонуса по каждой из точек см. Карту.**

Обратите внимание:

- Глава локации, захвативший точку, ОБЯЗАН отписать часть нового дохода в казну Короля или того лорда, которого он признает своим сеньором (размер обязательного налога скажет фиксирующий захват точки член МГ). **По игре можно отказаться это сделать, что равносильно объявлению мятежа!**

Контрольные точки и макробонус для главы локации за них:

1. Три Сестры - эквивалент 200 оленей
 2. Ров Кейлин - эквивалент 200 оленей
 3. Залив Железных Людей - эквивалент 200 оленей
 4. Сигард - эквивалент 200 оленей
 5. Кровавые Врата - эквивалент 300 оленей
 6. Ланниспорт - эквивалент 500 оленей
 7. Штормовой Предел - эквивалент 200 оленей
 8. Костяной Перевал - эквивалент 200 оленей
 9. Щитовые Острова - эквивалент 100 оленей
 10. Черноводная - эквивалент 100 оленей
 11. Девичий Пруд - эквивалент 100 оленей
 12. Чаячий Город - эквивалент 400 оленей
- За захват контрольной точки бонус выдается не только главе локации, но и **напрямую участвовавшим в бою солдатам** (условные “боевые”). Бонус определен как: 1 серебряный каждому бойцу в армии, если у захвативших не было боя за контрольную точку, и 3 серебряных каждому бойцу, если бой был и был выигран. Такой бонус солдаты под флагом главы определенной локации могут получить только 1 раз за цикл. Каждый цикл захват одной из контрольных точек приводит к обнаружению клада, который ощутимо увеличивает выдачу серебра солдатам.

Физические доходы

Это серебряные и медные монеты и чипованные ресурсы, которые получаются в результате игрового производства и игровой торговли. Физический доход НЕ гарантирован, и, чтобы иметь больше средств на микроигру, нужно грамотно организовать сбор ценностей с подданных, развивать производство и торговлю.

Обратите внимание: все точки игрового производства (ресурсные точки) на старт распределены в держание между прямыми вассалами главы локации, только держатель ресурсной точки имеет право голоса при определении каждый цикл лояльности прямых вассалов для начисления виртуального дохода главе локации.

Социальные деньги или Приданое.

Женщины из благородных семей обладают дополнительным экономическим ресурсом в виде Приданого. После официального, по всем правилам религии, исповедуемой сторонами брака, замужества муж имеет право получить в Железном Банке

определенную сумму, сопоставимую со стоимостью лент армии. Ее размер зависит от статуса семьи невесты.

Феодальная пирамида собственности и налогов.

Таким образом в игровой экономике выстраивается **пирамида**:

1. Король, как первый из благородных, на вершине получает виртуальный доход со своих личных владений, плюс ресурсные точки в его локации - Королевской Гавани - заранее распределены между «уважаемыми горожанами», которые держат их от имени короля и должны королю налоги.

Дополнительно, благодаря своему статусу, Король автоматически получает виртуальный доход в золоте (но без лент!) с каждой локации. Поэтому виртуальные доходы Короля выше. Однако такая практика на старте НЕ сокращает виртуальный доход глав локаций, так как считается издревле существующей практикой.

Если глава локации публично поднимает мятеж, то виртуальный налог с его владений перестает поступать Королю, виртуальные доходы Короля сокращаются, а доход главы локации увеличивается с ближайшего цикла. Но если глава локации признает Королем другого благородного лорда (даже если тот НЕ коронован официально), то схема восстанавливается: та же часть виртуального дохода главы локации уходит тому, кого глава локации признает своим сюзереном.

2. На ступень ниже идет **глава локации**, он получает прямой виртуальный доход в золоте, и далее сам решает обменять часть золота на ходовую монету или сохранить все для «большой политики». Виртуальный доход главы локации зависит от контроля над владениями, выполнения социальных обязанностей и регулярной поддержки прямых вассалов (описано выше).

3. В свою очередь **прямые вассалы главы локации** (лорды малых домов, рыцари) еще до начала игры получили от него за верность в держание каждый по ресурсной точке, которую те охраняют и собирают с нее доход.

4. Глава локации, который провозглашает создание независимого королевства (а не просто мятежник!), с момента совершения им всех официальных процедур и коронации перестает получать виртуальный доход в золотых драконах (а ленты армии продолжает получать)! НО имеет все также право на работу с Железным банком, обмен ресурсов и торговлю. Аналогично и для других лордов, которые присоединились к данному новому королевству.

Обратите внимание:

- **Число ресурсных точек на регион ОГРАНИЧЕНО, поэтому они могут достаться не всем благородным.**
- Для игры не важно, какая команда в локации реально по жизни создает и вывозит ту или иную ресурсную точку, в любом случае глава локации должен быть в курсе и не против того, кто от его имени по игре держит конкретную точку. Как распределяется доход с точки, решают индивидуально между собой глава локации и его вассалы.

В результате формируется определенный баланс: глава локации не может просто так отобрать у вассала его держание (ресурсную точку), не рискуя потерять часть собственного виртуального дохода, а вассал не может бесконтрольно распоряжаться доходами с ресурсной точки, так как глава локации в любой момент может передать ее во владение другому вассалу.

Обратите внимание:

Виртуальный доход главы локации - это ДАЛЕКО не большая часть его потенциального дохода. Глава локации может В РАЗЫ увеличить свои доходы за счет захвата и удержания контрольных точек и апгрейда ресурсных точек в его локации.

4. Все остальные игроки, выезжающие в свите любого благородного, зависимы от него. Если вы лорд малого дома или одиночный рыцарь, которому не досталась ресурсная точка, воин-простолудин, слуга, мейстер, певец в замке и т.д., вы либо уповаете на щедрость сеньора, либо ищете другие источники дохода. А они на игре есть. **Базой этой «пирамиды» являются крестьяне и ремесленники (крафтеры),** которые непосредственно трудятся на добыче и производстве на ресурсных точках. Их статус и положение в обществе зависит от мастерства и производительности. Как это работает и как на это повлиять, описано в Части 3.

Часть 3. Достойный труд или Как появляются физические ценности?

Главный источник физических ценностей на игре — это труд ремесленников, крестьян, рыбаков, охотников и т. п. персонажей (объединенно – крафтеров) на своих ресурсных точках.

Таковые точки будут заранее определены МГ в каждом регионе, это точки ввода в игру ценностей. Всего их порядка 60: при этом в трех локациях (Королевской Гавани, Староместе и Солнечном Копье) их можно размещать внутри города, в остальных регионах они будут находиться ВНЕ крепостных стен на разном удалении.

Как выглядит ресурсная точка?

Это небольшая по площади относительно ровная поверхность, на которой возведено антуражное игровое строение. Рядом с ним (не дальше 2 м.) установлен флагшток высотой не менее 2,5 метров, на который закреплен символический флаг владельца точки. В ресурсной точке, расположенной в городе, разрешается закрепить флаг ниже, это зависит от размещения строений города и согласуется с региональщиком. Флаг – ткань не менее 20 см шириной и не менее 40 см длиной.

У каждой ресурсной точки должен быть журнал - это небольшой ИГРОТЕХНИЧЕСКИЙ документ, куда будут вноситься данные об изменениях на точке. Готовится игроками, формат свободный. Как его заполнить, скажет игротех в процессе чиповки ресурсной точки. Журнал не должен (и не может) покидать ресурсную точку.

ДО игры игроки, выезжающие крафтерами, сообщают мастерам, подо что они хотят сделать антураж своей ресурсной точки. Далее задача **ДО старта игры** заантуражить точку так, чтобы мастер выдал точке соответствующий тематический чип, например: мельница, кузня, пасека, ржаное поле, рыбацкая хижина, винокурня, бондарня и т.п. Тогда точка считается обжитой.

2 минимальных условия старта: антураж точки должен соответствовать задаче и миру игры – культурно и географически (давайте без оленеводов!), и к точке должен быть приписан хотя бы один согласованный заранее игрок-крафтер.

Если ресурсная точка никак НЕ заантуражена на начало игры, то она считается заброшенной, ее все равно приписывают определенному владельцу, но она приносит **ничтожный** профит по сравнению со своим потенциалом.

Кто владеет точкой?

У любой точки есть тот, кто на ней работает, и тот, кто ею владеет. Это разные люди. Работает на точке крафтер, а владельцем точки является благородный, которому в

держание эту точку отдал глава локации. Чаще всего это главы малых домов или одиночные рыцари, в больших городах (Королевской Гавани, Солнечном Копье и Староместе) это могут быть авторитетные горожане. Учтите, что глава локации формально может по игре передать ресурсную точку в «кормление» другому вассалу, но сам крафтер не может быть владельцем ресурсной точки.

Обратите внимание: Вы можете выехать благородным персонажем, а по жизни все в ресурсной точке делать своими руками, потому что нравится. Но по игре, чтобы ресурсная точка работала, у нее должен быть хотя бы один персонаж-простолюдин, который числится ее крафтером. Леди-ткачиха, рыцарь-кузнец или лорд-винокур в нашей игре не встречаются.

Как происходит добыча ресурса?

Прежде всего подчеркнем: помните, что у нас на игре есть ресурсы, а есть товары. Ресурсы - условные чипы, товары - реальные предметы. Чтобы отыграть добычу/производство игрового ресурса, не обязательно что-то реально крафтить, не требуется создавать какие-то предметы. Реальный крафт требуется для производства товаров, и это на игре – добровольный бонус, который может дать доп. доход. Реальный крафт не требует траты ресурса.

Добыча ресурса – это условное действие. Для получения ресурсов на точке мы не требуем, а просим отыгрывать, **красота отыгрыша остается на усмотрение игроков**, но приветствуется мастерами.

Каждая ресурсная точка приносит в цикл 2 типа ценностей: и игровые ресурсы, и сразу наличные деньги. По итогам работы полагающиеся **ценности передаются тому, кто работает**, то есть крафтеру на точке, что с ними происходит далее – вопрос игры. Распределение ценностей между крафтером и владельцем точки, налоги и прочее – вопрос, который не регламентирует МГ. **Есть пара исключений, они описаны ниже в таблице мастерства крафтера!**

Условия успешной добычи.

В последние 30 минут каждого цикла (с 8.30 до 9.00, с 14.30 до 15.00 и с 20.30 до 21.00) одновременно выполняются три условия:

- Точка не разрушена – флаг и флагшток на месте,
- Точка сохраняет принадлежность владельцу – крафтер готов подтвердить, что он работает на хозяина и не сменил его,
- Крафтер находится на точке. **ВАЖНО:** он НЕ обязан крафтить или что-то делать в это время (главное бодрствовать!), но, если его отсутствие фиксирует МГ, это нарушение.

Соблюдение условий проверяется рандомно в любой момент за эти 30 минут. Например, ваш флаг виден на флагштоке, есть внешняя активность и издалека видно крафтера около точки – значит все ок. Если есть сомнения, представитель МГ может подойти и проверить.

Что может быть не так?

1. **Флагшток упал (по любой причине!!!)** – точка повреждена, происходит выдача небольшой доли ресурса (как будто она была заброшена). Восстановление возможно, просто поставьте новый флаг. Если падение – просто пожизненная случайность, значит вы плохо продумали крепление, и игровая судьба вас наказала!

2. **Крафтер отказался признать хозяина точки и сменил флаг** – крафтер может по ЛЮБОЙ причине отказаться работать на хозяина. Владелец или любой другой персонаж может применить физическое насилие, чтобы заставить крафтера работать. Это происходит по Правилам пыток, но действует не для всех крафтеров. См. Уровни мастерства.
3. **Крафтера нет на месте** – не получает вообще никто ничего. Исключение, см. Разрушение и ограбление ресурсной точки.

Обратите внимание:

- Мы проверяем соответствие условий **ТОЛЬКО в последние 30 минут цикла**. Если флагшток упал (флаг был украден) в другое время, НО до начала времени проверки вы все восстановили, проблемы нет.
- НЕ является читеством крафтеру уносить с собой флагшток и/или флаг, когда закончились контрольные 30 минут в цикл, а **ДО (!)** начала следующего контрольного времени просто возвращать его на место. Так вы обезопасите себя от сумасбродов, которые захотят просто прийти и сломать флагшток или пожизненно украсть флаг.
- Ценности выдаются регом в последние полчаса цикла **при случайном посещении точки**. Если кто-то что-то получил чуть раньше или чуть позже – это судьба.

Как разрушить и ограбить ресурсную точку?

На работоспособность ресурсной точки можно физически повлиять 2 способами: диким огнем и обычным человеческим усилием.

- **Полностью разрушенной ресурсная точка считается ТОЛЬКО под воздействием дикого огня**, только тогда она требует процедуры восстановления с оплатой. И восстанавливается как точка 1 уровня. Ничего с нее за прошедший цикл не выплачивается.
- **Разрушение “обычное”** фиксируется, если в момент появления на ресурсной точке игротеха или рега для проверки в конце цикла над ней НЕ закреплен флаг владельца на флагштоке. Тогда по итогам работы крафтеру, который на месте, выдается небольшая доля от полагающейся выработки. Для восстановления достаточно повесить новый флаг.
- **Разрушение + ограбление ресурсной точки**. Если к моменту прихода игротеха или рега на ресурсной точке отсутствует закрепленный флаг, но присутствует приписанный к ней крафтер и есть вооруженные люди (можно даже 1 человек), которые утверждают, что они ограбили ресурсную точку, точка считается не только разрушенной, но и ограбленной. **Грабителю выдается ПОЛНАЯ выработка ресурсной точки**. НО если флага нет, и нет крафтера, однако находятся **МИНИМУМ 4 вооруженных человека**, которые утверждают, что они ограбили ресурсную точку, точка также считается разрушенной и ограбленной. При этом грабителям выдается **НЕБОЛЬШАЯ** доля от полагающейся выработки.

Важные условия:

- Разрушенная людьми точка восстанавливается на том же уровне.

- Перед приходом игротеха грабители делают запись о своем действии в свободной форме в журнале ресурсной точки (в стиле “Джон у вас тут все попер, ха-ха!!!”).
- Если антураж (игровые стены) ресурсных точек стоят на расстоянии менее 3-х метров друг от друга, то грабители за раз могут ограбить сразу несколько стоящих рядом ресурсных точек по тем же правилам: наличие или отсутствие крафтера на каждую точку рядом, наличие записи в каждом журнале или отыгрыш.
- Если журнала на месте не оказалось по неигровой причине, заменой записи является ОТЫГРЫШ грабителями своего действия перед игротехом, БЕЗ повреждения антуража точки. Объем ценностей, выдаваемый игротехом зависит от качества отыгрыша. Да, это ролевая игра!

Можно ли стать крафтером на игре?

У каждого крафтера, который работает с ресурсами(!), официально может быть не более 2-х учеников. Заранее заявлять ученика не надо. Это игроки, которых крафтер признает на игре своими Учениками публично или даже письменно, и которые для поддержания своего статуса должны не менее 2-х раз подряд присутствовать в контрольное время выдачи ресурсов на точке вместе с крафтером-учителем. Этот факт фиксируется игротехом в журнале ресурсной точки. Только после этого в случае ДОБРОВОЛЬНОГО согласия крафтера, Ученик может заменить крафтера на его ресурсной точке, став крафтером 1 уровня.

Обратите внимание!

- Число просто помощников, членов семьи и т.п. не ограничено. Только тех, кто может наследовать профессию.
- Для крафтеров, которые работают с товарами, ученичество не регламентируется.
- Ученик крафтера НЕ МОЖЕТ занять место учителя, если тот не изъявил добровольного согласия!

Как создаются товары?

Производство третьей категории ценностей – товаров – это добровольная возможность крафтера заработать дополнительный доход.

Два условия производства товара: надо согласовать товар заранее с МГ и производство должно происходить при условии работоспособности ближайшей ресурсной точки. Нельзя привезти на игру готовый товар. Хотя бы часть процесса создания должна проходить на полигоне в ходе игры.

Ваш товар не обязаны покупать, но к этому есть определенный стимул: есть квесты на поиск товаров разными персонажами, активная торговля товарами открывает доступ в Железный Банк (см. **Торговля на игре и Роль Железного Банка**).

Производительность ресурсной точки

Сколько именно ресурса производит точка, определяется с учетом **независимых друг от друга** двух показателей: технологического уровня самой точки и игрового уровня мастерства крафтера.

На старте игры все точки и все крафтеры получают первый уровень из 4-х возможных. В качестве исключения ДО игры мастера готовы выдать 2-ой уровень 5 крафтерам и 5 точкам на полигоне, которые до старта игры продемонстрируют **ОСОБЕННЫЙ** уровень антуража ресурсной точки и красивый и результативный

крафт. Желающие поучаствовать в этом конкурсе должны ДО заезда на полигон предупредить мастера по экономике, чтобы он успел проверить ваш антураж и выдать соответствующий чип!

Уровни мастерства крафтера

Уровень точки	Что нужно сделать	Что дается	Что дает крафтеру
Первый	Узнаваемый антураж	10 лент ресурса, X денег	Право работать как крафтер
Второй	Свиток крафтера 2 уровня	14 лент ресурса X+40% денег	Гарантированный доход из денег, приносимых точкой: не менее 50%.
Третий	Обучение в Цитадели 1 час + Свиток крафтера 3 уровня	18 лент ресурса X + 70% денег	Гарантированный доход из денег, выдаваемых с точки + Нельзя заставить работать + Право на приданое у невесты в семье
Четвертый	Обучение в Цитадели 1 час + Свиток крафтера 4 уровня + публичное признание мастерства	24 лент ресурса X+100% денег	Гарантированный доход из денег, выдаваемых с точки + Нельзя заставить работать + Право на приданое у невесты в семье + В два раза короче время пребывания в мертвятнике

Технологические уровни ресурсной точки:

Уровень точки	Что нужно сделать	Что дает к производительности	Что дает владельцу (лорду)
Первый	Узнаваемый антураж	Работа ресурсной точки, X денег	Гарантия виртуального дохода
Второй	Инженерный свиток 2 уровня	X2 лент ресурса X+40% денег	Минус 30% к стоимости восстановления при уничтожении
Третий	Работа Инженера + Свиток апгрейда производства 3 уровня	X3 лент ресурса X + 70% денег	Минус 30% к стоимости восстановления при уничтожении + возможность заменить одного крафтера другим аналогичного уровня

Четвертый	Работа Инженера + Свиток апгрейда производства 4 уровня	X4 ленты ресурса X+100% денег	Минус 30% к стоимости восстановления при уничтожении + возможность заменить одного крафтера другим аналогичного уровня + право для локации на единоразовую замену Сертификата Доверия в Железном Банке
-----------	---	----------------------------------	--

Комментарии к таблицам:

- Апгрейды можно проводить ДО 2-х раз за один цикл! **Апгрейд мастерства самого крафтера** приводит к увеличению числа лент, которые выдаются на ресурсной точке каждый цикл, но все они крепятся на 1 болванку. **Апгрейд ресурсной точки** увеличивает на 1 число самих болванок, на каждой из которых в конце цикла выдается соответствующее мастерству крафтера число лент.
Например, крафтер 1 уровня, работающий на ресурсной точке 2 уровня получит за один цикл 2 болванки, на каждой из которых будет по 10 лент, итого 20 лент. Крафтер 2 уровня, работающий на точке 3 уровня сможет “добыть” за цикл 42 ленты ресурса (14X3). Максимальный “выхлоп” с ресурсной точки может достигать 96 лент, то есть 4 болванки по 24 ленты на каждой.
- **В локации может быть крафтеров БОЛЬШЕ, чем ресурсных точек!** В игре могут быть «свободные крафтеры», которые на старте не приписаны ни к какой точке, и которые при соблюдении определенных условий могут заменить других (убитых, бунтующих и т.п.) крафтеров на точках. Тогда крафтер, который на старт игры не получил точки, может «прокачаться» и убедить владельца отдать ему ресурсную точку, так как его труд будет более эффективным, чем крафтера, который работает на точке сейчас. НО крафтер может заменить другого только если работает с тем же видом ресурса.
- Мастерство крафтера повышает он сам. Условия обучения крафтеры должны узнать на игре. Апгрейд ресурсной точки проводит НЕ крафтер, а Инженер, это он должен принести свитки и “применить” их к точке.
- Гарантированный доход крафтера означает, что со 2 уровня мастерства крафтера владелец точки ОБЯЗАН оставить определенную долю наличных денег с каждого цикла самому крафтеру.
- Крафтеры 3 и 4 уровня не могут быть принуждены к труду через пытку, но ничего не мешает заставить их трудиться под угрозой игрового убийства, например. Невесты из их семьи имеют право на получение приданого (почти как благородные), но его выдает региональщик, а не ЖБ, как в случае с благородными.
- Крафтеры 4 уровня в случае смерти находятся в мертвятнике в два раза меньше времени. И могут по желанию сразу выйти учениками какого-то крафтера.
- Публичное признание мастерства крафтера может происходить в двух вариантах: либо крафтер демонстрирует на публичном мероприятии результат своего труда при дворе главы ЛЮБОЙ локации и получает письменную бумагу об этом факте (в свободной форме), либо приглашает к своей ресурсной точке представителя

Железного банка и **УБЕЖДАЕТ** его **ПРИ СВИДЕТЕЛЯХ** в перспективности превращения именно его точки в большое массовое производство.

Крафтеры живут ценностью своего мастерства и гордятся местом, где трудятся. Чем выше уровень, тем почетнее их положение в обществе. Но великими мастерами могут стать не все. На игре заложен дефицит предметов и возможностей апгрейда, если хотите стать мастером, о котором узнают во всех уголках Семи Королевств, надо будет опередить соседа.

Часть 4. Кто лучше слышит звон монет или Торговля на игре и Роль Железного Банка

Игроки имеют возможность заработать, торгуя игровыми ценностями: игровыми ресурсами и товарами. Торговля – самый непростой, но и наименее регламентированный вид экономики. Что важно знать, занимаясь торговлей?

- **Торговля на полигоне доступна всем и не чипуется.** Нет профессии «торговец». Однако для благородных торговая деятельность считается неприличной.
- **За игровые деньги можно торговать ресурсами и товарами.** Разница в том, что ресурсы – условные чипованные предметы, а товары – результат физического труда крафтера, которые те могут (но не обязаны) создавать на игре.
- **Перемещение товаров по полигону НЕ регламентируется. Перемещение ресурсов по полигону имеет следующее правило:** ленты любых видов вне локации и ближайшей к ней территории (условные 20 метров от стены) для хранения и транспортировки должны быть закреплены на болванке в количестве не более 24 штук. Одну болванку может нести 1 человек, тогда перемещение возможно по всему полигону без ограничений, 2 и более болванки с лентами ресурсов можно переносить только в режиме **караван** и только по дорогам. «Караван» – это деревянная конструкция а-ля жердь для переноса носилки, к которой вы можете закрепить или положить любое количество болванок ресурса, которое эта конструкция способна физически выдержать. Караван несут минимум 2 человека.
- **Обнаружение персонажа (персонажей) далеко вне локации с лентами ресурса, не закрепленными на болванке или с числом болванок более чем 1 болванка на 1 несущего ее человека, отправляет такого персонажа (персонажей) в тяжран от физического перенапряжения.**
- **Ресурсы могут стоить дороже, если доставляются “корзинами”.** Коэффициент учитывает группу ресурсов от 2 до 4 видов. Например, собирать комбо из 10 видов бесполезно, дороже не станет! О конкретном сочетании ресурсов для повышения цены знают обладателя Сертификата Доверия Железного банка.
- **Уникальными предметами продажи могут быть не только созданные крафтерами товары, но и артефакты игры** (свитки с ценной информацией, ингредиенты, оружие и т.п.). Они используются для медицины/алхимии/науки/пиромании и т. п. Они не стандартизированы, но имеют мастерскую наклейку. Ищите их в данжах, пробуйте купить в Железном Банке, если у вас есть доступ. Эти предметы востребованы различными персонажами, и они будут готовы их покупать! Железный банк как покупает ресурсы, артефакты и т.д, так и продает их, естественно, дороже чем купил.

- **Основным каналом выкупа у игроков ценностей является игротехническое заведение – Железный Банк**, представленное на игре своими филиалами (отделениями). На полигоне есть три отделения ЖБ: одно будет носить название Большая Биржа, два других – это перемещающиеся представители Банка, которые будут посещать разные локации.
- **Железный Банк гарантированно проводит обменные операции с любыми видами денег.** В нем можно купить и продать в том числе золотые Драконы. Железный Банк играет! Его сотрудники – это игротехники. Это значит, что с его сотрудниками можно торговаться, сбивать и поднимать цену, договариваться об уникальных условиях. НО ЖБ – небоевая локация, грабить ЖБ и игротехов ЖБ нельзя.
- **Торговля в ЖБ – это высшая лига.** Посещать отделения ЖБ имеет право ограниченная группа лиц на полигоне, обладающая Сертификатом Доверия – это побираемая игровая бумага, которую нужно предъявлять при доступе в банк и при каждой сделке с банком. Сертификатами обязательно обладают главы локаций. Плюс ограниченное количество Сертификатов будет выдано на руки другим игрокам на старт игры и периодически выдаваться на игре за экономическую активность. Подавляющее большинство сертификатов именные, только этот персонаж может их использовать. НО на игре будет небольшое число неименных сертификатов, которыми будут владеть персонажи на основании специального задания. Получить на игре Сертификат доверия можно: для этого нужно выполнить квест, о котором желающий должен узнать в Железном Банке.
- **Большая Биржа работает как на прямой выкуп, так и по принципу соревновательной торговли** (будут проходить аукционы). Агенты банка работают на основании той цены, которая дана им указанием Большой Биржи. Куда именно приходят представители банка для игры в регионах каждый цикл - решает банк! Железный банк как выкупает так и продает все виды товаров, ресурсов и прочих ценностей, ему доступных.
- **Так как торговля через ЖБ очень ограничена, то расцветает контрабанда.** Известно, что на игре есть персонажи, которые обладают доступом к нужным рынкам и готовы купить ресурсы и товары для последующей перепродажи. Более того, в некоторых приморских локациях существует целая полулегальная Вольная Биржа, которая организует купле-продажу ресурсов и товаров с целью отправки кораблями за пределы Вестероса. Но снаряжение таких торговых экспедиций рискованно. Если ваш персонаж не знаком с этим делом заранее, то собрать информацию о работе биржи придется на игре.

Правила по медицине

1. Обучение

Любой желающий может получить профессию лекаря на игре, пройдя обучение у мастера, способного обучить этой профессии, или другого лекаря.

Перед игрой или в ходе игры лекарь может повышать свою квалификацию и расширять знания в области: хирургии и терапии (борьбы с поветриями). Для этого ему достаточно овладеть знаниями у их носителей: более опытных коллег по ремеслу, мастеров или проштудировать труды в библиотеке.

Люди способные к обучению знают как обучить других.

2. Профессиональные требования

Что должно быть у медика на игре для реализации модели

Обязательно: Бинты или любой их аналог, нитки, иголки, пластырь, тканевый жгут (необязательно), непрозрачный мешочек для камней, черные и белые камни одинаковой текстуры и размера. Камни рекомендуем брать с запасом.

Остальное на ваше усмотрение.

Госпиталь

Лечить пациента можно в любом здании, которое обладает минимальными условиями для комфортного проведения медицинских процедур на взгляд лекаря.

Здание может быть любым, начиная от борделя и заканчивая медицинским центром. На первом этапе медицинские учреждения не чипуются и не дают никаких бонусов для проведения операции. Улучшить здание, наделить его дополнительными свойствами, которые повышают эффективность лечения, могут инженеры.

3. Лечение ранений

Квалификация лекаря определяется только его навыками, рецептами, лекарствами и прочими знаниями которые он получил в ходе игры.

3.1. Перевязка

Требуются бинты или любой их аналог, лучше отражающий антураж эпохи. Перевязочные материалы можно накладывать поверх одежды, но не поверх доспеха. Перевязочные материалы накладываются в местах ранений, точках снятия нательных хитов.

Если перевязку осуществляет медик, он обязан пометить перевязочные материалы крестом.

Перевязка может осуществляться вне любого строения, в том числе в поле.

Легкое ранение

При легком ранении действие “перевязка” именуется “первой помощью”, моделируется созданием повязки на пораженной, строго не одошедшей зоне. Перевязку может произвести любой персонаж, в том числе и сам раненый. Однако, в зависимости от того, кто оказывал первую помощь, результат излечения легкого ранения может различаться. (см. правила по мешкам). В любом случае, если легкораненному не оказана помощь в течение 10 минут после окончания боевой ситуации, легкое ранение переходит в тяжелое.

Эффект: легкораненный персонаж так же функционален, как и здоровый, однако для восполнения хитов ему потребуется помощь лекаря.

Тяжелое ранение

При тяжелом ранении действие “перевязка” именуется “стабилизацией”. Стабилизацию может произвести только сторонний персонаж. В том случае, если спустя 10 минут после окончания боевой ситуации тяжелораненный не стабилизирован, наступает смерть.

Эффект: Стабилизированный тяжелораненный персонаж в течение 1 часа может передвигаться с помощью одного помощника, разговаривать и нести свое оружие, но не применять его в бою.

Если в течение часа персонаж не получает помощи - он умирает.

3.2. Лечение ран. Хирургия

1 этап. Подготовка. Необязательное действие.

Перед проведением операции раны следует дезинфицировать “горячим вином с добавлением гвоздики” (расход экономического ресурса – Алкоголь, лента). Этот состав моделируется подогретой водой (не кипятком!), подкрашенной вином или соком.

Перед операцией могут быть использованы зелья, повышающие эффективность операции. Все зелья пьются строго перед операцией, если на них не указано обратное. Могут быть использованы несколько зелий, если на них не указано обратное. Эффект одинаковых зелий не суммируется.

2 этап. Операция.

На теле больного в месте ранения при помощи лейкопластыря закрепляется два тканевых жгута или две полосы лейкопластыря телесного цвета длиной не менее 10 см, после чего они сшиваются между собой особым швом. Швы бывают разные и по-разному влияют на исход операции. Швы будут выданы всем медикам в начале игры. Также новые швы можно будет освоить во время игры. В конце «рубец» бинтуется.

Исход операции

Медицина несовершенна. Всегда есть место роковой ошибке или счастливой случайности. Для определения исхода операции, лекарь, после процедуры лечения, дает пациенту вытянуть один камушек из мешка, где находятся черные и белые камни.

Если пациент вытащил белый камень, то:

- Легкораненный становится полностью здоровым. Количество хитов полностью восстанавливается.
- Тяжелораненный станет здоровым через 20 минут. Количество хитов полностью восстанавливается.

Если пациент вытащил черный камень, то:

- Легкораненный становится тяжелораненым и нуждается в немедленной стабилизации и последующем лечении. Если стабилизация не была проведена в течение 10 минут, пациент умирает также, как и при обычном тяжелом ранении.
- Если тяжелораненный вытащил чёрный камень, то он умирает.

При получении камня, его обязательно нужно показать лекарю, но не обязательно показывать всем остальным. Если был вытащен белый камень, вы вольны играть в выздоровление на ваше усмотрение.

Если был вытащен черный камень (при тяжелом ранении), вы вольны играть в постепенное угасание и смерть, но не более 15 минут. Вы не можете принимать участие в боевых действиях и самостоятельно передвигаться, но можете, например, попрощаться с семьей, громко кашлять и распорядиться о своих похоронах.

3.3. Формирование “мешка медика”

Основа мешочка зависит от тяжести состояния, в котором вам доставили больного:

- 1) Легкое ранение: 3 белых камня и 3 черных камня.
- 2) Тяжелое ранение: 5 белых камней и 5 черных камней.

Первая помощь (для легкого ранения):

- 1) Если больному оказывал помощь медик: +2 белых камня
- 2) Если больному оказывал помощь НЕ медик: +1 белый камень
- 3) Если больной оказывал первую помощь сам себе: ничего не кладется
- 4) Если больному не оказана первая помощь: +1 черный камень.

Стабилизация (для тяжелого ранения)

- 1) Если больного стабилизировал медик: +1 белый камень
- 2) Если больного стабилизировал НЕ медик: ничего не кладется
- 3) Если больной не стабилизирован: +1 черный камень.

Подготовка операции:

Если была произведена дезинфекция (с расходом экономического ресурса – Алкоголь):
+2 белых камня

Применения зелий:

если вы применяете любое количество зелий – добавьте или уберите белых и черных камней, согласно описанию зелья, а также используйте, при необходимости, все дополнительные эффекты, которыми обладает зелье.

Швы:

в зависимости от шва добавьте белых камней, а также примените все особые эффекты, которыми обладает наложенный шов.

Врачебные ошибки:

- 1) Если вы задели пациента иглой при сшивании раны: -1 белый камень за каждый укол по человеку или его одежде.
- 2) Если вы нарушили целостность края раны (пластыря): +1 черный камень за каждое повреждение.
- 3) Если у вас порвалась нить: при вытягивании белого камня, пациент обязан отложить его и вытянуть второй, который решит исход операции. Перетягивать 1 белый камень за каждый раз, когда порвалась нить.

Улучшения госпиталя.

Внимательно следите за тем, какие технологии внедряют мастера.

Добавьте белых камней по количеству, указанному в листе Технологии мастеров.

Эпидемии:

Если ваша локация подверглась поветрию – проверьте лист болезни, возможно там есть штраф на операции внутри локации.

Добавьте черных камней или уберите белых, так как описано в листе болезни. Если болезнь изменила свой статус по ходу операции – влияет то описание, которое было при начале операции.

4. Лечение поветрий

В Вестеросе существуют болезни, способные повлиять на жизнь локации косвенно - через эпидемию - Поветрие. Поветрие чаще всего не вредит жизни отдельно взятых персонажей, но ослабляет локацию целиком, например:

- снижает хиты ворот;
- снижает количество белых камней при операциях.

Как правило, поветрия имеют несколько этапов. т.е. с течением времени оставленное без внимания специалистов поветрие приводит к более тяжелым последствиям, чем на начальных стадиях. Если поветрие достигает своего финального, самого тяжелого этапа - то оно проходит само, оставляя при этом после себя непоправимый вред.

Любой медик может начать процесс борьбы с Поветрием.

Для этого необходимо:

1. Внимательно прочитать информационный лист, в котором указаны симптомы заболевания и ущерб, причиняемый заболеванием на данной стадии.
2. Лист с болезнью содержит набор символов, которые следует расшифровать.
3. Для расшифровки лекарь может получить подсказки, где именно можно найти расшифровку символов.
4. Возможно, вы уже знаете, что зашифровано под этими символами и можете приступить к лечению болезни.
5. Выполнить задание, зашифрованное в символах и предоставить результат региональному мастеру.
6. Обратите внимание, что чем дольше лечится поветрие, тем больше потребуется ресурсов для его лечения!
7. ПО СВОЕМУ ЖЕЛАНИЮ медик может создать трактат о том, как именно он лечил заболевание на основе добытых алхимических ингредиентов, и отправить его в Цитадель (отдать мейстеру), чтобы те создали наиболее простое и тиражируемое лекарство от этой болезни.
8. Поветрие отступило. Решение проблемы и расшифровка кода, как правило, приводит к полному выздоровлению локации, однако не избавляет от возможных подводных камней, неизменных для болезни, но не указанных в карточке.

Примеры подводных камней:

Источник болезни. Где-то в локации или в ее окрестностях скрылся источник болезни, пока он не будет найден и обезврежен, любые попытки вылечить болезнь лишь откатят ее к первому (самому легкому) этапу. Выглядит источник болезни всегда по-разному но обладает типичным признаком: это нечто привлекающее внимание - куча мусора, искореженное дерево, странный рукотворный объект, а также имеет при себе сертификат, что это источник болезни, и его нельзя трогать или перемещать любыми способами (это указано на чипе источника). Необходимо “вылечить” источник по коду, который находится на его чипе, также как и эпидемию.

Локализация. Болезнь побеждена, но есть риск, что она перекинется на соседние локации, если там не будет проведена профилактика по алгоритму, полностью аналогичному тому, по которому медик исцелял свою локацию. Т.е. необходимо произвести превентивное лечение соседних локаций. О том, что требуется локализация, медик узнает от региональщика после полного исцеления своей локации. Рассказывать или нет это соседям - вопрос игры. За отсутствием информации эпидемия настигнет соседнюю локацию спустя 2 часа.

После исследования «подводных» камней, медик может отдыхать, а локация радоваться возвращению полной своей работоспособности.

Правила по алхимии

Информация для всех игроков

Зелье - это склянка с чипом, наклеенным в закрытую. Зелье пьется добровольно или вливается в недееспособного персонажа. Чип открывается тем, кто пьет зелье (пить по жизни содержимое склянки не рекомендуется). Вы выполняете предписание зелья так, как написано в чипе.

В ваших странствиях вам могут попадаться чипы трав. Они выглядят как чип размером с игральную карту, где с одной стороны рисунок и название травы, а с другой 4 закрытых поля.

ВНИМАНИЕ: поля вскрывать запрещено. Это могут делать только алхимики.

Дальнейшая информация будет полезна только тем, кто планирует заниматься алхимией.

Алхимик – тот, кто изначально заявлялся алхимиком и имеет соответствующую отметку в аусвайсе, либо тот, кто прошел обучение в процессе игры. Обучиться алхимии можно у мастера, в Цитадели или у другого алхимика.

Информация для алхимиков

Зачем нужны алхимики: они создают зелья, которые помогают во всех сферах жизни.

Алхимики знают как лечить яды. В публичных правилах этой информации не будет, все алхимики получают ее на полигоне.

Что должно быть у алхимика на игре для реализации модели

Колбы небольших размеров, в которые разливаются зелья и на которые клеятся чипы. Рекомендуем брать их с запасом.

Лаборатория

Алхимику требуется помещение, где он может заниматься своим ремеслом. Требования к помещению минимальны – там должны быть стены, стол и любой антураж на ваш вкус, от лабораторных колб до пучков трав. Сделайте свое пространство игры приятным. Так как модель не подразумевает обязательного отыгрыша, для улучшения антуражности и создания соответствующей атмосферы, мы крайне рекомендуем вам организовать пространство для интересного нарративного отыгрыша.

Помещение не чипуется, но когда вы захотите улучшить мастерскую, соответствующие чипы улучшений крепятся ко входу в строение. Создавать улучшения могут инженеры. Получить рецепты для улучшения лаборатории можно у мастеров или других инженеров (подробнее – в правилах по инженерии).

Приготовление зелий

Зелья готовятся из трав. Трава - это чип размером с игральную карту, где с одной стороны нарисован цветок и написано его название, а с другой есть 4 закрытых поля. Каждое поле - это вид алхимического действия, которое алхимик может сделать с этим растением:

- Нагревание (Доступно любому алхимику на старте)
- Измельчение (Доступно любому алхимику на старте)
- Дистилляция (Требуется улучшение Лаборатории «Дистиллятор»)
- Растворение (Требуется улучшение Лаборатории «Растворитель»)

Под закрытым полем может скрываться алхимический символ, который высвобождается в процессе работы с травой. Именно Алхимические символы требуется собрать для того, чтобы получить нужное вам зелье.

ВАЖНО: из одного чипа травы можно получить только 1 символ. Трава, у которой более 1 поля имеют следы открытия, автоматически испорчена и не принимается при варке зелья.

Где брать травы?

Часть трав алхимики будут получать из своих садов, которые они могут подготовить до игры и заявить об этом Мастеру. Сад не имеет четких требований, мы надеемся, что игроки, заявившие свои сады, смогут сделать приятные глазу цветники из искусственных и живых трав так, чтобы это не напоминало кладбище.

Сады заявляются строго перед игрой и не могут быть созданы во время игры.

Кроме того, травы можно покупать у игротехнических торговцев и находить. Обратите внимание, что травы имеют зональность: то, что растет на Севере, не встретишь в Дорне, и наоборот.

Рецепты зелий

Рецепт зелья - это его название, эффект, а также один из вариантов того, что нужно сделать с конкретными травами, чтобы получить нужную для зелья комбинацию алхимических символов.

Например:

«Чтобы приготовить зелье «Милость Матери», помогающее в операции, возьми два огнецвета, измельчи их и добавь дистиллят трилистника».

Когда алхимик делает все по рецепту, он получит комбинацию из двух алхимических символов «Медь» и одного «Свинец», что в свою очередь является зельем «Милость Матери». Обратите внимание, что если алхимик знает, как из других трав получить ту же комбинацию символов – отлично, он сможет другими травами достичь того же эффекта и создать «Милость Матери» из тех трав, что есть под рукой в данный момент. На старте каждый алхимик знает несколько рецептов. Травы придется исследовать экспериментальным путем. Новые зелья можно узнать у других алхимиков, мастеров или в Цитадели. Цитадель будет открывать новые рецепты зелий и распространять их среди мастеров.

Как сварить зелье

Алхимик приносит региональному мастеру травы, емкость, куда будет наклеен чип, и экономический ресурс «катализатор для изготовления ядов» (если вы готовите яд). В каждом чипе травы открыт один алхимический символ, который был вскрыт предварительно в лаборатории алхимиком.

Он говорит название зелья Мастеру, но мастер сам сверяется с таблицей и клеит на склянку чип зелья в закрытую. Таким образом, алхимик всегда варит то, что реально принес, а не обязательно то, что планировал. Будьте внимательны и аккуратны.

Правила по ядам

Если у вас возникли вопросы, обращайтесь к [мастеру](#)

Общие сведения об отравлениях

Любой персонаж игры может быть отравлен.

Маркером яда является характерный чип-наклейка. Чип имеет следующие маркировки: надпись «яд», краткое указание эффекта (например: смерть через 30 минут, -1 хит, слепота или другое) и символы ингредиентов, код яда (информация для алхимиков).

Способ отравления

Чип должен быть наклеен явным или скрытым образом на посуду, из которой принимают трапезу. Это может быть дно тарелки или кубок.

Обнаружив чип на своей посуде, вы обязаны переклеить его на себя. Яд срабатывает на того, кому предназначена посуда. Если вы пришли в своё опочивальню, чтобы испить вина и обнаружили, что на вашем кубке или кувшине вина чип с ядом - чип ваш. Переклейте его немедленно, пить вино не обязательно. Существование вашей личной посуды не обязует вас постоянно проверять наличие на ней яда, пока вы не заинтересованы ей пользоваться. Чип на ней может ждать своего часа сколько угодно долго.

Посуда общего пользования или поданная, например, в гостях или в кабаке, не имеет фактического владельца и может быть подана кому угодно. Владелец посуды становится тот, кто ее принял. Если где-то стоит бокал, на месте, которое вам выделили, он вам не принадлежит, вы не обязаны его обозначать своим (из него пить), если сами того не захотите. Если на том же приеме или в таверне вам подали тарелку или кубок и вы приняли его - взяли в руку, махнули головой в знак согласия, словесно подтвердили или поблагодарили - посуда и чип, который мог быть закрыт рукой подающего, ваши. Мы рекомендуем однозначно соглашаться или отказываться от еды или напитков, чтобы у окружающих не было возможности двояко трактовать ваши действия. Тем не менее, если вы не заметили и/или проигнорировали предложение, вы не обязаны принимать на себя яд.

Рекомендация отравителям: если вы подносите посуду общего пользования, убедитесь, что жертва однозначно дала понять, что приняла посуду. Чем четче выражено согласие, тем меньше вы оставляете пространства для споров.

Если вы застали жертву, употребившую яд, но не обратившую внимание на чип яда, у вас есть возможность обратиться к услугам игротехника или мастера, чтобы он проинформировал жертву. К сожалению, чаще всего таковых не будет поблизости, поэтому искусство наклеить чип так, чтобы жертва приняла посуду и после этого точно заметила чип - это главный навык отравителя.

Рекомендация жертвам: если вы опасаетесь, что на пиру вас отравят, превентивно четко отказывайтесь от еды и пищи, проговаривая отказ вслух. Или озабочьтесь наличием слуги, который примет чип яда за вас.

Слуга может сохранить жизнь своему господину, если первым попробует еду из его посуды и наклеит на себя чип. Это можно проделать, даже если чип обнаружен после приема пищи из посуды. Дегустация должна быть строго добровольной или результатом предварительных пыток, «которые вынуждают его дегустировать всю еду, которую его заставят дегустировать». Дегустирующий слуга может явно заявить единожды перед всей трапезой, что пробует каждое блюдо, не отыгрывая это каждый раз.

Наклеивать одинаковые яды на посуду не имеет смысла. Можно наклеить разные - они все переклеиваются на жертву.

Если на чипе указано время, то его отсчет начинается с момента попадания чипа на тело жертвы.

Смертельный яд: если на нём не указано время, он срабатывает моментально. Если указано время, то по его прошествии вы умираете.

Несмертельный эффект действует до тех пор, пока вас не вылечат. Отыгрыш на усмотрение жертвы, сделайте красиво, главное - соблюсти указанный эффект.

Если вы видите как кто-то клеит на вашу посуду или любую другую посуду чип с ядом - это повод поднять панику. Вы поймали преступника на месте преступления. Вы можете громко объявить о том, что этот человек что-то подсыпал в пищу (даже если посуда пока пуста). После объявления никто не сможет отравиться из этой посуды, если не примет яд по собственной воле. Вы можете отыграть уничтожение отравленной еды (вылить её) или вызвать алхимиков для разбирательства, что это был за яд. Также вы можете проигнорировать этот факт и позволить преступлению совершиться.

Отравленное оружие

Некоторые яды могут быть наложены на оружие. Это прямо указано на чипе яда. Для активации яда чип необходимо наклеить на оружие ближнего боя. После нанесения раны, чип необходимо наклеить на первого, кто получил урон отравленным клинком.

На оружии может быть накалено несколько ядов. Если яды разные, они все переклеиваются на первую жертву. Если одинаковые, то на первую жертву один чип, на вторую - второй и т.д. Несколько чипов яда одного вида не могут быть наклеены на одного человека.

Эту процедуру можно произвести самостоятельно или через специально привлеченного игротехника, мастера или маршала.

В армии и на юнитов армии отравленное оружие не работает.

Лечение

После того, как чип занял своё законное место на теле человека, необходимо обратиться к алхимику. Вылечить вас могут только алхимик или мейстер с соответствующей квалификацией.

Механика Дикого Огня

Если у вас возникли вопросы, обращайтесь к [мастеру](#)

Краткое описание Дикого Огня

Дикий Огонь – нестабильная взрывоопасная субстанция, от ярко-зелёного пламени которой невозможно спастись.

Дикий Огонь моделируется пиротехническим дымом зелёного цвета.

На старте игры Дикий Огонь производится только в Королевской Гавани и не может быть вынесен за её пределы.

Внутри локации Дикий Огонь могут переносить только пироманты.

Применение Дикого Огня

Дикий Огонь может быть использован для диверсий, уничтожения зданий и убийства всех людей, находящихся в них.

Любая транспортировка Дикого Огня осуществляется двумя обученными пиромантами. Дикий Огонь выглядит как массивный прозрачный сосуд, подсвеченный изнутри зеленым светом. Перемещение Дикого Огня может происходить только в сопровождении игротехника. Если любой из переносящих сосуд был убит, ранен, уронен и т.д., Дикий Огонь моментально взрывается. Просьба не наносить удары непосредственно по сосуду.

Сосуд может быть установлен в здании для диверсии. При диверсии или неудачной транспортировке игротехник зажигает зеленый фаер. Все, кто оказался в помещении, мгновенно погибают, а здание считается уничтоженным (удаляются все чипы улучшений). Если Дикий Огонь взорвался на улице, игротехник поджигает фаер и объявляет всех в радиусе десяти метров от эпицентра взрыва погибшими. Пока горит фаер - горит Дикий Огонь и все, кто подойдет к нему слишком близко, сгорают в его пламени.

Применение Дикого Огня при защите крепости

Крепость должна иметь соответствующую фортификацию:

- располагать осадными орудиями для стрельбы Диким Огнем (баллистами, требушетами, катапультами и т.п);

На удалении от крепостных стен (визуруется мастером по боёвке) размечаются три ярко выраженных круга (окопанных, окрашенных, отмеченных лентой и т.д. на ваш художественный вкус и согласие мастера по боёвке).

Во время осады все знамена атакующих распределяются между этими кругами (на усмотрение атакующих). При попадании снаряда в круг, во время залпа Дикого Огня, удаляется 10 лент со знамени, расположенного в зоне поражения. При попадании в живого бойца вне круга считается как обычное попадание из осадного орудия данного типа.

Чтобы произвести залп Дикого Огня, защитники крепости должны доставить Дикий Огонь к орудиям. Одна единица Дикого Огня равна одному выстрелу. Когда зажигается зеленый фаер, орудие стреляет Диким Огнем, и это считается залпом. Защищающиеся могут произвести любое количество залпов по количеству Дикого Огня, доставленного к орудиям. Фаер может загораться несколько раз за осаду.

Постскриптум

Наука может многое. После определенного количества научных изысканий игроки могут получить возможность транспортировки Дикого Огня на дальние расстояния, производство Дикого Огня на новых территориях и использование Дикого Огня как осадного оружия массового поражения.

Правила по инженерному делу

Инженер – это игрок, который изначально заявлялся инженером и имеет соответствующую отметку в аусвайсе, либо прошел обучение в процессе игры. Обучиться ремеслу можно в Цитадели, у мастера или у другого инженера.

Зачем нужны инженеры: Они могут создавать улучшения для зданий, осадных орудий, ворот, кораблей, профессионального инструментария и иных предметов, имеющих модельную ценность.

Что должно быть у инженера на игре для реализации модели?

Материалы для изготовления физических объектов (на усмотрение игрока) - см. далее, личная печать, подтверждающая, что данное улучшение выполнено вами, широкий прозрачный скотч (с запасом) для установки чипов улучшений.

Создание конкретного улучшения происходит по «рецепту». Инженер может сделать только то, «рецепт» чего он знает. Игра инженера, в том числе, состоит в прокачке своих профессиональных навыков через поиск новых знаний.

На старт каждый инженер знает несколько «рецептов». В процессе игры инженер может узнавать новые рецепты – у других инженеров или в Цитадели. По ходу игры Цитадель открывает новые рецепты, которых не было на старте, и распространяет их через мастеров.

Для работы у инженера может быть помещение, которое оснащено всем необходимым для реализации модели. Оно не чипуется.

Для создания любого улучшения нужно заплатить цену в экономических ресурсах, а также создать физический объект, соответствующий этому улучшению.

Главное условие для физического объекта – он должен быть создан на игре для конкретного улучшения. Каким он будет, остается на усмотрение игрока. Мы предлагаем следующие варианты:

- Кузнечное дело. Выплавка малых форм из свинца или аналогов.
- Столярное дело. Выпиливание из фанеры 2д или 3д форм.
- Искусство. Плетение из бисера, проволоки и тд.
- Рисование чертежа.
- Что угодно еще на усмотрение игрока.

Физический объект можно сделать двумя вариантами: просто или сложно. Если вы идете сложным путем в создании физического объекта, это значит, что вы потратили на него какое-то количество времени, сил и фантазии. В этом случае плата за готовое улучшение в ресурсах будет для вас меньше. К простому варианту физического объекта не предъявляется никаких требований, кроме его наличия. Но в этом случае цена улучшения в экономических ресурсах больше.

ВАЖНО: материалы для создания физических объектов игроки завозят на полигон самостоятельно.

Процесс изготовления улучшения

Инженер знает «рецепт», который включает в себя название улучшения, его описание и два варианта цены: с простым и со сложным вариантом физического объекта.

Инженер создает физический объект, приходит к региональному мастеру, называет, ЧТО он делает, сдает физический объект и платит цену в экономических ресурсах – большую или меньшую в зависимости от того, простой или сложный объект он делал. Взамен мастер отдает игроку чип улучшения. Чип улучшения становится неотчуждаемым после того, как его прикрепят к тому, что он должен улучшать.

Чип улучшения можно прикрепить только на физически существующий объект в игре, т.е. если вы улучшаете таран, то чип для его улучшения должен крепиться непосредственно на таран. Аналогично для больниц, лабораторий и т.д. Чип устанавливается только инженером. На чип ставится личная печать инженера, далее чип закрепляется прозрачным скотчем.

Правила по пыткам

Палач – это игрок, который изначально заявлялся палачом и имеет соответствующую отметку в аусвайсе.

Подготовка

У каждого палача должна быть своя колода карт, которую он готовит самостоятельно. Она может быть оформлена по желанию палача. Главное требование - чтобы рубашки карт не отличались, а номиналы были читаемы.

У палача есть набор карт разного номинала:

- от 2 до 10

- "туз", который означает 1 или 11 на выбор палача. ВАЖНО: значение туза оговаривается палачом до начала пыток.

Это стартовый набор (10 карт), к которому палач может добавлять новые карты за счет алхимии/ремесла.

Перед началом пытки палач замешивает колоду (в ней должно быть не менее 10 карт суммарным номиналом не менее 21, которые он выбирает из имеющихся у него) и кладет перед собой в закрытую.

Процесс

Палач выдает жертве карты по одной. При выдаче каждой карты отыгрывается процесс пытки в рамках приемлемого для игроков (*если вы не готовы отыгрывать пытки, сообщите об этом палачу. В таком случае пытка происходит исключительно по механике, без дополнительного отыгрыша*). Жертва берет карту, смотрит на нее (не показывая палачу), и может либо запросить следующую ("и это все, что ты можешь?", "Я ничего тебе не скажу!"), либо сказать - стоп ("хватит, я все расскажу").

Результат

Если сумма очков на картах у жертвы перешла за 21 - жертва умирает.

Если сумма очков на картах жертвы ровно 21 - жертва раскрывает карты и "выигрывает", что в рамках модели пытки значит: остался жив, ничего не рассказал, и еще есть силы на саркастичные комментарии. В дальнейшем этот палач не может более пытать этого персонажа никогда (он с ним не справился).

Если жертва останавливает пытку раньше, чем набрано 21 - палач выигрывает, жертва обязана выполнить одно действие из перечня, на усмотрение палача (см. ниже).

Если жертва набирает 20 очков, она обязана раскрыть карты и выполнить одно из действий на усмотрения палача (см. ниже).

Если палач останавливает пытку (по его расчетам следующая карта убьет жертву, ее смерть нежелательна, а жертва явно вознамерилась отправиться в ад прямо из этой комнаты) - жертва выигрывает (жив и ничего не рассказал).

Действия жертвы, одно из которых она должна выполнить на усмотрение палача, при удачном завершении пыток:

1. Честный ответ в формате Да/Нет/Не знаю на три вопроса палача. Вопросы могут задавать третьи лица с дозволения палача.
2. Честный развернутый ответ на один сложный вопрос палача. Вопрос могут задавать третьи лица с дозволения палача.
3. Совершение одного односложного механического действия, например: подписание документа, публичное заявление или признание, публичный запрограммированный ответ на один конкретный вопрос.

Важно: есть ограничение по количеству сеансов пытки в день – не более трех. Жертва умирает сразу при начале четвертого сеанса. Сеансом считается пытка от начала до ее логического завершения (палач или жертва вышли победителем).

Нарративные рекомендации

В ходе пыток игроки могут отыгрывать процесс издевательства над персонажами: ампутацию конечностей и прочие манипуляции. Все в духе Мартина. Наносить одному персонажу за игру можно не более 1 увечья. Нанесение увечья требует отыгрыша не менее, чем в 1 минуту. Более долгий и изощренный отыгрыш изувечивания и издевательств по обоюдному согласию. В дальнейшем покалеченный игрок должен отыгрывать свои травмы в соответствии с видом увечья. При желании можно отыгрывать в большей степени, чем это необходимо. Далее приведён список возможных увечий:

- ослепление одного глаза (моделируется повязкой на «ослепленном» глазу);
- отнятие руки (моделируется приматыванием ее к телу);
- отнятие кисти (моделируется заматыванием кулака в аналог культи);
- отнятие ноги (моделируется приматыванием к ноге по всей ее длине от таза до голени палки, отыгрышем серьезной хромоты, бегать нельзя).

Вылечить увечье на игре почти невозможно, но есть легенды о чудесных исцелениях... Ищите знаний и тех, кто их может дать.

Улучшения для палача

После улучшений палач получает возможность дополнять свою колоду картами различного номинала, а также получать дополнительные эффекты от улучшения пыточной и/или применения зелий.

Палач обеспечивает себе колоду самостоятельно и может сделать ее антуражной по своему усмотрению.

Положение по Цитадели и Мейстерам

Если вы желаете задать вопросы по мейстерам или школярам (ученикам в Цитадели) и/или подать заявку, пишите [мастеру](#)

Цитадель в Староместе является главным и единственным научным центром в Вестеросе. Все научные исследования проходят только в ней.

1. Цитадель обучает мейстеров, которые являются универсальными носителями разнонаправленных знаний.
2. Любой мужчина Вестероса, независимо от своего статуса и происхождения, может начать обучение на мейстера в Цитадели, предварительно оплатив своё обучение.
3. Закончив обучение, мейстеры приносят присягу Цитадели, отрекаясь от своего имени и происхождения.
4. Цитадель может заниматься платным обучением людей, которые в дальнейшем не претендуют на право быть мейстером (в том числе женщин).
5. Женщина не может скрыто проникать в Цитадель и претендовать на право быть мейстером. Подобный поступок рассматривается как преступление и несет за собой наказание вплоть до смертной казни.

6. Цитадель самолично назначает мастеров на службу в замке. В том числе в Красный Замок.
7. Цитадель имеет право отказаться отправлять мастера в замок, если текущий владелец замка не обеспечивает безопасность жизни и здоровья мастера.
8. Мастер в замке служит замку. Следит за жизнью и здоровьем лорда-хранителя замка и его семьи. Занимается образованием детей хранителя замка. Обеспечивает средства связи с замком. Является советником лорда-хранителя, если лорд того пожелает.
9. Мастер может изучать любые сферы науки, и в знак его успехов он наделяется звеньями цепи, олицетворяющими его прогресс в той или иной сфере. Получить новые звенья мастер может, выполняя задания Цитадели, связанные с изучением новых знаний и технологий.
10. Мастер может реализовывать технологии или знания той или иной профессии, если он обладает звеньями науки, которой соответствует реализуемая технология. Например, если мастер не обладает звеньями в алхимии, то и варить зелья он не может.

Положение по профессиям

Мастеры - обучаются в Цитадели и служат в замках. Основная задача мастеров открывать технологии. Их возможности во многом универсальны, но зависят от звеньев мастерской цепи, которыми они обладают.

В каждом замке должен быть хотя бы один мастер. Вестерос заинтересован в том, чтобы в Цитадели также было достаточно мастеров, потому что от этого зависит открытие технологий и их внедрение.

Загрузиться мастером после смерти нельзя, но можно школяром в цитадель.

Подробнее - смотрите в «Положении по мастерам».

Лекари – герои нашего времени, поддерживающие жизнь и здоровье населения страны. В их задачи входит лечить людей - проводить операции, а также ликвидировать болезни в городах и селах. Занимаясь изучением мира, общаясь с другими профессиями, такими как мастера, алхимики и инженеры, лекари могут повышать свою эффективность.

На старте игры лекари не могут сочетать свои знания с навыком алхимика, но могут получить их в процессе игры. Инженерному делу лекари обучаться не могут.

Лекарству можно обучиться у мастера, обладающим звеном Медицина, или у другого лекаря. Обучение происходит в течении одного экономического цикла по методам описанных в трактатах которые хранятся в библиотеках Вестероса. Завершение обучения визируется региональным мастером.

Алхимики – «чародеи» от науки. Их задача варить зелья, изучать природу используемых трав. Взаимодействуя с мастерами, они могут исследовать и открывать новые зелья которые послужат на благо страны и народа.

На старте игры алхимики не могут сочетать свои знания с навыком лекаря, но могут получить их в процессе игры. Инженерному делу алхимики обучаться не могут.

Профессии можно обучиться у мастера, обладающим звеном Алхимия, или у другого алхимика. Обучение происходит в течении одного экономического цикла по методам описанных в трактатах которые хранятся в библиотеках Вестероса. Завершение обучения визируется региональным мастером.

Инженер – специалист, чья задача создавать вещи, облегчающие жизнь трудового народа, усиливающие армию или оборону крепостей. Взаимодействуя с мастерами, они могут помогать открывать технологии в области инженерии.

Профессии можно обучиться у мастера обладающим звеном Инженерия, или у другого инженера. Обучение происходит в течении одного экономического цикла по методам описанных в трактатах которые хранятся в библиотеках Вестероса. Завершение обучения визируется региональным мастером. Не может обучаться медицине и алхимии.

Пироманты – профессионалы, знающие тайны дикого огня. Их сообщество – закрыто, только они знают свою внутреннюю кухню.

Стать пиромантом можно только вступив в Гильдию Пиромантов.

Палач – обладает механиками пыток. Может улучшить свои возможности в результате общения с мастерами.

Профессия палача не сочетается с иными профессиями.

Стать палачом во время игры нельзя, только по предварительной заявке или перезагрузке новым персонажем.

Крафтер - ремесленник/крестьянин/мастерской человек, которые по согласованию с МГ вывозит производство товаров и/или антураж ресурсной точки для отыгрыша добычи ресурса или производства игровых товаров, производимых на игре и продаваемых за игровые деньги. Каждая конкретная профессия в зависимости от заявки игрока требует персонального согласования с мастером по экономике.

Капитан – специальность позволяющая управлять кораблем и перевозить людей. Может быть заявлена со старта в заявке. Может быть получена на игре. Для получения на игре необходимо попасть в ученики к действующему капитану и проходить с ним по морям и рекам один экономический цикл. Визируется региональщиком. Не совместимо с другими профессиями на старте.

Священнослужитель (жрец) – человек, в зависимости от принадлежности к определенной религии более или менее связывающий свою паству с богами. Жрецы совершают религиозные и юридические ритуалы, занимаются благотворительностью Жрец может совмещать свою деятельность с навыками лекаря, (или капитана – только Пайк), заведовать библиотекой или интересоваться историей.

Жречество не столько профессия, сколько образ жизни, вне зависимости от принадлежности к конкретной религиозной традиции жрец – всегда пример и образец нравственного поведения для представителей своей веры. Стать жрецом можно по предварительной заявке, обучившись по игре или при перезагрузке новым персонажем – послушником любой из официальных религий Вестероса, если вы до этого не играли жреца данной религии, жрецом той же религии, что и были, но с утратой социального статуса предыдущего персонажа.

Например: Праведный не может перезагрузиться Праведным, но может обычным септоном.

Маг – тот, кто осуществляет обмен – Жертва от Мага на Силу от Бога. Асоциальны. Их призвание – не профессия, а проявления силы в мире (ударил молнией и осознал себя таким). Выучиться на игре – нельзя. Новых магов на игре не планируем.

Правила по религии

Религия в мире Вестероса, как и в любом средневековом мире, - неотъемлемая часть жизни любого из его обитателей, формирующая его мировоззрение, определяющая

положение человека в мире, объясняющая, что хорошо, а что дурно, и дающая надежду на защиту мистических сил от всяческих невзгод.

Сеттинг не подразумевает наличие атеистов, обычному персонажу прилично хотя бы раз в игровой день посещать службы, молиться и исповедаться. Человек, официально не верующий в каких-либо богов - как правило изгой, т.е. **безбожник хуже иноверца**.

Кратко о религиях

У нас моделируются три основные религии: Старые Боги, Утонувший Бог и Семибожие. Заявки на жрецов и верующих принимаются в любом количестве.

Для Дорнийцев возможно почитание Реки-Матери Ройны и сына её — Речного Старца. Также моделируется вера в Рглора, новая для земель Вестероса, но ее распространение, в том числе и обучение жречества, возможно только в процессе игры.

Старые Боги – традиционная религия Севера, существовавшая еще до прихода первых людей, унаследованная ими от Детей Леса. Здесь нет единой обрядовости и церковного института, а традиции поклонения Богам могут различаться от региона к региону.

У Старых Богов нет возведенных храмов, священных книг и религиозных канонов, большинство преданий и традиций передаются изустно. Молитвы всегда произносятся интуитивно, харизматически, так - как чувствует молящийся.

В книгах Мартина у Старых Богов жречество отсутствует, но мы, для упрощения игромеханики, вводим Хранителей Богороц, оберегающих Сердцедрева и проводящих все необходимые верующим ритуалы.

Вера в Старых Богов является основной для северных регионов - **Винтерфелл, Сероводье**, ведь туда так и не ступила нога андалов, уничтожающих чардрева. Здесь, как и много веков назад, люди верят в тех Богов, что максимально близки с Природой - самой опасной и величественной силой Севера.

Отдельные островки веры в Старых Богов, как и богороцы при замках, могут встречаться где угодно, кроме Железных Островов.

Утонувший Бог – божество подводного мира, моря и мореплавателей, покровительствующее войне и морскому разбою. Это бог смерти и перерождения, суровый и непрощающий, но обещающий вечную жизнь своим последователям. Жрецы Утонувшего Бога - Утопленники, проповедуют Старый Закон (обязывающий всякого железнорожденного мужчину платить за имущество железную цену - мечом), отвагу в бою и жажду славной смерти. Утопленники учат людей, что страдания необходимы, так как даруют силу.

Единственный регион, где вера в Утонувшего Бога распространена на старте игры — **Железные Острова**, вера в иных богов в этом регионе отсутствует.

Единый в Семи Лицах – это религия андалов, принесенная ими в Вестерос тысячи лет назад и распространившаяся повсеместно.

На старте игры это единственная религия, обладающая своей полноценной, достаточно влиятельной церковной структурой, а также догматикой, священным писанием, монастырями (септриями) и централизованным обучением жречества - септ и септонов. Большинство людей поклоняются ликам Единого по отдельности, в зависимости от того, что происходит в их жизни. Многие миряне даже не воспринимают Лики одним единственным Богом.

Лики Единого:

1. **Отец** – воплощение власти, справедливости и правосудия, покровительствует правителям и тем, кто связан с властью или судом.

2. **Мать** – олицетворение милосердия, доброты и заботы, покровительствует матерям и взрослым женщинам.

Помимо этого отец и мать, как мудрые родители, покровительствуют всем людям вообще.

3. **Кузнец** – олицетворение силы, здоровья и трудолюбия, покровитель ремесел и всякой мирной работы, а также людей, ею занимающихся.

4. **Дева** – воплощение красоты и невинности, покровительствует влюбленным и вообще всем юным и невинным созданиям.

5. **Воин** – олицетворение храбрости и верности, твердости и уверенности в себе, готовности защищать других. Чаще всего к его покровительству взывают рыцари.

6. **Старика** – олицетворение мудрости и прозорливости, покровительствует старым, немощным а также ученым и путешественникам.

7. **Неведомый** – олицетворение смерти, самый злоеущий и таинственный из семи Ликов. Таким образом, Семеро охватывают все сферы в жизни простого человека.

На старте игры вера в Семерых является основной для: Речных Земель, Королевской Гавани, Простора, Дорна, и исходя из этого - основной для всего Вестероса.

Вера в **Мать-Реку Ройну**, доброе божество, дарующее своим детям защиту, плодородие и процветание прибыла в Дорн вместе Нимерией. Здесь культ почитателей Ройны - Сирот Зеленокровной, сильно повлиял на местные обычаи, сформировав яркую культуру дорнийцев, сильно отличившую Дорн от остальных королевств Вестероса.

Почитающие Ройну считают, что все реки, все пресные воды - суть одна река и их Богиня, и все ее дети перед ней равны и могут быть услышаны, но лишь некоторые доподлинно знают, как заслужить ее особое расположение.

Священные места почитающих Ройну - всегда у воды, молятся Богине харизматически, от сердца, но всегда производят при этом традиционные ритуалы, часто имеющие оргиастический характер. Ритуалы эти сохранились с древнейших времен и только дорнийцы могут осознавать их смысл целиком.

Рлор. Если верить слухам, то вера в это восточное огненное Божество постепенно распространяется на Драконьем Камне, так как Хранитель его Станнис Баратеон покровительствует Красной Жрице, однако точные подробности на старте игры не известны.

Основной религией на Драконьем Камне на старте игры является Семибожие.

Основные понятия

Священное место — место, которое освящено присутствием в нем Божества (Божеств). Эти места выбираются игроками самостоятельно и оформляются сообразно выбранной вере. *Количество таких мест в локации, антураж - обсуждается с мастерами по религии.*

Для Старых Богов - Богороши.

Богорощу может изображать живописное скопление деревьев (от одного до трех), в центре которой находится Сердцедрево - с белым стволом, вырезанным ликом и красной листвой.

Для последователей **Утонувшего Бога** любой водоем священен, лишь бы вода была соленой или впадала в море. Однако, ради упрощения игромеханики, мы рекомендуем жрецам назначить и замаркировать священное место в своей локации таким образом, чтобы и паства и мастера легко могли его найти и опознать.

Аналогично священное место создается для **Матери-Ройны**.

Для **Семибожия** - характерны священные храмовые постройки, септы. Постройка должна иметь семиугольную форму, каждая стена которой посвящена одному из ликов божества.

Для уничтожения (осквернения), восстановления или создания нового священного места в ходе игры потребуются определенные условия, которые будут известны некоторым жрецам.

Религиозный ритуал - ритуал, производимый жрецом для паствы перед ликом своих Богов и в священном месте.

К таким ритуалам относятся:

- Утреннее и вечернее богослужение, восхваление божеств.

- Посвящение новорожденного богам - имянаречение и принятие его в род, посвящение богам взрослого в том случае, если он пожелал сменить веру.
- Свадьба.
- Принесение иной клятвы или обета (рыцарское посвящение, договор, заключаемый между оппонентами, клятва ночного дозора и т.п.)
- Подтверждение статуса правления (см. правила по власти).
- Похороны, проводы в мир иной.
- Исповедь.
- Отлучение от веры.
- Некоторые специфические ритуалы, актуальные для самих жрецов, например, вопрошение богов о будущем или принятие в сан жреца.

Важно: Посвящение божеству, свадьба, похороны, подтверждение статуса правления или наследования - ритуалы, за которые жрецам требуется платить, деньгами или ресурсами. Цены жрецам известны.

Брак - это заключение священного союза между мужчиной и женщиной. Сам ритуал может отличаться в зависимости от конкретного культа, но существует общая традиция для представителей благородных домов:

Перед началом бракосочетания жених снимает с невесты плащ с гербом ее дома и покрывает ее плечи плащом с гербом своего дома. Без этого обряда брак не может считаться заключенным. Подготовка плащей - зона ответственности вступающих в брак, жрец за вас их не сделает:)

Исповедь - доверительная беседа со жрецом, позволяющая облегчить душу, получить совет или моральную поддержку, попросить прощения за недостойное поведение. Исповедоваться прилично перед важными свершениями в жизни (например, свадьба, уход на войну), перед смертью, и по любому поводу, когда ваш персонаж сочтет это действительно необходимым.

Отлучение от веры. *Человек может быть отлучен от веры жрецом в том случае, если позволил себе оскорбление Богов. Отлученный от веры (т.е. тот, у кого забрали исповедальный лист) не может:* заключать брак, наследовать, исповедоваться и посещать службы, получить достойные похороны - до тех пор, покуда не будет прощен и приведен обратно к божеству или же не сменит религию.

Смена религии - если ваш персонаж хочет сменить религию, то он должен спросить у соответствующего жреца, как это сделать. Один человек может принадлежать только к одной вере.

Проповедь - открытое обращение жреца к людям с целью рассказать о своих богах, призвать внимание к какому-либо событию или социальному аспекту жизни, напомнить о том, как следует жить. Проповедь может происходить как в священном месте, так и в любом другом.

Паломничество - путешествие к одной из шести великих Реликвий Вестероса и проведение на месте специфического ритуала, ведомого жрецам, опекающим реликвию. На старте таковые имеются только у Семибожия.

Нельзя быть паломником в своей собственной локации.

Религиозные праздники - могут быть проведены в любой локации, для которой эти боги являются местными. Религиозные праздники, время и повод их проведения, обсуждаются с мастерами по религии заранее, не позднее **15 июня 2023 года**.

В одной локации в ходе одного экономического цикла может быть или паломничество, или религиозный праздник.

Основная религия локации. Религия, имеющая наибольшее число последователей к концу текущего экономического цикла. Статус распространяется на следующий экономический цикл.

Определяется количеством исповедующихся тем или иным жрецам, посещаемостью священных мест, количеством паломников, наличием религиозного праздника и некоторыми сюжетными действиями. Подробная механика будет донесена до жрецов лично.

Красные флаги

- Все объявленные боги считаются существующими. Религиозная установка “ваших богов, чуждых мне, на самом деле нет” - отсутствует.
- Все ритуальные действия, совершенные жрецами одной религии, признаются представителями всех религий. Например, септон не может отрицать брачного союза, освященного Старыми Богами.
- На старте игровых событий среди верующих в основные религии Вестероса нет открытого религиозного конфликта.
- Религия, как блок на нашей игре, подразумевает полное равноправие полов! Женщина, как и мужчина, может на равных занять высшую ступень в иерархии любого представленного духовенства.

Все, что нужно знать обычному персонажу, изложено в этих правилах. Если вы хотите поиграть истово верующего или интересующегося религиями персонажа (не жреца) - оставьте заявку любому из мастеров по религии и получите нужные подробности.

Общезвестная игромеханика

Положительным игромеханическим эффектом для персонажа лично обладают:

Исповеди: к аусвайсу каждого персонажа прикладывается «Исповедальный лист». Это документ А5, выдаваемый мастерами, на котором по факту исповеди жрец, принимавший исповедь, записывает свое **имя**, название **священного места**, в котором служит и забирает **жетон исповеди** в том случае, если у исповедующегося персонажа она была первой в этом экономическом цикле.

“Исповедальный лист” необходим для участия в любом религиозном ритуале. “Исповедальный лист” неотчуждаем, кроме как мастером при ритуале отлучения. Также “Исповедальный лист” показывается медикам при операции, т.к. его содержимое влияет на количество камней в мешке медика; передается мастерам мертвятника при попадании в него, где уменьшает срок пребывания в посмертии, или же приносит иной приятный бонус.

Молитва за здоровье раненного - верующий (регулярно исповедующийся) человек может попросить жреца помолиться за его жизнь при проведении операции, это также приведет к положительному эффекту.

Клятвы: принесение специфических клятв, о которых ведомо некоторым жрецам, - также влияет на количество камней в мешке медика. В случае нужной клятвы жрец выдаст поклявшемуся маркер, который необходимо показать медику при операции.

Похороны: правильно проведенный и оплаченный похоронный обряд также уменьшает время, проведенное в мертвятнике, или же приносит иной приятный бонус.

Нахождение внутри септы не позволяет заколдовать находящегося внутри персонажа. Однако, *если игротехник уже пришел - бежать от него в септу и молиться бесполезно - магия сработает.*

Положительным игромеханическим эффектом для локации обладают:

Паломничества, религиозные праздники, посещаемость служб и проповедей. Жрец, набравший нужное количество религиозных последователей и действий, будет выбирать положительный эффект из имеющегося у него списка.

Справочная информация по экономике

Семибожие.		
Действие	Сумма, в зависимости от статуса участника.	
	Простолюдин	Лорд
Посвящение Богам	5 звезд	5 оленей
Свадебный обряд	1 олень	10 оленей

Похоронный обряд	5 звезд	5 оленей
Подтверждение наследования или правления	5 звезд	5 оленей (речь идет не о подкупе, а о сохранности документов у септона)
Принятие в семибожие взрослого	2 товара из разных регионов, с посещением местных септ, или действие по указу жреца (задача) или 1 ресурс (жрец сам говорит какой)	
Искушение отлучения	Действия по указу септона (испытание) + пожертвование церкви не менее 1 оленя	

В иных религиозных культах жречество традиционно берет оплату не деньгами, а ресурсами или товарами, свойственными региону, в котором этот культ является основным.

Затраты на каждый тип ритуала аналогичны тем, что приняты для Семибожия.

Правила по магии

Для чего МГ вводит эти правила?

- Любой игрок может оказаться в ситуации, когда для решения той или иной задачи/проблемы придется кем-то или чем-то жертвовать, как Станнис, Мелисандра и Луковый Рыцарь. Это и создает **поле для игры в Мартина - героический, эпический выбор**, в который мы предлагаем играть нашим игрокам, и обеспечивает поле сюжетных и модельных возможностей для этого.
- Нам хочется, чтобы, как и в Источнике, мира игры касалась магия, обеспечивая **тяжелый и чисто “Мартиновский” выбор** для игроков в нашей игре.
- Чтобы поиграть в ситуацию с магией мог игрок в любой локации, даже несмотря на социальный статус, именитость его роли и т. д., причем для соблюдения баланса - не делаем магию чрезмерно сильной.
- **Правила по магии поддерживают реализацию идеи игры.** Важно и необходимо, играя с магией, нарушать границы - и свои личные, и других персонажей. Это означает, что за все магические штуки, за все эффекты, которые желает получить персонаж, придется платить. И причем необходимо платить чем-то важным для персонажа.

Правила прикосновения к Магии

1. **Магия очень рискованна для игроков с любой стороны.** Магия — это нечто неизведанное! Магия не полностью понятна даже для магов! Магия — это не наука, магия — это река, которую маг пытается использовать. Иногда, подчеркиваю, иногда — это получается, а иногда... иногда река выходит из берегов!
2. **За все надо платить!**
Чтобы маг что-то мог сделать - он приносит жертву по известному ему правилу и ритуалу. Если вы договариваетесь с магом, знайте, что все непросто, дорого и сложно.
3. **Все жертвы равны, но некоторые равнее!** Четыре градации магической жертвы:

- Артефакт чей-либо (расплавил добытую цацку) - отдали мастеру чип магической цацки.
- Чужой человек (сложно, но не жалко) - Маг должен отдать мастеру отрывной корешок аусвайса. Если вы не маг - отдайте магу человека.
- Родной близкий (не сложно и жалко) - родной для заказчика. Заказчик отдает магу родного человека, маг отдает мастерам аусвайс родной жертвы.
- Ты сам (стекло). Если вам очень что-то надо, вы можете принести высшую жертву - себя.

4. Религия и Магия.

Различаем религиозное почитание Старых Богов — это ваши традиции, религия, моральная норма. И то, когда кто-то пытается получить силу, использовать Старых Богов для своих целей. Магия — это крайне опасная попытка использовать Старых Богов для своих целей!

5. **Магия не может промахнуться!** То есть заклятие, которое ударит по вашей мишени, точно попадет. На мишени может быть магическая защита, это так. Но попасть - попадет точно!
6. **Магия всегда работает ТОЛЬКО на одиночек!** Следующее важное ограничение для правил, вся эта магическая штука не должна работать на макро боёвку (на армию магия не действует! На членов армии - магия - не действует!) и должна работать с очень большими ограничениями на тех, кто коронован. Об этих ограничениях знают маги и мастера.
7. **Никаких авансов!** То есть сначала игрок что-то делает, потом доказывает мастеру, что это было сделано, сначала принесся жертву, затем принесся мастеру жетон, чип и так далее. После этого мастер, не торопясь, ему выдаёт карточку. После этого у игрока появляется право сделать эффект.
8. **Виды магии:** Самая простая магия и дешёвая в использовании — это личный контакт игрок-игрок. Игрок, который в магию играет, принёс какую-то жертву магу, сдал ее, жетончик эффекта получил, карточку эффекта берёт и воздействует на того или иного игрока, подойдя к нему практически вплотную и показав ему карточку. Расстояние должно быть достаточным, чтобы показать карточку и прочитать ее содержимое.

Использовать магию — рискованно!

- Возможно воздействовать на игрока в той же локации безлично (отдаешь карточку мастеру), но это очень, очень дорого.
 - Возможно воздействовать на игрока в другой локации безлично, это безумно дорого.
- #### 9. Артефакты на игре
- На начало игры у различных персонажей есть артефакты. Это всякие валирийские клинки и иные странные штуки, например, рог Эурана, Черная свеча, которая позволяет видеть на расстоянии, и т. д. Игрок, получивший артефакт до игры, получает проблемы на начало игры (мечь, долг, людей, которые уверены, что артефакт украли у них). За все надо платить!

ВИДЫ АРТЕФАКТОВ на игре:

- a. Боевые (преимущество в поединке с игроком или игротехом)
- b. Валирийский меч/кинжал - всегда пробивает любой доспех. В боёвке армий не работает.

- c. Информационные (что там происходит в таком-то городе - 2 раза в сутки)
- d. Дающие странное (Просить о чем-либо Детей Леса и получать запрошенное)

Карты магии на игре Границы Дозволенного

Виды жертв:

- **Высшая магия:**

- **Королевской крови** - персонаж, которого жертвуют, находится в родстве, хотя бы и внебрачном, с тем, кто объявил себя королем или **Древней крови** - персонаж находится в родстве, хотя бы и внебрачном, с Таргариенами.

- **Сильная Магия:** уничтожение артефакта или принесение в жертву родича.

- **Близкая кровь** - персонаж, которого жертвуют, находится в родстве с тем, кто заказал магию.
- **Жертва артефактом** - артефакт в игре, в процессе магического ритуала разрушается полностью - его чип сдают мастеру.

- **Слабая Магия:**

- **Просто Кровь** - персонаж был жив в момент принесения его в жертву, и он уцелел - принесли в жертву руку, ногу, язык или ухо.
- **Жертвенный раб** - персонаж дает клятву всегда, при любых обстоятельствах, до конца жизни выполнять все требования мага. Клятву снять нельзя. **Персонаж должен быть обязательно взят в бою, пленён после оглушения или куплен, и из чужой локации! При несоблюдении условий мастера оставляют за собой право игротехнических последствий.**
- **Жертва собой** - важная часть личности/тела мага или заказчика приносится в жертву - зрение, конечность, отношения со всеми близкими (он их не может вспомнить больше никогда);
- **Жертва Чужого** - жизнь чужого для Мага/Заказчика человека приносится в жертву.

У каждого, кто играет в Магию, есть карточки Магии. Количество карточек Магии у каждого Мага индивидуально и не может быть восстановлено в рамках игры.

Общее ограничение - кол-во конкретных карт Магии у конкретного мага. То есть кроме того, что часть видов магии накладывается с ограничениями, так и у Мага есть свои ограничения.

Высшая магия	Высшая магия	Высшая магия
Смертельная тень Тень - игротехник атакует жертву, жертва может защищаться только своим клинком. Игротехник обязательно дает возможность начать поединок для другой стороны. Все, находящиеся рядом с жертвой, не могут двигаться или иным образом препятствовать бою. Цель может назначить своего Чемпиона на этот бой с согласия Чемпиона, который бьется с Тенью. Если Тень побеждает - Чемпион выживает, Цель - умирает. Тень - 5 хитов, Цель/Чемпион - 2 хита. В городах за стеной Тень - 4 хита, Цель/Чемпион - 2 хита. Ограничение: 1 раз в сутки в конкретной локации/поселении. Это очень редкая магия - ее много в локации быть не может. Один раз за сутки Маг применяет эту карту. Маркер: игротехник с дымом и словами: великая магия, великая магия!	Воскрешение к жизни Меняем жизнь на жизнь. Воскресший - тень павшего с маниакально /депрессивным отклонением от нормы. Отклонение от нормы рассказывает ему маг, который его и воскресил. Ограничение: 1 раз в сутки в локации! Прошло не более 2 часов после смерти персонажа, тело не было погребено, сожжено, или же четвертовано! Воскрешенный/ая не может иметь потомства. Маркер: воскрешенный носит красную ленту на шее, у него имеется карточка магии.	Защита от магии Кто бы ни атаковал жертву магией (даже Тень), он будет ослаблен частично или полностью! (Тень - 3 хита, Цель + 3 хита). Остальная магия (болезни, проклятия, правдивые вопросы) не причиняет никакого вреда. Один раз за сутки Маг применяет эту карту. Ограничение: на 24 часа. Маркер: карточка магии.
Сильная магия (защита от смерти)	Сильная магия (защита от смерти)	Сильная магия (защита от смерти)
Защита от ядов Полная и абсолютная защита от ядов для одного персонажа на 24 часа - хоть бы яд и нанесен на оружие, в чашке или иным образом воздействует на защищенного персонажа - ему все равно. Свойство: персонаж не получает урон ни от одного из ядов на игре. Ограничение: действует 24 часа. Маркер: эта карточка.	Защита от кинжалов Свойство: персонаж, которого таким образом защитили, не может быть поражен кинжалом или ножом. Ограничение: действует 24 часа, не работает в Армиях! Маркер: синяя лента на руку.	Защита от стрел Свойство: вас не берут стрелы из арбалетов и луков! Ограничение: действует 24 часа, не работает в Армиях! Маркер: красная лента на руку.

Защита от смерти в тяжелой ране Свойство: в 0 хитов, пока вас специально не добили оружием, вы - не умерли. Но, чтобы выздороветь - необходим медик или магия излечения. Ограничение: действует 24 часа, не работает в Армиях! Маркер: синяя лента на шее.	Защита от артефактов Свойство: <u>артефактное</u> оружие не приносит вам вреда! Совсем. Ограничение: действует 24 часа, не работает в Армиях! Маркер: синяя лента на корпус.	Защита от боевого оружия Свойство: оружие, которое используется в бою - мечи, алебарды, топоры, копья и т. д. - в обычной стычке не могут причинить вам вреда. Ограничение: маг накладывает это заклятие 1 раз в сутки! Действует до конца поединка/эпизода, но не более 1 часа, не работает в Армиях! Маркер: красная лента со специальным чипом на корпус.
Слабая магия	Слабая магия	Слабая магия
Лечение ран Свойство: каковы бы ни были твои раны, ты - жив и здоров. Ограничение: магия действует, если персонаж еще жив! Маркер: эта карточка.	Лечение от болезни Свойство: вы не подвержены болезням ни одной из локаций и не можете заболеть, даже если целуетесь с чумным человеком, или вас обнимает больной серой хворью. Ограничение: действует 24 часа на 1 персонажа, который присутствовал при жертве. Маркер: эта карточка.	Избавление от проклятия Свойство: чем бы ты ни был поражен, ты становишься собой, здоровым и сильным. Считаешь до 10 и приходишь в себя на 10 счет. Ограничение: действует на 1 раз на 1 человека в течение суток. Маркер: эта карточка.

Проклятия

1. Получить проклятие можно 2 способами - через игротехника или игрока, либо в особом месте, где есть опасности и прочие магические штуки, например, данжи, либо от другого игрока.
2. Игра в проклятие нужна для того, чтобы актуализировать главные задачи игры, - играть с другими, в нарушение их и своих границ, создавая игру себе и окружающим.
3. Основа излечения проклятий - правильные поступки. Закаляя волю, направляя ее в необходимое русло, персонаж делает так, что проклятие отступает перед телом.
4. Возможно проклятие снять через мага, но это непросто, - нужны жертвы, договоренности и везение.
5. Нюансы: чтобы вылечить запущенную стадию проклятия, нужны практически подвиги.
6. Эти самые подвиги необходимо совершать в ограниченный срок.
7. Проклятие могут передать тем, кто плотно взаимодействует с носителем/пытается вылечить. Носитель отдает ему новую карточку проклятия.

Полный список магических болезней

1. **Черная ярость.** Проклятие развивается в течение 12 часов. В активной стадии - больной нетерпим к любому, кто противоречит ему. Пока с ним не спорят, он не отличается от здоровых.

2. Драконья болезнь. Зараженный желает всё больше всего: артефактов, ресурсов и т. д. По мере прогрессирования заболевания персонаж идет на все большее насилие ради овладения ценностями (воровство-грабеж-убийство-захват). Все ценности хранит в уединенном месте.

3. Гордыня безумия. Зараженный не может склониться ни перед кем. Проявления: не здоровается первым, требует поклонения от равных, ни перед кем не преклоняется, требует, чтобы преклонялись перед ним. В случае отказа окружающих выполнить требования/ожидания: персонаж оскорбляет словесно, затем – ударяет, затем – угрожает оружием, затем – проливает кровь, затем – убивает. Стадия проявлений указывается в карточке. Через указанный в карточке срок без исцеления наступает смерть.

4. Утрата воли. Зараженный не может противостоять чужим распоряжениям и приказам (сначала – с высшими, потом – с равными, потом – с младшими). Совершает действия от «не совсем так», через «кое-как», до «сделаю что-то». Стадия проявлений указывается в карточке.

5. Слуга судьбы. Человек не может и не хочет сам выбирать варианты собственного будущего, как ему дальше жить. Чтобы получить решение, он именуется варианты будущего и кидает кость и полностью подчиняется выпавшему результату.

Игрок бормочет: не верь, не бойся не проси! Не убоюсь я ничего, нет будущего - нет меня и т. д.

Артефакты

Артефакты - предметы из прошлого, с легендой, которые должны активизировать нам всем игру, чтобы игроки чаще и чаще нарушали разнообразные границы. Да, артефакты дают определенное преимущество, но и требуют от игроков все больше и больше, и даже больше, чем просили ранее.

Артефакты требуют определенного поведения от игроков, заставляя делать носителей определенные вещи постоянно. Преследовать определенные группы игроков, ни перед кем не преклоняться, и т. д.

Таким образом, границы нарушаются, и это приводит к обострению игры. То есть вы, как персонаж, знаете, что носитель артефакта, как правило, имеет странное представление о реальности вследствие взаимодействия с магией.

Постепенно взаимодействие артефакта и игрока усиливается. Это происходит через карточки Аскольда. Каждый новый день игрок отрывает изоленку и узнает, что происходит. Причем неважно, какой вы по счету носитель артефакта, если вы им завладели в 1-й день игры - то вы смотрите именно полоску “1-й день”, а если в 4-й, то 4-й.

Каждый артефакт также обладает высокой ценностью и для любого Мага, так как жертвы Старым Богам артефактом - желанны и востребованы Магами. Часто поэтому у Магов бывают склады/наборы артефактов.

Артефакт — игровой предмет, который может быть найден и забран, по игровым правилам обыска вы всегда забираете игровой предмет. **Учитывайте это правило, когда везете артефакт на игру!**

Известные артефакты, примеры:

Высшая магия	Высшая магия	Высшая магия
Огненный меч Рглора, рассекающий тени. Отбит может быть только другим оружием, пробивает любой щит и доспех, человеку наносит поражение 1 хит, Тени - 2 хита. Маркер: эта карточка.	Штормовой Рог Гнева Трубящий в него носитель королевской крови или древней крови тут же умирает, и после этого ворота - рушатся, сам Рог также разрушается. Маркер: эта карточка.	Подвеска, защищающая от магии “Зеленое безмолвие Леса” Кто бы ни атаковал жертву магией (даже Тень), он будет ослаблен частично или полностью! (Тень - 3 хита, Цель + 3 хита). Остальная магия (болезни, проклятия, правдивые вопросы) не причиняет никакого вреда. Маркер: эта карточка.

Редкий артефакт	Редкий артефакт	Редкий артефакт
Подвеска “Защита от ядов Льва Ночи” Полная и абсолютная защита от ядов для одного персонажа на всю игру, а - хоть бы яд и нанесен на оружие, в чашке или иным образом воздействует на защищенного персонажа - ему все равно. Свойство: персонаж не получает урон ни от одного из ядов на игре. Маркер: эта карточка.	Кольцо “Защита от кинжалов” Балериона Свойство: персонаж, которого таким образом защитили, не может быть поражен кинжалом или ножом. Ограничение: не работает в Армиях! Маркер: эта карточка.	Кольчуга “Защита от стрел Мираксес” Полная и абсолютная защита от метательного оружия на игре. Свойство: вас не берут стрелы из арбалетов и луков! Ограничение: не работает в Армиях! Маркер: эта карточка.

Редкий артефакт	Редкий артефакт	Редкий артефакт
Свеча дальновидения Луноликой Носитель запрашивает, что он видит в другом регионе у мастера. Ограничение: делается это 1 раз в сутки. Маркер: эта карточка.	Рог морских бурь Штормового Бога Закрывает порт от входа и выхода любых кораблей, пока владелец жив и находится в порту, и если ясно показал свою волю - протрубил в рог “урби эт орби” и заявил об этом во всеуслышание. Маркер: вывешивается мастером на постройку сертификат, извещающий о том, что морской порт - закрыт для входа и выхода.	Кинжал мощи Вхагара Свойство: ты можешь противостоять страже в городе, как если бы был частью Армии. Маркер: эта карточка.

Простенький артефакт	Простенький артефакт	Простенький артефакт
Свеча “Ясновидения Многоликого” правдивые вопросы мастеру Свойство: персонаж запрашивает информацию у мастеров 1 раз в сутки Маркер: эта карточка.	Кольцо “Здоровье Аквана” Свойство: вы не подвержены болезням ни одной из локаций и не можете заболеть, даже если целуетесь с чумным человеком, или вас обнимает больной серой хворью. Маркер: эта карточка.	Валирийские кандалы “Надежный плен” Свойство: Скованный такими кандалами маг/иной персонаж не может использовать магию, или же быть целью иной магии, исключая магию “Смертельная Тень” Маркер: эта карточка.

Правила по посмертию

В случае гибели персонажа его нужно отпеть и провести обряд погребения (подробнее об обрядах в правилах для жречества). На время отпевания погибший участвует в погребении. Региональный мастер ставит отметку о времени начала похоронного обряда в аусвайс.

Если отпевание и погребение сделано, то пребывание в мертвятнике сокращается на 30 минут, если персонаж при этом регулярно исповедовался - сокращается на 30 минут, эффекты суммируются.

Если этого не сделано, то время отсидки в мертвятнике – 4 часа.

Если погибший персонаж был рыцарем с 3 (и более) черными лентами - время отсидки в мертвятнике увеличивается на 1 час.

Погибший персонаж надевает белую ленту - хайратник (бинт, тряпочку) на голову (ленты игроки привозят сами) и идет в мертвятник.

Место гибели

Смерть в городе

Если вы приняли смерть в городе, вы лежите, не шевелясь, пока вас не подберут и не похоронят. Надеваете белый хайратник и идете в мертвятник.

Смерть на дороге

Если вы приняли смерть на дороге или в пути, то вы ждете прихода молчаливых сестер - 15-20 минут, или тех, кто захочет провести обряд погребения. Если они не появились по истечении этого времени, вы надеваете белый хайратник и идете в мертвятник.

Смерть в битве

Вы лежите, не двигаясь (в безопасном месте), и ждете окончания битвы. После этого, если в течение 15 минут вам не оказали помощь, не совершили обряд погребения, вы надеваете белый хайратник и идете в мертвятник.

Разрешается отползти от места активных боевых действий для собственной безопасности на 5-10 метров.

Смерть на корабле (река, море)

Надеваете хайратник, идете в мертвятник, и да будет к вам благосклонен Утонувший бог.

Уважаемые игроки, напоминаем вам, что в белом хайратнике не бегают и не разговаривают!

Мертвятник и выход новой ролью

Мертвятник – это Стена. (На Стену можно также прийти по игре - это данж, в нем работает только ларп) На Стене игрок проходит регистрацию и получает разные варианты на выбор отсидки в мертвятнике. Игрок сам выбирает, как он проводит это время из предложенного.

После того, как вы завершили все дела в загробной жизни (вам об этом сообщат), вы возвращаетесь на регистрацию мертвятника, где вам выдают новый паспорт игрока и предлагают на выбор новую роль. Помните, что игроки, играющие титулованных особ, не могут выйти своими же родственниками.

Все ценные игровые предметы, которые у вас не забрали при обыске, сдаются в мертвятнике на регистрации.

После отсидки игрок на регистрации мертвятника получает новую роль, предметы и ресурсы.

Вот список ролей, которыми можно выйти из мертвятника:

- Торговец
- Горожанин, крестьянин, слуга при лорде
- Межевой рыцарь
- Послушник (септоны и септы)
- Оруженосец у рыцаря
- Нищий
- Ученик Цитадели
- Остаться на стене игроком
- Также на регистрации могут предложить другую роль, если в них будет необходимость

**Крафтеры могут выходить подмастерьями в свои собственные мастерские и обучиться ремеслу (стать крафтером 1 уровня) в течении цикла. Подробнее - см. правила по экономике.*

Выходя новой ролью, помните о том, что это живой мир, в котором все зависит от ваших усилий: вы можете записываться в стражу, идти в подмастерья и становиться мастером своего дела, добиваясь высот заново. Не надо пользоваться пожизненной дружбой с тем или иным игроком, чтобы вернуться на старую роль.

При выходе второй ролью, не таите обиду на тех, кто вас убил, не мстите им и не разглашаете информацию о своем прошлом персонаже, оставьте вашим друзьям возможность поиграть в детектив и отомстить за вас. Вы можете вернуться в свою старую локацию. Однако, если она была захвачена, вы играете жителя этих земель и выполняете новые порядки этого Дома.