

Игра престолов	2
Влияние дома	4
Столкновения на границах	8
Богатство и торговля.....	12
Секс и фаворитизм	14
Насилие и убийства.....	17

Предварительное расписание

Игра начнется в пятницу, 16 ноября:

20:00 (возможно, чуть раньше) — заезд, обустройстваемся и переодеваемся в костюмы.

21:00-22:00 — мероприятие под рабочим названием «speed-dating для персонажей» (особенно полезен будет тем, кто еще не видел своих «задушевных друзей» из вводной, но остальным тоже пригодится; подробности к ближе делу).

22:00 — парад, начало игры.

Игра закончится поздно ночью с субботы, 17 ноября, на воскресенье, 18 ноября.

Место проведения

Коттедж «Гостевой дом Парголово» находится в пос. Парголово, Выборгское шоссе 465 (от м. Озерки или пр. Просвещения 7 мин на машине или 15-20 мин на маршрутках).

Игра престолов

Очередное долгое лето подходит к концу, в скором времени задуют ветра зимы и даже в Просторе, где снег видят не каждый год, знатным семьям станет не до придворных интриг. Сейчас — последние теплые дни осени, когда есть возможность приумножить свое величие или утопить соперников, а собрание представителей всех влиятельных семей в Королевской гавани — удачный повод.

Эти правила на нашей игре — самые длинные и с наибольшим числом модельных условий. Отнеситесь к ним внимательно. Для вдохновения мы использовали механику из настольной игры «Game of thrones: the Iron Throne».

Прежде чем приступить к описанию технической части — совет по повышению замеса! Не забывайте в борьбе за величие своего дома и возрастание его Влияния о том, что реализовать личные цели персонажа тоже может быть победой для вас, пусть и не такой громкой. От чего ваш персонаж готов отказаться ради большей власти — игровой вопрос, мы как мастера одобряем его разрешение в обе стороны («я Тайвин Ланнистер и ради власти продам дочь, сына и даже карлик на что-то сгодится» или «я Робб Старк и только что я потерял корону и всю семью ради чести и женитьбы на своей избраннице»).

Влияние — число, игротехнически показывающее, насколько значима та или иная семья. Влияние рассчитывается отдельно для великих и малых домов, текущий расклад сил известен всем (показан на стенде с гербовыми знаками).

Влияние увеличивается следующими способами:

- через победы в случайных столкновениях с другими домами в приграничных территориях;
- через увеличение богатства своего дома;
- через социальный успех персонажей во время королевского приема.

Градации бонусов/штрафов: сильный — ± 5 , средний — ± 3 , слабый — ± 1 .

Печать дома — наклейки с гербом, моделирующие сургучную печать, могут передаваться между персонажами любым образом. Значимые для моделей письма и договоры требуют обязательной Печати дома.

Договор — соглашение между домами, имеющее игротехнические последствия, обязательно имеет Печати домов. Типы договоров:

- Брачный договор определяет условия брака при заключении помолвки (чей герб и имя будут носить дети, отказ от права наследования, приданое и/или выкуп за невесту).
- Торговое соглашение фиксирует партнерские отношения между торговым городом в Вестеросе и Вольным городом / Железными островами.

Вексель — Очень Много Денег, доход дома с земли и от торговли. Внешне различаются Вексели Семи королевств (с трехглавым драконом Таргариенов), Вексели Дорна (с пронзенным солнцем Мартеллов), каждый Вольный город также имеет свой с

собственным знаком (обнаженная женщина Лиса, титан Браавоса, маяк Тироша, корабль Мира).

Отряды — колода из 10 карт, символизирующая военную мощь каждого дома.

- Суммарная мощь отрядов — 50 для каждого дома. Максимальная мощь Отряда — 20, минимальная — 1.
- В распоряжении каждого Великого дома находится от 1 до 7 Отрядов с мирным флагом для заключения мирных соглашений.
- Состав отрядов распределен по-разному: у одного малого дома может быть колода [1, 2, 3, 4, 4, 5, 6, 7, 8, 10]; у другого малого дома — [1, 1, 4, 4, 4, 5, 5, 7, 7, 12].
- Запрещено называть цифры (используйте описание через слабый/сильный) и показывать колоду другим игрокам.

Влияние дома

В игру престолов можно выиграть — это значит, что ваш дом стал самым влиятельным, имеет крепкие связи с королевской семьей (или хотя бы хорошо держит кого-то за яйца) и уважаем во всех Семи королевствах. Текущие результаты видны всем и обновляются после каждого хода.

Игра престолов проходит в трех лигах: самый влиятельный великий дом, самый влиятельный знаменосец, самый влиятельный город Эссоса — таким образом, победителей будет как минимум три.

Распределение Влияния между домами влияет на ситуацию в Вестеросе и Вольных городах (значимо = в два раза больше, чем у ближайшего соперника):

- если один из великих домов значимо опережает остальные, ослабевают власть Железного трона: представитель этого великого дома автоматически становится Десницей короля (см. Малый совет) и издает любые королевские указы вместо короля;
- если один из малых домов значимо опережает остальные в своем регионе, ослабевают авторитет великого дома;
- если Влияние Мира, Тироша или Лиса значимо выше других двух, то Вольные города формируют Триархию с соответствующим городом во главе;
- если Влияние Браавоса значимо выше влияния других Вольных городов, то работорговля в Узком море затруднена;
- если влияние Айронвудов становится выше, чем влияние Мартеллов, то в Дорне произойдет смена династии правящих принцев и принцесс.

Бонусы к Влиянию

- Каждый великий дом получает бонус, равный текущему среднему влиянию своих знаменосцев (округляя вниз).
- [сильный] Самый богатый великий дом (больше всего Векселей у великого дома в конце игры)
- [сильный] Самый богатый малый дом (больше всего Векселей среди малых домов в конце игры)
- [сильный] Самый богатый Вольный город (больше всего Векселей в конце игры)
- [сильный] Помолвка с принцессой (с заключением Договора)
- [сильный] Член дома занимает место в Малом совете (отменяется при снятии с должности)
- [сильный] Особые именные привилегии от Железного трона (за каждую)
- [сильный] Член дома — текущая официальная фаворитка короля
- [средний] Малый дом контролирует более половины поселений своего региона в конце хода (действует, пока выполняется условие)
- [средний] Помолвка с любым великим домом (с заключением Договора)
- [слабый] Малый дом заключил помолвку со своим сюзереном — великим домом (бонус дополняет средний бонус от помолвки с любым великим домом)
- [средний] Вольный город / Железные острова лидируют в борьбе за Ступени (см. ниже, бонус дается каждый ход в итоговую фазу)
- [средний] Обладание клинком из валирийской стали и/или артефактами Первых людей

- [средний] Дом, известный элитным отрядом рыцарей (на конец игры в колоде дома есть самый большой Отряд)
- [средний] Дом с самой большой армией (на конец игры суммарная мощь Отрядов под контролем дома больше, чем у прочих домов)
- [средний] Обладание драконьими яйцами (за каждое)
- [средний] Победа в стычке с помощью Предательства (см. раздел Столкновения)
- [средний] Член малого дома официально фаворит(ка) главы великого дома
- [средний] Вольный город или Железные острова имеют эксклюзивный торговый договор с Королевской гаванью
- [слабый] Член дома была в прошлом фавориткой короля
- [слабый] Девушка из дома беременна (родила) бастардом короля
- [слабый] Контроль над поселением (+1 за каждое)
- [слабый] Победа малого дома в стычке (+1 каждый раз, когда дом атакует и выигрывает)
- [слабый] Победа знаменосца в стычке (+1 за каждого)
- [слабый] Воспитанник из другого дома был отправлен домой
- [слабый] Вольный город и Железные острова — за каждое торговое соглашение не с Королевской гаванью (+1 за каждое)

Штрафы к Влиянию

- [сильный] Знаменосец великого дома значительно опережает другие дома-знаменосцы
- [сильный] На землях знаменосца великого дома происходит бунт (действует, пока бунт не подавлен)
- [средний] Великий дом накладывает вето на королевский указ по передаче поселения другому дому в своих землях
- [сильный] Воспитанник из этого великого дома стал жертвой несчастного случая
- [средний] Воспитанник из этого дома стал жертвой несчастного случая
- [средний] У дома нет контролируемых поселений
- [слабый] Поражение малого дома в стычке (-1 каждый раз, когда защищается и проигрывает)
- [слабый] Поражение знаменосца в стычке (-1 за каждого)

Борьба за Ступени

Каждый ход пять основных флотов (Лис, Тирош, Мир, Браавос и Железные острова) могут занять лидирующее место в борьбе за Ступени. За Вексели покупаются наемники (Вексели передаются мастеру у макрокарты), набравший наибольшее число наемников — получает средний бонус к Влиянию.

Отдавать Векселя для найма наемников на Ступенях может кто угодно в пользу любого флота. Известен текущий максимум (но неизвестно, чья она).

Королевская власть

Железный трон фактически распоряжается землями, переданными в управление великим домам, только через близость к королю (и Малому совету) можно получить реальную власть над всеми Семью королевствами.

Король может пожаловать лорду или леди следующие именные привилегии (начиная со второго хода Столкновений):

- право охотиться в королевских лесах,
- хранитель ключей Красного замка;
- право утренней аудиенции;
- патент на торговлю солью и мехами.

Также король является официальным опекуном для всех незамужних девиц дома Таргариен и решает вопросы их будущих браков.

Малый совет

Входящие в Малый совет назначаются лично королем (или Десницей от его имени), при максимальной публичности (или Десница, если Железный трон теряет влияние — см. Влияние домов). Должности в Малом совете дают значительный бонус Влияния дому, после снятия с должности бонус также снимается. Всего должностей 7, хотя бы 4 из них должны быть заняты в любом случае.

Один человек не может занимать несколько должностей.

Исключение: король может назначить своей Десницей Великого мастера или Лорда-командующего. Великий мастер и Лорд-командующий Королевской гвардией не могут быть переназначены в течение игры, это пожизненные должности.

Игротехнические функции (о значении должностей в мире игры можно узнать из раздела сетки ролей или из статьи в вики):

Десница короля может назначать / снимать членов Малого совета, как и король, но только в начале цикла на макрокарте (до начала Фазы отдачи приказов). Десница может приказывать отпустить или подвергнуть наказанию заложников, переданных Железному трону.

Мастер над монетой отвечает за благосостояние казны, может отдавать за ее счет финансирование тем или иным землям, а также получает 1-4 Векселей в личное распоряжение каждый ход.

Мастер над законами определяет условия мира, если враждовавшие дома не смогли договориться (в рамках общих ограничений) и назначает компенсацию проигравшей стороне при предательстве (см. Итоги столкновений).

Мастер над шептунами получает информацию о событиях во всех Семи королевствах: раз в цикл к нему приходят доклады, в которых слухи перемешаны с фактами. Вместо получения случайных докладов от своих агентов мастер над шептунами может провести расследование по определенной теме, отправив агентам конкретный вопрос в начале хода и получить ответ «да» / «нет» к концу хода.

Мастер над кораблями может защитить один любой регион от нападения пиратов. При отсутствии отдельных приказов Королевский флот защищает Королевские земли.

Лорд-командующий Королевской Гвардией отдает приказы королевским отрядам и распоряжается соответствующей колодой на макрокарте. Королевские отряды могут совершить одно из следующих действий:

- защищать Королевские земли с бонусом +5 к Отрядам;
- поддержать одну сторону в Столкновении на границе по общим правилам (в т.ч. дорнийский дом);
- подавить бунт одного малого дома (бунт завершается без дополнительных проверок, при этом как свои, так и чужие воспитанники из этого малого дома переходят в ведение Железного трона).

Столкновения на границах

Семь королевств не находятся в состоянии войны — но, как и всегда, на границах некогда независимых королевств происходят столкновения между отрядами лордов.

«Мы приняли их за разбойников!» — будет говорить одна сторона. «Да они сами грабили наших торговцев, называя это сбором налогов!» — будет говорить другая.

Железному трону не очень интересно, кто был виноват — король требует установления мира. Но это не значит, что в столкновениях нельзя «случайно» ослабить соперника — прежде, чем помириться по королевской воле.

Описание хода

Фаза Столкновений: рядом с картой Семи королевств объявляются границы, на которых произошли конфликты, пары участвующих в Столкновении домов отмечаются на доступной всем карте.

- Каждый малый дом отвечает за охрану своей границы и будет участвовать как минимум в двух Столкновениях за всю игру.
- Границы для Столкновений определяются случайно, при этом Столкновения возможны только между регионами, соединенными стрелками.
- Один раз за игру каждый дом может инициировать Столкновение на своей границе (или выбрать одну из границ своего малого дома-знаменосца для Великого дома и Мартеллов) вне зависимости от того, как выпала случайность. Отряды инициатора получают +5 бонус* к своим Отрядам (имели возможность подготовиться).

Фаза поиска союзников: в течение часа не участвующие в Столкновениях малые дома предлагают свою помощь, а участники Столкновения принимают или отклоняют их помощь. Союзные дома наносятся на карту на соответствующие стороны. Как при поражении, так и при победе отмеченные на карте союзники получают бонус или штраф к Влиянию.

Союзники могут участвовать по следующим правилам:

- малый дом может участвовать только в одном Столкновении на границе за ход (т.е. сможет придти на помощь, если на его собственной границе нет Столкновения в этот ход);
- малый дом может послать Отряды на помощь дому своего региона или того, с которым есть общие границы у региона, к которому он относится (например, Болтоны — дом с Севера — могут помогать другим домам Севера или домам Речных земель / Западных земель / Долины Аррен, в том числе против других северных домов);
- исключение: дом из другого региона без общих границ с вашим можно поддерживать в том случае, если между вашими домами заключена помолвка, скрепленная Договором;
- Великий дом может отправить свои Отряды участвовать в любое число Столкновений, но только в рамках границ своих земель. Если Великий дом хочет отправить Отряд к своему союзнику по брачному Договору, то может это сделать только в рамках лимита «не более одного Столкновения в ход» (то есть отправить на свои границы Отряды не сможет).

Королевские войска могут участвовать в одном Столкновении за ход в любом регионе (в том числе прислать Отряд с мирным знаменем дому из любых земель, включая Дорн).

Фаза отдачи приказов: в течение часа

- Великие дома передают своим знаменосцам Отряд поддержки или Отряд с мирным знаменем. Получивший поддержку Малый дом может как использовать помощь от Великого дома, так и поступить по-своему — в таком случае карта великого дома передается мастеру с отметкой «не использовано».
- Участвующие в Столкновении передают распоряжения Отрядам, по желанию объявленных домов в поддержке также высылаются отряды.
- Вольные города и Железные острова передают распоряжения своим флотам (пиратам и защите)

Все распоряжения лордами малых домов делаются один на один с мастером. Прямо проверить, как поставил персонаж, нельзя. Показывать свои колоды или переданные вам карты великого дома запрещено. Все карты отрядов передаются в закрытую.

Итоговая фаза. На карту Семи королевств наносятся итоги хода, пересчитывается влияние. Все дома получают доход от своих торговых городов и поселений.

Пример: Столкновение происходит на границе Речных и Западных земель, и вовлекает дома Блэквудов и Рейнов. В это же время у Речных земель есть Столкновение и на границе с Севером, в которое вовлечены Фреи, — значит, прийти на помощь на другой границе их Отряды не могут.

Зато дом Бракенов может — но у них с Блэквудами давняя вражда. Поэтому Бракены предлагают свою поддержку второй стороне, Рейнам, и если те ее принимают — высылают отряды им в поддержку.

Так как лорд Бракен — хитрый человек, то перед этим он просит принять его поддержку и Блэквудов, оправдываясь тем, что так-то он их ненавидит — есть не может, но Риверран приказывает помочь и куда тут против сюзерена!

Если Блэквуды соглашаются, то Бракены будут обозначены как помощники на обеих сторонах, хотя реально послать Отряд могут только на одну (и никто не узнает, куда на самом деле).

Расписание ходов (игровые события по времени совпадают примерно)

22.00-1.00 — Первый ход (представление королю делегаций)

9.00-12.00 — Второй ход (завтрак)

13.00-16.00 — Третий ход (обед)

17.00-20.00 — Четвертый ход (начало бала?)

21.00-00.00 — Пятый ход (ужин)

2.00 — завершение игры, объявление итогов

Итоги Столкновений

Столкновение заканчивается одним из следующих вариантов:

1. **Военные действия** — оба дома в Столкновении использовали военные Отряды. Выигрывает дом с наибольшей суммарной мощностью Отрядов (с учетом поддержки). Победившая сторона берет воспитанника от любого малого дома, участвовавшего на проигравшей стороне. Если мощь Отрядов на обеих сторонах равна, то оба дома считаются проигравшими.

2. **Переговоры** — оба дома использовали Отряд с мирным флагом. Лорды великих домов договариваются об условиях замирения (см. Предательства и переговоры). Если великие лорды не могут договориться до конца хода — то решение принимается мастером над законами или королем. Если в Столкновение, завершившемся переговорами, пришли на поддержку военные Отряды других домов, то Отряды союзников уходят в сброс без эффекта.
3. **Предательство** случается, если Отряд с мирным флагом использовал только один дом. Сторона, отправившая военный Отряд, выигрывает, но вынуждена выплатить компенсацию стороне, использовавшей Отряд с мирным флагом (см. Предательства и переговоры).

На общедоступной доске показывается исход всех столкновений, с упоминанием разницы в суммарной мощи участвовавших Отрядов.

Обратите внимание: подробности распределения вступивших в бой Отрядов между домами являются скрытыми, кто вас поддержал, а кто обманул — нельзя узнать из результатов макрокарты. Но если вы отправили свой самый сильный отряд (20) и, несмотря на двух союзников, ваш результат «20» — возможно, здесь есть обман!

Выкуп Отрядов

Использованные во время хода Отряды уходят в сброс. Свой Отряд можно выкупить обратно в колоду за число Векселей, равное его силе.

Отряды с мирным знаменем можно выкупить за 15 Векселей.

Предательства и переговоры

В том случае, если было совершено предательство (см. Итоги Столкновений), то обязательства по компенсации накладываются только на отправившую военные Отряды сторону. Размер компенсации определяется мастером над законами (или королем, если должность не занята).

Если между сторонами прошли переговоры, то обе стороны выполняют одно из следующих условий, как договорятся их Великие лорды (или прикажет мастер над законами / король).

Компенсация с каждой стороны должна включать один из следующих пунктов:

- передача воспитанника (своего или чужого) от дома;
- передача Векселей, не превышающих доход стороны за один ход;
- заключение официальной помолвки (если есть подходящие кандидатуры у малого дома или их сюзерена — великого дома).

Воспитанники и заложники

В каждой семье есть подросток, который находится в родовом замке и не представлен на игре. Степень родства с персонажем и характер отношений заданы во вводной о семье и родственниках. Эти подростки могут быть отправлены как воспитанники в замки других домов.

Подростки из великих домов и дома Веларион также могут быть использованы для заключения Договоров о помолвке, от их имени в таких договорах выступают опекуны. Члены семьи, доступные для брачных планов, отдельно указаны в сетке ролей.

Обычно детей из великих домов не отправляют воспитанниками в другие семьи.

Переговоры — единственный случай, когда воспитанник может быть отправлен из великого дома по решению своего опекуна или короля.

В начале каждого хода (до объявления столкновений) воспитанники могут:

- остаться в замке своего воспитателя;
- отправиться домой по распоряжению воспитателя;
- стать жертвой несчастного случая.

Богатство и торговля

Доход с земель

Каждый дом владеет одним или несколькими поселениями, они проносят один Вексель каждый ход после определения Итогов Столкновений.

Поселения могут менять хозяина только до начала Столкновений следующими способами:

1. Королевский указ перераспределяет поселения между малыми домами одного региона. Великий дом, управляющий этими землями, может воспользоваться привилегией наложить вето на королевский указ (влияние великого дома при этом снижается).
2. Король дарует одно из поселений Железного трона конкретному персонажу (и его дому) в пожизненное пользование.
3. Великий дом передает одно из своих поселений своему знаменосцу.
4. При заключении помолвки заключается Договор между персонажами, по которому конкретные поселения переходят под управление дома второго супруга.

Доход с торговли

В каждом регионе есть один дом, контролирующий торговые пути. Это крупный город или просто удобно расположенный перевалочный пункт.

Торговый город приносит своим владельцам дополнительно два Векселя, если заключен Договор — торговое соглашение с Вольным городом или Железными островами. У всех торговых городов, кроме Королевской гавани, такой Договор может быть только один, заключение нового автоматически отменяет предыдущий. Торговые отношения можно и разорвать: публично и с объяснением причин порвите ваш предыдущий Договор, потом сообщите мастеру, чтобы пометка была снята с карты.

Перезаключать Договор о торговле можно в любой момент, кроме Фазы отдачи приказов в Столкновениях, все актуальные Договоры отмечены на общедоступной карте.

Королевская гавань может заключить до трех Договоров о торговле.

В отличие от поселений, торговый город нельзя просто передать другому дому, но доходы от него могут автоматически поступать другому дому полностью или частично, согласно заключенному Договору.

Список торговых городов:

1. Королевская Гавань (столица, Королевские земли)
2. Халл (Веларионы, Королевские земли)
3. Ведьмин остров (Апклиффы, Долина Аррен)
4. Светлый остров (Фарманы, Западные земли)
5. Сапфировый остров (Тарты, Штормовые земли)
6. Старомест (Хайтауэры, Простор)
7. Близнецы (Фреи, Речные земли)
8. Белая гавань (Мандерли, Север)
9. Тенистый город (Мартеллы, княжество Дорн)
10. Железнолесье (Айронвуды, княжество Дорн)

Пираты

Каждый Вольный город и Железные острова могут выбрать для нападения один любой торговый город каждый ход. В этот цикл эти земли не приносят дохода хозяева (ни торговля, ни поселения), а доход получает регион пиратов. Если один торговый город подвергся нападению нескольких пиратских партий, доходы распределяются между ними по близости к конкретным землям: первые получают половину, округляя вверх, вторые — что осталось (если участников больше двух — делится пополам столько раз, сколько нужно; последние могут ничего и не получить).

Королевский флот защищает один торговый город от нападения пиратов каждый ход. Нападавшие на этот порт пираты не получают ничего, доход от поселений и торговли его владельцы получают, как обычно. Если других приказов не было — защищает Королевскую гавань.

Флот Вольных городов / Железных островов может защищать один любой торговый город, если между малым домом этих земель / верховными лордами и представителем соответствующего Вольного города / Железных островов заключена помолвка или подписан Договор о торговле. Нападавшие на этот порт пираты не получают ничего, как если бы его защищал Королевский флот.

Бунт на землях малого дома

В том случае, если в родной замок персонажа из малого дома было направлено письмо с его/ее Печатью дома и описаниями зверств/унижений/заметного неуважения, которые претерпел этот персонаж, в его землях начнутся беспорядки. Также бунт начинается, если малый дом не занимается охраной вверенных ему земель от разбойников (не прислал ни Отряд с мирным знаменем, ни свой боевой отряд в текущее Столкновение).

Бунт продолжается, пока не будет подавлен приказом лорда-командующего (вместо участия в Столкновениях) или приказом своего великого дома (вместо участия в Столкновениях).

Во время бунта земли не приносят никакого дохода и автоматически проигрывают все Столкновения.

Секс и фаворитизм

Немало королевств начали или завершили свою историю благодаря событиям, происходившим в альковах влиятельных лордов и леди, а бастарды (узаконенные и нет) и вовремя родившиеся наследники (от мужа или нет) не единожды буквально меняли ход истории.

Эти правила — о том, как реализовать такое на нашей игре (и в конце вы найдете пару советов по повышению замеса).

Процесс

Секс моделируется разговором под одним покрывалом. В роли покрывала может выступать плащ, легкая вуаль, шаль, даже одеяло — всё, чем участвующие партнеры могут укрыться так, чтобы со стороны не было видно их лиц.

В процессе партнеры играют в игру «Два факта и одна ложь»: по очереди сообщают о себе три утверждения, одно из которых по мнению его персонажа является ложным, а остальные участники процесса называют, какое из высказываний на их взгляд является ложью.

Важно:

- Тот, про кого были высказывания, никак их не комментирует.
- Утверждения — правда или ложь с точки зрения персонажа, а не игрока.

Пример. Король Эйгон посетил королеву Нейрис, чтобы воспользоваться своими супружескими правами. Укрывшись черным плащом с изображением красного дракона дома Таргариен, супруги приступают к супружеским обязанностям.

— Моя жена родила нашего старшего ребенка от другого мужчины, — начинает король. — Я хотел жениться на женщине, которая сделала меня мужчиной, но мне запретил отец. Я заплатил наемным убийцам, чтобы они убили моего родного брата.

— Ложь — первое, — отвечает королева. После этого три утверждения предлагает уже она.

Девичество

Девушка предъявляет красную нитку (будет в раздатке девиц), которую партнеру-мужчине следует порвать до обмена утверждениями. Не порвал — девичества никто не лишился (и ничего не было™).

Если девушка потеряла нитку из раздатки или если мужчина не справился — рассматривайте это как игровую ситуацию и играйте дальше.

Изнасилование

Осуществляется в рамках правил по насилию и увечьям.

Демография

В вашей раздатке будут листки с именами персонажей. Сверните их вместе (всех участников процесса) и оставьте в специальном месте на мастерке. Если в процессе была утрачена девичья честь — заверните красную нитку тоже.

Секс может привести к беременности, в этом случае через некоторое время вы получите от мастеров специальную карточку с инструкциями. Общеизвестно, что есть снадобья, которые позволяют постфактум урегулировать возникшие проблемы.

Официальные фаворитки и фавориты

Фаворит — любовник, лишь немногий уступающий в статусе формальному супругу, могут быть у короля или главы делегации региона.

Покровитель обязан подарить фаворитке / фавориту безделушку с символикой своего дома, которую фаворит / фаворитка обязан(а) носить явным образом. Такой подарок с официальным признанием нового положения должен быть совершен публично. Девушка или юноша, которым делается предложение, могут его как принять, так и отвергнуть. Для королевской фаворитки предусмотрено особое место рядом с Железным тронном. Требовать ли особых привилегий для своих фаворитов, главы делегации решают самостоятельно. Выделять и продвигать своего фаворита — правило хорошего тона, как вы это делаете — оставляем на ваше усмотрение. Разрыв с фавориткой / фаворитом также обязан быть публичным.

Иными словами: не будем давать бонусы за тихое назначение фаворитов. Будем снимать бонусы, если назначение формально и не влияет на пространство игры. Требуем от ваших покровителей исполнения своих обязательств.

Влияние на игру престолов

- Если фаворит / фаворитка происходит из малого дома, то это увеличивает его Влияние, пока он(а) занимает эту позицию. После разрыва бонус к Влиянию снимается.
- Если глава Великого дома предлагает место своей фаворитке и его/ее отвергают, то Влияние его дома снижается.
- Если представитель малого или великого дома отвергает предложение короля, то Влияние этого дома снижается.

Советы по повышению замеса

- Выбор официального фаворита из определенной семьи — отличный способ возвысить нужных людей.
- Строго говоря, иметь секс с фаворитом не обязательно. Но вы ничего никому не докажете ;)
- Выйти замуж за члена Великого дома — надежный способ карьерного продвижения для выходца из малого дома. Но для многих целей подойдет и неофициальное возвышение, которое можно требовать в обмен на какие-либо услуги или уступки со своей стороны.

- Не запрещено договориться с будущим фаворитом о его/ее согласии до публичного предложения. Не запрещено в алькове обещать одно, а публично кинуть ;)
- Если ваш персонаж крайне любвеобилен и планирует постоянно менять фаворитов — озаботьтесь нужным числом «знаков внимания»!

Насилие и убийства

Как и интриги, жестокость является неотъемлемой частью мира Льда и Пламени. Эти правила дают возможность быть не только коварными, но и жестокими в игре престолов. Обратите внимание: в правилах есть как технические требования модели, так и простор для театрализации вашего отыгрыша. Соблюдайте первые и не игнорируйте возможности второго.

На игре есть несколько видов насильственных действий:

1. **Тет-а-тет.** Если ваши вкусы довольно специфичны и между игроками есть договоренность о ваших специфичных взаимоотношениях, то вы можете отыграть любую жестокость на ваше усмотрение, оставшись наедине. Рекомендуется, чтобы вас было слышно. Отыгрыш и нанесение видимых синяков / царапин оставляем на выбор игроков, можно обратиться на мастерку за палеткой декоративной косметики. Обратите внимание: наедине насилие без согласия второй стороны невозможно.
2. **Публичное унижение.** Чтобы унижить персонажа, на него нужно напасть в главном зале. Играйте этот момент с душой — громко заявите о намерениях и их причинах. Двое персонажей берут жертву за руки с обеих сторон и требуют опуститься на колени, персонаж-жертва в такой ситуации обязан послушаться. Цель публичного унижения — показать, как низко нападающие ставят жертву. Рекомендации по отыгрышу: удары хлыстом, удары плоской стороной меча по подошве ног поставленной на колени жертвы. Можно договориться о другом варианте, но не забывайте о безопасности участвующих игроков. Жертва должна изображать боль и кричать.
3. **Изнасилование.** Изнасилования совершаются непублично: присутствовать должны только два сообщника, которые с двух сторон взяли за руки жертву и по игре удерживают ее всё это время. Сцена продолжается не менее пяти минут. Насильник и оба его подельника сообщают жертве один откровенный факт о себе, желательно — связанный с причинами, по которым они на нее нападают. Жертвы могут быть любого пола (но помните, как это называется!). В том случае, если жертва — девица, не забудьте про соответствующий раздел правил по сексу.

Пример: Молодой лорд Ланнистер зажал леди Талли в уединенном алькове с двумя своими лучшими друзьями, леди Пламм и лордом Бракенном. Сделав с помощью пособников свое черное дело (и оказав жертве помощь по приведению ее одежды в некоторый художественный беспорядок), лорд Ланнистер сообщает:

— Я всегда хотел на тебе жениться, но вместо этого ты предпочла этого козла, лорда Талли. Теперь он мертв и некому защитить тебя!

— Я всегда завидовала тому, что королева выделяет тебя, а на меня не обращает внимания и гоняет, как служанку, — сообщает леди Пламм.

— А я задолжал лорду Ланнистеру за азартные игры. Извините, леди Талли, ничего личного!

Не оставляйте обидчиков безнаказанными!

Советы по повышению замеса:

- Почтительно требуйте защиты от короны.
- Напишите письмо домой и устройте небольшой бунт, если ваш сюзерен пренебрегает защитой ваших интересов.
- В конце концов, подружитесь с заклятыми врагами вашего обидчика и окажите им военную поддержку.

Убийство

Персонажа может убить любой персонаж, Влияние дома которого в два или более раз выше Влияния дома жертвы. Отыгрыш процесса на ваше усмотрение в соответствии с особенностями персонажа (отравленная чаша, нападение с мечом, прочее). Убийца — всегда конкретный персонаж. Если вы хотите нападать вдесятером — выберите одного, кто нанесет решающий удар.

После завершения сцены жертва «ранена»: обязана упасть и лежать до прибытия мастера, может говорить, стонать и кричать, нельзя менять местоположение. Убийца должен позвать мастера, который оценивает успешность покушения на основании текущего значения Влияния домов убийцы и жертвы. Если Влияния убийцы недостаточно, то покушение не удалось (на жертве была кольчуга, клинок задел ребра, этот яд не стоило добавлять в лимонный сок и т. п. — любое разумное объяснение на вкус жертвы).

Королевский дом

Убить или публично унижить представителей дома Таргариен нельзя (Красный замок полон белых плащей и прочей лояльной стражи). Если вы считаете, что самоубийство в такой тщетной попытке подойдет как конец истории вашего персонажа — можно договориться об отыгрыше и умереть в конце сцены.

Также ниже достоинства особы королевской крови нападать на других своими руками.

Особые права короля:

- Если лорд или леди напал(а) на жертву, которую не мог(ла) убить, тогда (и только тогда) король может дать право убить этого вассала любому другому персонажу вне зависимости от соотношения вашего Влияния.
- Король может наложить средний штраф на влияние на всех трех нападавших, если в его присутствии был публично унижен персонаж.

Принцесса Мария Дорнийская может быть жертвой Убийства, если у убийцы выполняются условия относительно дома Мартелл.

Деймон Блэкфайр может стать жертвой Убийства любым персонажем, если ослабевает власть Железного трона (см. раздел Влияние дома правил по Игре престолов).

Болезни и отравления

У некоторых персонажей на начало игры есть яды и снадобья: склянки с вложенными в них игротехническими инструкциями. Применить склянку может кто угодно, обратившись к любому мастеру.

В некоторых случаях вы получите от мастера конверт с инструкциями, как его следует открывать. Следуйте инструкциям и отыгрывайте то, что написано в таких конвертах.