

Общие правила ПРИ «Пламя и Кровь»

Ход игры

Игра проводится без тайм-стопов и откатов с того момента, как мастера объявили её начало. Все игровые события происходят нон-стоп, без перерывов на обед и вечерние посиделки у костра. Единственное исключение — сон персонажа. Если игрок уходит в неигровую зону спать, значит его персонаж на это время недоступен для игровых взаимодействий.

Игровой территорией считается полигон в обозначенных мастерами границах (позднее появится карта полигона). Парковка для автомобилей, мастерский лагерь, территория, отведённая под палатки, а также кухни кабаков не являются игровыми локациями.

Маркером «вне игры» является белый хайратник — повязка на лбу из белой ткани. Если вам необходимо срочно выйти из игры, чтобы позвонить/ принять лекарство/ т.д. — покиньте игровую зону, надев хайратник, и не взаимодействуя ни с кем и ни с чем из мира игры. Просим, однако, данной возможностью не злоупотреблять.

Взаимодействие с мастерами и игротехниками, случайные события

Всё, что сообщает вам мастер или игротехник, является правдой для вашего персонажа. Если вам передали карточку с описанием изменений вашего геймплея значит вас могли отравить или вы подхватили какую-то болезнь (в некоторых случаях такую карточку может передать вам не только мастер или игротехник, но и другой игрок). Априори всё, что говорит вам мастер или игротехник, сбылось и является правдой.

О своих настоящих игровых характеристиках и возможностях знает только сам игрок и мастера. Реагируйте на всё по игре: например, если на кого-то не подействовало ваш яд, значит у него есть иммунитет к нему или противоядие, которое обеспечивает защиту от отравлений.

Рулёжки в процессе игры недопустимы. В любой спорной ситуации обращайтесь к одному из мастеров или игротехников (которые будут постоянно дежурить в локациях Харренхолл, Ланниспорт и Драконий камень), стараясь не привлекать к этому внимания других игроков.

Модель случайных событий

Это виртуальные события, которые могут происходить в мире игры, но которые невозможно смоделировать без армии игротехников, поэтому мы используем следующую модель.

Как она работает?

1. Вы идёте по лесу.
2. Видите связку ленточек (маркер модели) – **её нельзя снимать, перемещать, скрывать, уничтожать.**
3. Подходите. Где-то возле неё находится (висит/лежит) конверт с описанием события/места с несколькими карточками внутри.

4. Читаете описание на конверте.
5. Решаете, что хотите исследовать событие (если нет, дальше можно не читать. Вы, конечно, прочитаете, но это вам ничего не даст ;-р).
6. **Выбираете из конверта карточку, помеченную таким же символом, что выдан вам в начале игры мастерами.** Если совпадений в символах нет — игнорируем событие. **Читать карточки, которые отмечены чужими символами, нельзя.** Мы уважаем вас и доверяем вам, поэтому хотели бы, чтобы вы отвечали нам тем же.
7. Читаете и выполняете то, что там написано (**прочитанную и исполненную карточку уничтожаете либо забираете с собой, если необходимо (например, если это карточка с какой-либо наградой).**
8. **Если в конверте была последняя карточка, то забираете с собой сам конверт и связку ленточек, после чего передаете всё это при первой возможности любому из мастеров.**

Конверты и карточки с эффектами не существуют в мире игры, их нельзя читать через плечо, копировать, ссылаться в формате «А там написано...» и так далее.

Зато приветствуется эмоциональный пересказ событий. Например, вам совершенно ничего не мешает рассказать своим спутникам, что вы нашли в лесу подозрительную нору, полезли туда рукой — и вас что-то укусило.

Состояния и характеристики персонажей

В связи с тем, что в рамках нашей игры боёвка является отдельной игровой моделью, недоступной основному количеству персонажей, мы предлагаем всем, кто в ней не участвует, для простоты понимания использовать всего 3 состояния, которые описывают то, что может произойти с физическим здоровьем ваших персонажей. Для тех же, кто участвует в модели боёвки, есть своя, отдельная, система, которая, однако, не противоречит данной модели.

На старте игры персонаж находится в состоянии **«Здоров»**, если иного не решено мастером и игроком.

В процессе игры состояние может измениться на следующие:

Воодушевлён/Ранен/ Без сознания/ Отравлен/ Болен/ Травмирован/ Мёртв

«Здоров», «Ранен», «Мёртв» — три основных состояния персонажа.

Дополнительные физические состояния (Воодушевлён/Без сознания/ Отравлен/ Болен/ Травмирован) **могут комбинироваться с ними.** К примеру, персонаж может быть здоров, но находиться без сознания. Персонаж может быть ранен, а его ещё и отравили к тому же. Или, наоборот, когда-то травмированный персонаж (хромой или одноглазый) может оказаться отравлен, но при этом радоваться жизни и находится в состоянии воодушевления, хотя до этого находился в состоянии «Здоров».

Расскажем подробнее о каждом состоянии.

Здоров

С персонажем всё хорошо. Он ходит, говорит, может использовать все доступные ему способности (если он воин, то может сражаться, если мейстер - заниматься наукой и т.д.). **Если персонаж становится жертвой нападения и получает физический урон, то он переходит из состояния «Здоров» в состояние «Ранен».**

Воодушевлён

Отличия Воодушевлённого персонажа от просто Здорового заключается в том, что он может врать под действием пыток, у него больше шансов выздороветь в результате лечения, он может принять участие в турнире и гораздо более живуч, если вдруг окажется атакован врагами за пределами города. Маркер состояния «Воодушевлён» моделируется красной тканевой лентой на предплечье.

Получить состояние «Воодушевлён» можно, обратившись к менестрелю либо септону, а также с помощью занятий сексом. *Если вы адепт Старых богов либо Утонувшего бога — см. раздел «Религия».*

Ранен

Персонаж чувствует себя не очень хорошо. Он отыгрывает полученное ранение (например, хромает или держится за раненый бок), а его рана нуждается как минимум в перевязке. До оказания профессиональной медицинской помощи персонаж может только медленно передвигаться и разговаривать тихим голосом, однако не в состоянии использовать доступные ему способности (не может сражаться, будучи воином, заниматься наукой, если он мейстер, не может тратить престиж и т.д.). **Если персонаж снова получит физические повреждения, то к состоянию «Ранен» добавится состояние «Без сознания».** (*Вылечить состояние «Ранен» можно только с помощью медицины*)

Без сознания

Персонаж, находящийся без сознания, лежит/ сидит на земле и не предпринимает никаких действий, ничего не слышит, не видит и не помнит. **Оказаться в состоянии «Без сознания» персонаж может в результате «Оглушения» (см. ниже «Специальные действия») либо от полученных физических повреждений (см. состояние «Ранен»).** Находящийся без сознания персонаж считает про себя от 1 до 300, после чего приходит в сознание. В такой ситуации его можно лечить или же брать в плен.

Отравлен

Персонаж отыгрывает все симптомы отравления, указанные в полученной от мастера, другого игрока, игротехника либо в результате случайного события, карточке.

Травмирован

В результате недоброкачественного лечения или злонамеренного причинения тяжкого вреда здоровью (например, в процессе пыток) персонаж получает карточку с описанием ограничений своих возможностей. К примеру, он может лишиться глаза (обязан носить повязку) или пальцев на правой руке (не может брать в эту руку какие-либо предметы). Исцелить такую травму крайне сложно (куда сложнее, чем с помощью обычного лечения).

Мёртв

Персонаж может погибнуть в результате кулуарного убийства, действия яда, казни либо поражения в турнире (см. «Правила боевых взаимодействий»). Мёртвый персонаж ожидает, пока с его телом будут совершены все необходимые игровые манипуляции (например, пока его не обыщут, не похоронят и т.д.), после чего надевает белый хайратник и отправляется в мастерский лагерь, всеми силами стараясь не привлекать к себе внимания и не заговаривать с другими игроками.

Специальные действия (доступны всем)

Оглушение

Моделируется ударом тупым тяжёлым предметом (обухом топора, кувшином и т.д.) по спине с голосовым маркером «Оглушён!». **Производится только со спины и только в небоевой обстановке (персонаж, которого оглушают, не должен держать в руках оружие).** Не действует на персонажей в шлемах. Оглушённый персонаж, не запоминает, кто конкретно его оглушил, и переходит в состояние «Без сознания».

Пленение

Для ограничения свободы используется безопасное «связывание по игре»: верёвочная петля на руках не позволяет использовать руки, верёвочная петля на ногах — не позволяет сбежать. Освободиться можно либо с помощью другого персонажа, либо если за вами не присматривают на протяжении последних 5 минут подряд. **Пленить можно только не сопротивляющегося персонажа (например, находящегося без сознания или согласного на связывание).**

Обыск

Любое игровое имущество (те предметы, что вы получили от мастера или других игроков) передаётся между персонажами только добровольно, если те не оказывают физического сопротивления. Впрочем, ничего не мешает вам обчистить карманы трупа, а также связанного или находящегося без сознания персонажа. **Если вы обшариваете карманы не оказывающего сопротивления персонажа, то он обязан честно выдать вам всё имеющееся при нём игровое имущество.**

Разоружение

Оружие не считается отчуждаемым предметом, однако, если персонаж пленён или обездвижен, то он не способен его использовать. **Кроме того, могут возникнуть ситуации, в которых персонажа попросят добровольно сдать «на хранение» имеющееся при нём оружие (например, при посещении королевского приёма).** Такое оружие запрещено уносить или использовать другими игроками без разрешения на то владельца.

Пытки

Специальная способность, доступная только профессиональным палачам. Действует лишь на обездвиженных персонажей при предъявлении палачом специального, выданного мастерами, сертификата. **Допрашиваемый персонаж обязан «сломаться» и рассказать всё, что от него требуют, если у него не будет специальных карточек, которые позволяют этого не делать, например, состояние «Воодушевлён».** Пытки проводятся по особым правилам, которые известны лишь тем, кому доступен этот пласт игры.

Правила по пыткам для специалистов в этой области:

Отыгрываются на усмотрение между игроками (желательно, чтобы палач заготовил необходимый антураж, а жертва ему подыгрывала). По завершению пятиминутного отыгрыша между палачом и его жертвой последняя обязана сделать выбор — раскололи её или нет. Если жертва осталась несломленной, в таком случае она получает постоянную травму на усмотрение палача. Если жертва решает что здоровье дороже, то она раскалывается.

В этой системе также есть и несколько исключений, например, если персонаж находится в состоянии «Воодушевлён», то он может соврать своему палачу под пыткой, избежав травмы (*после этого состояние «Воодушевлён» автоматически пропадает*).

Один и тот же палач не может применить пытку дважды к одной и той же жертве в течении игры.

Секс

Отыгрывается словесно через описание происходящего между двумя (и более) участниками процесса. Просим вас делать это без спешки и с уважением друг к другу. Оставаясь наедине, вы можете выбрать любой вариант описания, который комфортен всем участникам процесса: от «Я медленно снимаю с тебя перчатки, целую пальцы и ...» до «Мне особо нет дела до твоих чувств, поэтому я просто делаю то, что мне нужно». Приветствуется вариант взять партнёра за руку и шептать всё это на ухо или же сесть спиной к спине, если вам так проще рассказывать свои фантазии.

Без «дополнительных стимуляторов» (специальных зелий) персонаж может заниматься сексом не чаще одного раза в 4 часа. Перед занятием сексом персонажи в закрытую обмениваются имеющейся у них на руках карточкой с описанием эффекта (*можете использовать это описание в дальнейшем словесном отыгрыше, если посчитаете это необходимым*). **Если вы решите заняться сексом со следующим партнером, то передаёте ему новоприобретённую карточку, полученную от предыдущего партнера.**

Каждая карточка имеет свой собственный эффект: он может быть как положительным только для вас, так и исключительно для вашего партнера, либо же иметь эффект сразу в обе стороны.

Несколько примеров:

Трепещущее сердце - ваш партнер получает состояние «Воодушевлён».

Любовь до гроба - ваш партнер обязан выполнить одно любое ваше желание, иначе он не сможет покинуть ту локацию, где вы находитесь (тот город или замок, где вы предавались любовным утехам).

Полное взаимопонимание - вы и ваш партнер обязаны правдиво ответить друг другу на один вопрос, ничего не утаивая и не скрывая.

Кулуарное убийство

Действие, доступное только одному персонажу на игре, тому самому Безликому. Моделируется антуражным изображением убийства (например, перерезанием горла жертвы), а также передачей карточки с описанием эффекта «Вы мертвы» (вместо типичного добивания). Естественно, Безликий не самоубийца и должен понимать, что если он совершит свое чёрное дело при свидетелях или охране, то скорее всего его жизнь на этом тоже закончится.

Специальные способности и модели (см. «Специальные разделы правил»)

Престиж и Клятвы — доступны всем персонажам.

Менестрели и Религия — доступны только менестрелям и септонам.

Боевые столкновения — доступны только персонажам, обладающим военной подготовкой (рыцарям, оруженосцам, наемникам и т.д.).

Наука — в полной мере доступна мастерам, а также тем персонажам, что проходили обучение в Цитадели Староместа.

Медицина и алхимия (а также создание ядов) — доступны некоторым мастерам, алхимикам, лекарям, а также персонажам, получившим образование в данной области.

Экономика — доступна некоторым мастерам, практически всем лордам и кастелянам замков.

Малый совет — доступна только персонажам входящим в состав малого совета.

Казнь и Реликвии — доступны всем персонажам.

Пытки — доступны исключительно нескольким мастерам, а также персонажам, знакомым на практике с ремеслом палача.

Специальные правила ПРИ «Пламя и Кровь»

ПРЕСТИЖ

Клятвы, договоры, рыцарские обеты и личная честь — одна из основ феодального общества в мире Вестероса, влияющая напрямую на престиж и уважение каждого персонажа. Чем выше престиж вашего персонажа, тем охотнее за вами будут следовать «виртуальные войска», тем весомее будет ваше слово, тем выше ваши шансы на победу в случае сражения.

Престиж может передаваться одному персонажу от другого только публично и при свидетелях, символизируя оказанную поддержку и проявленное уважение, **и исключительно по доброй воле** (престиж нельзя украсть или забрать насильно). Вместе с передачей «виртуального престижа» один игрок передает другому его маркер, который можно потратить на различные нужды, сдав на руки мастеру.

Изначально каждый из персонажей обладает определённым количеством виртуального престижа, который зависит от статуса и положения персонажа, — **от 0 (вы слишком молоды либо недостаточно влиятельны) и выше.**

Кроме получения престижа от другого персонажа вы также можете поднять свой статус:

- *Благодаря изучению науки (Истории)*

Занимаясь исследованиями истории, мейстер либо ученый может заработать престиж за свои открытия.

- *В процессе массовых богослужений (см. ниже Религия)*
- *Благодаря деятельности менестрелей (см. ниже Искусство)*
- *Благодаря участию в турнирах (см. ниже Турниры)*

КЛЯТВЫ

Стандартная клятва (но есть и другие) включает обязательство явиться на защиту своего сюзерена или родственника в случае войны.

Исполнить её можно, предоставив на бой себя и/или «свой престиж» — в зависимости от размера надела и условий клятвы. Точная информация по вашему наделу, а также тому, какие в прошлом клятвы принесли вы, а какие — вам, будет выдана в индивидуальном порядке не позднее чем за 2 недели до игры.

Если вы не можете или не хотите исполнить свою клятву, то вы обязаны потерять 1 престиж, если он, конечно, у вас есть (сдайте один из имеющихся у вас маркеров престижа ближайшему мастеру).

Менестрели

В определённое время в определённых местах (будет указано ближе к игре) менестрели дают своё представление, после которого могут конвертировать деньги в престиж (по курсу 1 золотой на 1 престиж).

В конце каждого представления менестрели могут собрать со своих слушателей денежную награду, которая по итогу конвертируется в престиж (менестрель собирает деньги и передает их здесь же на месте выступления одному из мастеров, который обменивает ему их на престиж).

Престижем же менестрель может распорядиться на свое усмотрение.

Кроме того, менестрель также может воодушевлять персонажей. Чтобы поднять настроение (и получить статус «Воодушевлён»), персонаж должен отыскать менестреля и убедить того (возможно, с помощью денежной награды) исполнить для него свой номер (спеть песню и т.д.).

Менестрель может вдохновлять кого-либо не чаще чем 1 раз в час (либо конвертировать через мастера/игротехника имеющийся у него престиж в дополнительное «Воодушевление»).

Религия

Септон может заработать престиж, если проведет массовое богослужение по заранее описанному алгоритму (необходимо точно соблюсти время, место, продолжительность службы, собрать нужное число слушателей, присутствующих на богослужении).

Любой персонаж, верящий в Семерых, может обратиться к септону, чтобы получить состояние «Воодушевлён». Септон самостоятельно определяет, насколько персонаж был искренен во время своей исповеди (если, например, септон считает, что персонаж был с ним недостаточно честен, он может назначить епитимью или индульгенцию в виде какого-то действия или суммы денег).

Септоны не могут награждать персонажей состоянием «Воодушевлён» направо и налево в любой момент времени. **Септон может воодушевить кого-либо не чаще 1 раз в час (либо конвертировать через мастера/игротехника имеющееся у него золото в дополнительное «Воодушевление»).**

Для адептов веры в Старых богов и Утонувшего бога будут свои правила по вере, для которых септоны не нужны (вместо этого они воодушевляются за счёт соблюдения традиций).

Примеры подобных традиций:

Адепт Утонувшего бога получает статус «Воодушевлён» в том случае, если победит врага в поединке и заплатит «железную цену» (заберёт какой-либо трофей у поверженного врага).

Последователь веры в Старых богов получает статус «Воодушевлён» в том случае, если будет молиться возле чардрева (а найти его может оказаться не так просто).

Боевые столкновения

Всю боёвку на игре можно условно разделить на три вида: турниры (включая суд поединком), разбой на дорогах и сражения.

Турниры

Проводятся на специально отведённой территории по особым турнирным правилам (все нюансы оговариваются перед боем с распорядителем турнира и фиксируются маршалами, будь то время боя, используемое оружие и т.д.).

Участствовать в турнире может только персонаж в состоянии «Воодушевлён».

1. *Описание вооружения и защиты.*

1.1. Бой ведётся на ларповом оружии, тренировочных мечах (тямбарах) либо на дюралевых мечах (тямбары и дюраль предоставляются мастерами), по договоренности между участниками (приоритет в выборе всегда за тем участником, который предлагает ларповое оружие, затем идут тренировочные мечи, а затем дюраль).

1.1.1 Если бой проходит на ларповом оружии, то противники могут сражаться с тем, что им предпочтительней (например, двуручный меч против копья).

1.2. Щиты используются по договоренности между участниками (либо есть у каждого поединщика, либо их нет вовсе, либо кто-то хочет сражаться со щитом, либо без него).

1.3. Защиту каждый участник предусматривает себе сам заранее по своему усмотрению.

2. *Боевая система.*

2.1. Разрешены (и будут засчитываться) только рубящие удары (а также колющие, но исключительно копьями).

2.2. Запрещены: колющие удары, удержание меча противника, захваты за поражающую часть меча, удары руками, ногами, головой, нанесённые по противнику, захваты и броски, толчки с целью выкинуть противника с ристалища.

3. *Начисление баллов и их подсчёт.*

3.1. Любое попадание в поражаемую зону приносит 1 балл бойцу, нанёсшему удар.

3.2. Потеря оружия — автоматическое поражение.

3.3. После поединка судьи подсчитывают баллы, и главный судья объявляет результат.

4. *Поражаемая зона. Запрещённые зоны.*

4.1. В поражаемую зону входит все тело за исключением головы, кистей рук, стоп, паховой области.

5. *Уязвимая зона*

5.1. В начале поединка каждый из участников обязан повязать широкую белую ленту на одну из своих конечностей (за исключением руки, в которой держит щит).

5.2. Пропустив 3 попадания в отмеченную лентой конечность, персонаж погибает (**переходит в состояние «Мёртв»**).

6. Проигравший поединок персонаж покидает ристалище в состоянии «Ранен», а также теряет состояние «Воодушевлён».

7. Победитель в турнирном поединке получает 1 престиж.

Битвы на дорогах

Может происходить только за пределами игровых локаций (Драконьего камня, Харренхолла либо Ланниспорта).

Все боевые взаимодействия на дорогах происходят по обычным классическим правилам «хитовой системы».

0.1 Оружие ближнего боя — ларп (безопасность оружия в случае возникновения вопросов проверяется на его владельце).

0.2 Дистанционное оружие — луки (до 15 кг натяг) и арбалеты (до 20 кг натяг), стрелы с гуманизатором не менее 30 мм.

0.3 Доспехи — без потенциально опасных жёстких элементов (шпы, рога и т.д.)

0.4 Щиты — гуманизированы по краю мягким материалом, можно кожей.

1. Общие положения

1.1 Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие.

1.2 Игроки не имеют права использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

1.3 Контролируйте силу своих ударов, особенно по недоспешенным игрокам.

1.4 На игре запрещаются: удары в голову и пах, колющие удары любым оружием кроме копий, рубящие удары пиками и копьями, удары небоевой частью оружия (например, древком копья) или щитом, захваты, борцовские приёмы, перехват щитов и оружия за любую часть (**ИСКЛЮЧЕНИЕ: разрешен захват за древко копья или топора**), удары в щит конечностями.

1.5. В тёмное время суток запрещено использовать любое оружие кроме ножей и кинжалов длиной до 40 см.

2. Урон

2.1 Голова, шея, кисти рук, область паха — непоражаемые зоны, удары по ним не наносятся.

2.2 Удар должен наноситься с силой и амплитудой достаточной, чтобы противник его почувствовал.

2.3 Каждый игрок сам считает полученные ранения. В случае нарушения правил или недопонимания не устраивайте конфликт в игре, а обратитесь за помощью к любому из мастеров.

2.4 Любое оружие кроме валирийского снимает за каждое попадание 1 хит. Валирийское оружие (*отмечено желтой лентой на лезвии*) снимает сразу все имеющиеся хиты.

4. *Хиты*

4.1 Базово каждый персонаж имеет 1 хит. В случае наличия доспеха персонаж имеет 2 хита, если персонаж «Воодушевлён» — ещё +1 хит.

4.2. Лишившийся всех хитов персонаж считается раненым. Если он получает ещё одно повреждение — переходит в состояние «Без сознания».

Битва на Краснотравном Поле

Битва на Краснотравном Поле является финалом нашей игры. Она начнётся в воскресенье в 12.00.

Битва проходит по общим (хитовым) правилам, описанным в разделе «Битвы на дорогах», с несколькими дополнениями.

Участвовать в битве может не более 10 бойцов с каждой из сторон.

Во время битвы на Краснотравном Поле персонажи, потерявшие все имеющиеся хиты, отходят к своему знамени, где могут взять ленту резерва и снова вступить в бой с полными хитами.

Количество лент резерва на каждом из знамен зависит от того, сколько на них смогут потратить Дейрон Таргариен и Деймон Блэкфаер (одна лента резерва стоит 1 престиж + 1 золотой дракон либо 1 реликвия).

Кроме того, каждый лорд получает столько лент резерва, сколько у него сохранилось «богатства» в не разорённых наделах к этому времени (лорд сам может определить, на какое из знамён сколько своих лент повесить).

Наука

Научная деятельность в нашей игре является прерогативой мастеров, а также некоторых персонажей, проходивших обучение в Цитадели, но не завершивших его (далее Учёные).

Учёные — имеют на выбор доступ только к одному из направлений научной деятельности.

Мастеры — в обязательном порядке должны изучить раздел Медицины, а также имеют на выбор 2 звена (направлений научной деятельности) из оставшихся пяти.

Направления науки:

- История (Медь);
- Экономика (Золото);
- Военное дело (Железо);
- Медицина (Серебро);
- Алхимия и Яды (Свинец);
- Тайные знания (Валирийская сталь).

Всю научную деятельность можно условно разделить на 2 типа: практическое применение науки и исследования.

Практическое применение науки подробно описано в отдельных правилах (по макроэкономике, сражениям, медицине, алхимии и ядам, магии), а с исследованиями мы сейчас разберемся.

Чтобы начать исследования, персонаж должен иметь статус мастера либо учёного, иначе не сработает. Каждый учёный либо мастер получает от мастеров карточку с несколькими заклеенными строками и текстом напротив них.

Текст является условием (к примеру, списком каких-то ингредиентов, описанием эксперимента либо просто действием), которое ученый либо мастер должны выполнить, чтобы прочитать заклеенную часть. Например, проведите кровопускание трем подопытным и залечите их ранения/ соберите 5 редких трав (исследуя случайные события)/ исследуйте путь между Харренхолом и Ланниспортом.

Любые ингредиенты необходимые для проведения исследования — сдаются региональному мастеру, как только исследование выполнено.

ВАЖНО!

Если вы видите, что условие стоит для вас слишком дорого либо что ради него придётся реально попотеть, то это не блажь мастеров: там действительно скрыто нечто архиважное (например, секрет валлирийской стали или рецепт яда «Душитель, от которого не существует противоядия»). Если вы понимаете, что не готовы этим заниматься - не выбрасывайте исследование. Предложите/ продайте кому-то, кто им заинтересуется.

Выполнять условия, чтобы открывать заклеенные части карточки, можно только по порядку. Нельзя сперва выполнить третье условие, а затем первое.

Выполнив условие, вы открываете закрытую часть карточки и получаете улучшение ваших практических навыков. К примеру, если вы исследовали военное дело, то можете во время сражений добавить к вашей армии модификатор, равный тому уровню исследований, что вы изучили.

Завершив исследование, персонаж чувствует прилив и вдохновение, в результате чего получает статус «Воодушевлён».

Цитадель в Староместе внимательно следит за вашими публикациями и считает индекс цитируемости каждого из мастеров! В конце игры мастер, которого процитировали больше всех раз, получает титул Архимейстера и место в Конклаве.

Изучение истории (часть правил по науке).

Изучавшие историю персонажи могут не только зарабатывать престиж проводя научные исследования, но также и обладают сведениями о различных исторических событиях прошлого, например о старинных кладах и их вероятном местоположении.

Кроме того, знающие историю персонажи — неплохо умеют читать свитки на других языках (имеют ключи к шифрам).

Тайные знания (часть правил по науке)

Доступна только мастерам (просто ученые не могут изучать эту область, за редчайшим исключением) и только в том случае, если они Воодушевлены. Позволяет обходить существующие в мире ограничения.

Если у вас нет проведенных исследований, то вы не можете использовать тайные знания. Если же вы решили всё-таки её изучить, то перед вами открывается множество возможностей: то, что вы можете, вы узнаете, проведя исследование и открыв заклеенную часть вашей карточки.

Что можно сделать с помощью тайных знаний:

- Превратить свинец в золото либо открыть секрет обработки валлирийской стали;
- Использовать «дикий огонь» против ваших врагов;
- Вернуть к жизни умершего (для этого вам конечно нужен будет труп и, к сожалению, возвращенный к жизни персонаж не всегда остается таким, каким был прежде).
- и т.д.

Заранее предупреждаем, что исследования в сфере тайных знаний будут невероятно сложны и способны отнять много времени и сил, однако результат их особенно ценен.

Медицина

Медицина в Вестеросе оставляет желать лучшего. Медиков мало, с лекарствами всё очень плохо, так что лучше не болеть. Любое ранение или не вылеченная вовремя болезнь могут привести к последствиям, ограничивающим возможности персонажа. То есть, после тяжёлого ранения, полученного в бою или вследствие пыток, вы можете навсегда остаться калекой, неспособным держать в руках меч, ослепнуть, лишиться возможности разговаривать или чего ещё похуже. Травмы — это страшно.

Как мы знаем, у персонажа на игре 3 состояния - «Здоров», «Ранен», «Мёртв». Параллельно с этим персонаж может иметь травмы и последствия, которые могут оказывать эффект на его геймплей и последующие манипуляции со здоровьем.

Каждый раз, когда врач лечит пациента, последний вытягивает из специального мешка для рандомизации два камушка (при необходимости можно моделировать белой и красной фасолью).

Если они оба белые, то персонаж излечивается.

Если один белый, а другой красный— персонаж излечился, но получает травму.

Если они оба красные — персонаж не смог вылечиться, а также получил травму.

Если персонаж воодушевлён, он может игнорировать один красный камушек, а два красных приводят только к осложнению (после этого статус «Воодушевлен» у персонажа исчезает).

Количество камушков в мешочке у мастера зависит исключительно от его уровня исследований в медицине (ни одного исследования — 7 красных и 3 белых, одно исследование — 6 красных и 4 белых, два исследования — 4 красных и 6 белых, все три исследования — 1 красный и 9 белых камушков).

В процессе лечения приветствуется отыгрыш: настоятельно рекомендуем взывать к кому-то из Семерых, моля о выздоровлении или о том, чтобы лекарь оказался мастером своего дела; обещать после выздоровления вложить денег в строительство очередной септы; скрипеть зубами и угрожать лекарю расправой, если тот его не спасёт. Словом, создавайте яркие запоминающиеся сцены, а не просто молча засовывайте руку в мешок. Вы же страдаете - покажите это!

Если Семеро отвернулись от вашего персонажа и лечение прошло неудачно, то для определения травмы лекарь должен кинуть шестигранный кубик (у нас пунктов семь, но пусть каждый лекарь сам определит какие шесть травм есть у него в списке).

Травмы:

- Слепота (вы не можете читать, вам нельзя участвовать в боёвке, кроме того, требуется закрывать один или оба глаза повязкой — в зависимости от того, насколько сильная травма);
- Тяжёлая травма позвоночника (Вам нельзя участвовать в боёвке, ходить без костылей или помощи другого человека);
- Немота (Ваш персонаж не может разговаривать);
- Травма руки (Ваш персонаж не может использовать руку).
- Проблемы с репродуктивной функцией (Вы не можете использовать модель секса);
- Нарушение мелкой моторики (Вы не можете смешивать зелья, писать);
- Хромота (Вы не можете бегать и ходите чуть медленнее, чем обычно, используя трость либо посох при передвижении);

Травмы остаются у персонажа до конца игры, если только он не сумеет исцелить их с помощью алхимии либо тайных знаний.

Кроме того, напоминаем, что вы всегда можете отправиться к другому лекарю и попытаться счастья у него, если с первым не сложилось (хотя травму он, конечно, вам уже не вылечит).

Алхимия и яды

Для занятий алхимией персонажу понадобится лаборатория (моделируется разными банками, склянками и т.д., главное — чтобы выглядело антуражно), ряды необходимых ингредиентов, а также наличие рецептов.

Ингредиенты можно купить у торговцев, либо отыскать на «случайных событиях».

Рецепты игрок получает на старт игры (3 рецепта случайным образом), а также во время проведения исследований (за каждое исследование персонаж получает 1 новый рецепт).

Процесс создания алхимического зелья моделируется на усмотрение игроков (можете провести хоть алхимическое шоу с пеной, изменением цвета и дымом, главное — чтобы это было безопасно).

Создав зелье, игрок приходит к региональному мастеру, предъявляет ему имеющийся у него рецепт и сдаёт необходимые ингредиенты. Если всё правильно, то мастер выдаёт игроку карточку с описанием действия зелья (эту карточку можно использовать, передавая её другому игроку напрямую либо, в некоторых случаях, через посредника — мастера или игротехника).

Виды алхимических зелий:

- «Лунный чай» — зелье, которое позволяет сразу заняться сексом, независимо от того, сколько времени прошло с прошлого раза;
- «Слезы Лисса» — яд, при этом является противоядием от «Ночной Тени»;
- «Ночная Тень» — яд, при этом является противоядием от «Слёз Лисса»;
- «Душитель» — самый смертельный из ядов, противоядие к которому пока не удалось отыскать;
- «Песнь Семерых» — зелье, исцеляющее от травмы;
- «Вино Мужества» — зелье, дающее воодушевление;
- «Крик Гарпии» — зелье, после принятия которого нельзя лгать;
- «Сладкий сон» — зелье, отправляющее в сон (оглушающее).

Виды ингредиентов будут доступны мастерам.

Экономика

Эта модель предназначена для того, чтобы зарабатывать и тратить деньги в рамках игры.

На начало игры персонажи получают стартовый капитал соответственно своему положению в обществе Вестероса (считается, что налоги уже собраны).

Некоторые из персонажей владеют наделами (моделируется сертификатом, в котором указано, что это за надел и какие у него характеристики).

Любой надел юридически является собственностью короны и потому его нельзя ни продать, ни подарить кому-либо (*сертификат является неотчуждаемым предметом и не существует в мире игры*), однако **лорд имеет формальное право передать один из находящихся под его управлением наделов кому-то из своих вассалов** — в знак особого уважения или в качестве награды (*зафиксировав это у регионального мастера*).

Заработать дополнительные деньги можно путём захвата и разорения чужих наделов. Чем богаче надел, который вы решили разорить, тем больше золота принесет вам это действие. Один надел можно разграбить только 1 раз за игру. После разорения надел больше не учитывается во время подсчёта силы войска при созыве знамен, а также не добавляет дополнительных лент резерва во время битвы на Краснотравном поле в финале игры.

Количество денег, которые вы зарабатываете от разорения чужого надела, считается по формуле (Богатство надела)+уровень ваших познаний в экономике.

Как происходит разграбление наделов

Игрок (далее Атакующий) приходит к региональному мастеру и отдаёт ему письмо, в котором приказывает своим подданным о необходимости срочно собрать знамена, чтобы отправиться на разорение вражеской территории. Кроме этого, Атакующий прикладывает к письму необходимое количество имеющихся у него в наличии маркеров престижа (чем больше престижа атакующий вкладывает, тем выше шанс того, что знамена соберутся в достаточном количестве).

Получив письмо и престиж, мастер передаёт эту информацию тому игроку, в адрес которого совершается нападение (далее Обороняющийся).

Обороняющийся не знает, какое количество войск идёт на него (сколько престижа вложил в нападение атакующий), и сообщает мастеру, сколько престижа он готов вложить в оборону своих земель.

Далее мастер производит подсчёт и сообщает о результате каждому из участников сражения.

Подсчёт очков проводится следующим образом:

если Атакующий имеет войск больше, чем есть у Обороняющегося, то он победил и надел разграблен, если Обороняющийся имеет под своим знаменем больше или столько же войск, сколько есть у Атакующего, то атака не прошла и армия врага отступила.

Количество войск считается так:

количество наделов под контролем у персонажа умножаем на количество престижа, который игрок затрачивает на созыв знамён (Обороняющийся всегда имеет модификатор

+1) и прибавляем к этому уровень познаний персонажа (либо мастера, который его сопровождает) в военном деле.

Пример:

У атакующего под управлением есть 3 надела и он вкладывает 3 престижа, при этом его мастер досконально изучил все книги по военному ремеслу (его познания равным 3). Значит сила армии атакующего равна $3 \cdot 3 + 3 = 12$. Обороняющийся в свою очередь имеет только 2 надела и не вкладывает престиж, при этом, ни у него, ни у его мастера нет познаний в военном деле. Значит сила армии обороняющегося равна $2 \cdot (0 + 1) + 0 = 2$. Атакующий побеждает с разгромным счетом.

Если Атакующему удалось разбить армию Обороняющегося, то он может разорить его надел — и получить некоторое количество золота (см. Экономика).

В ряде случаев атаковать можно территории, которые обороняются «виртуальными лордами» (персонажами, которых нет на игре и за которых играет мастер).

Атаковать можно только те территории, которые граничат с вашим наделом (если соседний надел уже разорен, то атаковать можно любые другие наделы с ним граничащие). *Посмотреть карту с расположением наделов можно в каждой из игровых локаций (находится у мастера).*

Торговые отношения

Каждый надел кроме значения своей обороноспособности имеет еще две строки — экспорт и импорт.

К примеру: Экспорт - Дровесины 3; Импорт - Железа 1.

За счет этого на каждый из наделов можно заключить 2 торговых договора (один на экспорт, другой на импорт) с другими персонажами. Даже если ваш надел разграбили злые враги, то вы всё ещё можете заключать торговые договора. **Подписанный договор разорвать нельзя, даже по обоюдному согласию.**

К примеру, если у вас импортируется дерево, а у другого персонажа дерево экспортируется, то в таком случае вы можете заключить торговый договор и немного на нём заработать.

Прибыль от каждого заключенного договора рассчитывается так:

импорт ресурса 3 + экспорт ресурса 1 = $4/2 + (\text{ваш уровень познаний в экономике})$, то есть, каждая из сторон заключивших договор заработала по 2 дракона.

По итогу каждый из вас заработал по два дракона. В идеале необходимо заключать такие договора, в которых ваша прибыль будет максимально высокой.

Договор пишется в произвольной форме. **Самое важное — это указать в нём, кто что экспортирует, а кто что импортирует, и поставить на него две печати (экспортёра и импортёра).** Печати домов вам выдадут перед стартом игры. Договор меняется у региональщика на деньги (*т.е. необязательно, чтобы лорд сам бежал по всему Вестеросу в поисках того, кому бы продать своё зерно*).

Банк Браавоса

В процессе игры в разных локациях могут объявляться представители банка Браавоса, с которыми можно взаимодействовать, чтобы получить кредит.

Кому попало кредит представители Браавоса не дадут, поэтому, **чтобы с вами хотя бы просто начали общаться, вам будет необходимо поручительство одного из партнёром банка.** Всего в качестве поручителей в рамках игры могут выступить 3 персонажа — лорд Дамон Ланнистер, Микаэль Манвуди, а также глава дома Тиреллов. **Выдавая кому-то своё поручительство, персонаж должен потратить 1 престиж.**

Размер предоставленного кредита зависит от обеспеченности заемщика (*учитываются общее количество наделов во владении, количество заключённых договоров о торговле а также уровень познаний лорда либо его мейстера в экономике*).

Например, у короля есть 5 наделов, а ещё он заключил на каждый из этих наделов по 2 договора, то есть получается: 5 (наделы) + 10 (договоры) =15 (обеспечение заемщика) /3*(1+(уровень познаний в экономике)).

Агент банка Браавоса, ознакомившись с залогом, проводит свои расчёты и говорит, что готов ссудить кредитору только 5 драконов (может больше или меньше, это уже персонажи смогут узнать в процессе диалога с представителем банка Браавоса).

Если ваш надел, находящийся в залоге, был разграблен - банк потребует немедленного погашения кредита и вам придётся сильно постараться убедить агентов дать вам хотя бы какую-то отсрочку (*если не сможете отдать и не договоритесь... ну вы же сами все прекрасно понимаете*). Кроме того, если долг не возвращен — поручитель теряет свое право давать поручительство за кого-либо и сам может стать мишенью для кредиторов.

Потратить деньги можно:

- для найма кого-либо (например, Безликого) либо оплаты услуги (к примеру, у целителя);
- оплатив услуги в борделе, заплатив септону за отпущение грехов либо менестрелю за ваше хорошее настроение (купить «Воодушевление»);
- пропить и проесть в кабаке;
- потратить на приобретение необходимого лекарства либо рецепта;
- потратить на исследование (если есть такое условие);
- конвертировать в престиж, вложив в искусство.

Малый Совет / Большая политика

Собрания малого совета происходят на Драконьем камне в пятницу вечером в 22:00, в субботу утром в 12:00, в субботу днем в 17:00, в субботу вечером в 22:00, а также в воскресенье утром в 11:00.

Собравшись вместе, Малый Совет рассматривает один или несколько неотложных вопросов (*которые выдаются региональным мастером*).

У всех этих вопросов есть несколько вариантов решения. При этом каждое из этих решений, скорее всего, потребует от персонажей выполнить определённые действия. Например:

«В портовых городах Семи Королевств началась эпидемия неизвестной болезни!

Есть три варианта решения этого вопроса:

1. Вложить в поиск лекарства 5 золотых драконов (а их ещё надо где-то изыскать);
2. Ввести жёсткий карантин (для чего необходимо потратить 3 престижа);
3. Игнорировать эпидемию, рассчитывая что само пройдет.»

Малый Совет совещается и принимает свое решение, к примеру, ничего не делать с эпидемией.

Когда решение принято и король (либо десница) объявили о нем, региональный мастер через некоторое время сообщает о наступивших последствиях. Например, болезнь пошла на спад и это никак не отразилось на Семи Королевствах или, наоборот, вспышка болезни привела к массовой гибели людей, богатство всех наделов в Семи Королевствах снизилось на 1.

Кроме того, не стоит забывать и о такой неотъемлемой части политической жизни Семи Королевств, как повсеместная коррупция. Каждый из членов Малого Совета в процессе решения возникающих вопросов может иметь свой интерес (*получает запечатанный конверт от регионального мастера перед началом собрания Малого Совета*). К примеру, Великому мейстеру выгодно, чтобы для борьбы с эпидемией был выбран вариант с инвестициями в Цитадель (что принесет ему некоторую сумму денег), а лорду-командующему предпочтительней карантин с привлечением армии (на чем он может заработать немного престижа).

Функционал Малого совета

- Десница — в случае отсутствия короля принимает за него окончательное решение на Малом Совете. Если же король присутствует лично, то выполняет обязанности его ближайшего советника и помощника.
- Великий мейстер — решает все вопросы, связанные с наукой.
- Мастер над монетой — управляет наделами королевских земель, заключает договора. В случае отсутствия лорда Пенроза чаще всего эти обязанности ложатся на хрупкие плечи его супруги, к чему уже все привыкли.
- Лорд-командующий — руководит всеми сражениями.
- Мастер над законами — отвечает за королевский суд.
- Мастер над шептунами — отвечает за разведку и сбор информации.

Реликвии

В число реликвий входят легендарные мечи (Чёрное Пламя и Тёмная Сестра Таргариенов, Лёд северян, Рассвет Дейнов, Бдительность Хайтауэров, Леди Отчаянье), яйца драконов, корона Эйгона Завоевателя, безымянный кинжал с рукоятью из кости дракона, лук из драконьей кости, украшения из драконьей кости. Далеко не каждый из этих предметов будет в игре, однако те, что будут присутствовать, мастера отметят особым маркером.

Каждый из этих предметов вводится в игру мастерами. **Иметь их могут лишь те персонажи, в чьей истории они логичны** (пожалуйста, не пытайтесь спорить с мастерами в надежде заполучить себе эти предметы). Реликвии можно передавать друг другу.

Казнь

Казнь можно провести только над пленённым и обездвиженным персонажем.

О проведении казни должно быть публично объявлено заранее, не менее чем за 1 час. Публично значит в присутствии не менее 10 свидетелей и регионального мастера, на территории одной из локаций.

Казнь осуществляется либо лично королём/лордом, либо его палачом или назначенным им рыцарем. В любом случае, приказ о казни всегда исходит от короля либо лорда, простой рыцарь или мейстер объявить казнь не имеют права. **Как только казнь публично объявлена, лорд должен потратить 1 престиж (сдать 1 маркер мастеру), король же престиж не тратит.**

Закон о браке

Для заключения брака достаточно заверения жениха (при необходимости подтверждаемого клятвой) о том, что он верен Церкви Семерых, а также того факта, что жених и невеста не удерживаются никакими препятствиями.

Действительны лишь те браки, которые заключаются служителем Церкви Семерых посредством таинства.

Брак может быть расторгнут божественной властью и Верховной септой при наличии справедливой причины по просьбе обеих сторон.

Жители Северных земель, исповедующие веру в Старых богов, вправе проводить такие обряды согласно своим верованиям и традициям.