

## Содержание

1. Об игре.....	2 – 5
2. Экономика.....	6 – 20
3. Игра посадов.....	21 – 26
4. Религия.....	27 – 40
5. Медицина.....	41 – 47
5б. Медицина (закрытые правила).....	48 – 55
6. Социальные взаимодействия.....	56 – 61
7. Корабли.....	62 – 65
8. Дикий огонь.....	66 – 67
8б. Дикий огонь (закрытые правила).....	68 – 71
9. Наука.....	72 – 73
9б. Наука (закрытые правила).....	74 – 77
10. Яды и отравления.....	78 – 79
10б. Алхимия (закрытые правила).....	80 – 85
11. Посмертие.....	86 – 88
12. Боевые взаимодействия.....	89 – 103
13. Данжи.....	104 – 108
14. Рыцарство.....	109 – 115
15. Менталитет.....	116 – 122
16. Судебная система.....	123 – 128

# 1. Об игре

Общее описание / Концепция игры / Предыстория игры /  
Организационная информация

## 1.1. Общее описание

«Железный трон» – Всероссийская полигонная ролевая игра по книгам Джорджа Мартина "Песнь льда и пламени".

Даты проведения: <b>25 июля - 28 июля</b>	Количество участников: <b>2 000 +</b>	Количество локаций: <b>16</b>
Масштаб игры: <b>Континент Вестерос от Стены до Солнечного копья</b>	Организаторы: <b>МГ Наррентурм и Ко</b>	Место проведения: <b>Гарнизон А. Московская область, Павлово-Посадский р-н, деревня Кузнецы</b>

## 1.2. Концепция игры

Наша цель – сделать самую масштабную игру по миру Дж. Мартина в России. Мы хотим понять, что есть законы власти и увидеть, как они работают. Вдохновили нас на это книги Никколо Макиавелли "Государь" и "Лестница в небо" Михаила Хазина.

## 1.3. Предыстория игры

Это был год ложной весны. Снег уже почти растаял на большей части Вестероса, и первые островки зелени начали показываться из-под него. Люди с надеждой смотрели в будущее, благородные дамы заказывали лёгкие шелковые платья к приближающемуся лету, дабы красоваться на балах и турнирах, а простой люд готовился вновь засеять поля и выпасать скот на пастбищах. Страна уже почти 3 века жила в мире и процветании.

В этот год был проведен турнир в Харренхоле, полный закулисных тайн и интриг, ставший началом целой цепочки трагических событий. В этот год закончился покой жителей Семи Королевств. В этот год началось Восстание. И именно с этого турнира, в дальнейшем во многом определившего судьбу Вестероса, мы и начинаем нашу игру! В ней не будет волшебной палочки, взмахнув которой, можно будет без труда победить, ибо мы играем не в магию. Мы играем во Власть. В этой игре будут взлеты и падения для каждого игрока, в ней будут тайны и интриги, сражения воинов и битвы интеллектов, противостояния старого строя и нового мира, научной рациональности и самозабвенной религиозности. В ней постоянно нужно будет выбирать – стратегию, сторону, союзников. И каждое решение может стать последним. Потому что в Игре Престолов либо побеждают, либо погибают...

#### **1.4. Организационная информация**

##### *1.4.1. Время проведения игры:*

- Парад открытия игры: 18:00 25 июля;
- Парад закрытия игры: 21:00 28 июля.

##### *1.4.2. Службы*

На полигоне во время игры будут круглосуточно дежурить охрана и медики.

В случае каких-либо проблем незамедлительно обращайтесь к мастерам.

Мастерская группа вправе отказать в участии любому игроку без объяснения причин.

##### *1.4.3. Костры*

Разжигание огня (костров) допустимо только на поднятой от земли поверхности (мангал, металлический лист на кирпичах, металлическая бочка, куб с песком и т.п.).

В радиусе 30 см от костра/мангала должен быть снят дерн, от источника огня до ближайших деревьев должен быть минимум 1 метр. Поблизости от костра должна находиться канистра с водой и/или огнетушитель.

Горящий костер/мангал не должен оставаться без присмотра.

#### 1.4.4. Мусор

Игроки отвечают как за чистоту локации, так и за чистоту дорог, примыкающих к ней. Весь мусор должен быть сложен в мусорные мешки, плотно завязан и вынесен в мусорные контейнеры, которые будут установлены на полигоне в местах указанных региональным мастером.

К сожалению, взаимодействия с лесниками усложнились. После игры весь строек нужно спилить и вытащить на дорогу (в тех местах, где удобно, можно его сжечь).

#### 1.4.5. Пиротехника

Фаер-шоу и огненные фонтаны разрешены только на открытой местности. В лесу использование пиротехники строго запрещено.

#### 1.4.6. Вода

Мастерская группа предоставляет питьевую воду игрокам из расчета 5 литров на человека, талон на получение воды будет вложен в ваш регистрационный конверт, забрать воду можно будет на регистрации в любой момент в обмен на талон. Дополнительную питьевую воду можно приобрести на мастерке.

Кроме того, на полигоне будут расположены кубы с технической водой, информация об их размещении будет у региональных мастеров или на регистрации.

#### 1.4.7. Машины на полигоне

Для отсутствия лишних машин на полигоне во время игры, на въездном КПП с 20 июля вводится контрольно-пропускной режим. С въезжающих на территорию полигона на автомобиле взимается залог в размере 5 000 рублей, взамен им выдается талон с указанием времени заезда и номером машины.

Время на разгрузку – 3 часа, в случае необходимости или форс-мажорной ситуации вы можете согласовать дополнительное время со своим региональным мастером.

После постановки машины на стоянку залог возвращается сразу же.

Машины, приехавшие на строек до 20 июля получают от АХЧ команды зелёный пропуск уже на полигоне без залога.

Мы выдадим от 1 до 5 пропусков на машины на каждую локацию. Такие зелёные пропуска позволяют, до начала игры, выезжать и въезжать на территорию полигона не оставляя залог.

Во время игры на игровой территории могут находиться только машины мастерского обслуживания. Все остальные машины должны быть размещены на парковке, включая машины с зеленым пропуском.

Прятать машины в постройки, оборачивать их нетканкой и оставлять на игровой территории машины во время игры запрещено. Только на территории парковки.

Парковка это 2 участка огороженного поля с охраной и прожектором для освещения, парковка указана на карте игры отдельно.

#### *1.4.8. Игровые питейные заведения, кабаки и торговля*

Рядом с полем парада будет находиться "зелёная зона", территория вне игры. Там будут расположены: магазинчик, таверна и лавки с сувенирами за реальные деньги.

Торговля на игре за реальные деньги вне зелёной зоны строго запрещена! Всё должно продаваться только за игровые деньги. Игрок, замеченный в торговле за реальные деньги, будет удален с игры.

## 2. Экономика

Общее описание / Игровые деньги / Ресурсы и источники их получения /  
Пример модели добычи ресурса (еда) / Метки ресурсов / Налоги / Профессии /  
Производства / Пример производства товара (свечи) / Торговля / Торговые дома /  
Пример налогово-торговой схемы / Железный Банк / Охота на дикого кита / Приданное /  
Зачем нужны ресурсы, товары и деньги

### 2.1. Общее описание

Главный принцип нашей экономики – минимально возможное количество виртуальных действий и создание максимально возможного количества социально – экономических связей между игроками и локациями.

На нашей игре практически все игроки задействованы в экономике и могут влиять на неё, зарабатывать и умножать богатство.

Экономические циклы заключены в следующие временные рамки:

- 8.00-15.00 и 15.00-22.00.

### 2.2. Игровые деньги

К официальным игровым деньгам относятся следующие виды монет:

- Золотые «драконы»;
- Серебряные «олени»;
- Медные «звёзды».

Каждая категория уникальна по виду, форме и весу.

На игре нет официального мастерского курса обмена монет друг на друга. Однако есть курс Железного Банка, который на старт игры составляет следующее соотношение: 1 золотой равен 10 серебряным, и равен 100 медным (во время игры возможны изменения курса).

### 2.3. Ресурсы и источники их получения

В пространстве игры существуют следующие виды ресурсов:

- Еда,
- Дерево,
- Руда,
- Травы.

В каждой локации добывается только 1 тип ресурса, а травы добываются в полях и растут в садах.

Каждая деревня может предложить мастерам свою модель добычи ресурсов.

Требования к предлагаемой модели:

- Счётный и физический результат;
- Не менее 6 участников;
- Не менее часа времени на игру за раз.

## **2.4. Пример модели добычи ресурса (еда)**

### *2.4.1. Описание модели свинофермы*

- Свинья во время игры моделируется мячом. Цель игры – откормить своих свиней так, чтобы они дали приплод.
- Сама игра представляет собой нечто среднее между кёрлингом и гольфом.

### *2.4.2. Процесс игры*

- В определенное окно цикла (2 часа, конкретный период, в каждой деревне свой) в локацию приходит игротехник и зовёт посадских на выпас. Команда крестьян и их “свинушки” строятся вдоль границы поля, после чего игротехник даёт команду к началу выпаса и игроки попеременно выгоняют своих свиней на поле – бьют по мячам специальным молотком, моделирующим пастуший посох. Первым начинает пастух, который пас лучше всех в прошлый цикл, в первый цикл – по жребью.
- Задача свинопаса – выгнать своих подопечных на поле тремя ударами пастушьего посоха как можно ближе центру поля (по принципу гольфа – тремя ударами докатить мяч до центра).
- Пастухи обмениваются ударами по очереди. После того, как каждая свинья получила по удару, начинается следующий круг и удары повторяются в той же последовательности. Так продолжается до тех пор, пока свинья, двигавшаяся последней, не получит третий удар. В процессе выгона разрешается сталкивать свиней, чтобы вытеснить с поля свиней других пастухов и продвигать своих на лучшие позиции (по принципу кёрлинга – выталкивать снаряд противника из центра и загонять туда свой).

- После окончания движения любой из свиней, игротехник может ввести на поле волка, который передвигается по тем же правилам. «Скушанная» свинка не набирает жира в этот выпас.
- После того, как все свиньи и волки выгнаны на поле, выпас завершается и ведётся подсчёт очков. Свиньи, закончившие в центре, получают +3 к весу, следующие +2, затем +1, свиньи, не попавшие в круг, не получают веса.
- В зависимости от набранного веса будет рассчитываться, сколько чипов еды игротехник выдаст посадским.
- Выпас свиней никак не прерывает игровой процесс, при нападении на участников в процессе – игра не останавливается. Если кто-то трогает свинью на поле – она автоматически считается не попавшей в круг. Охраняйте своих крестьян.

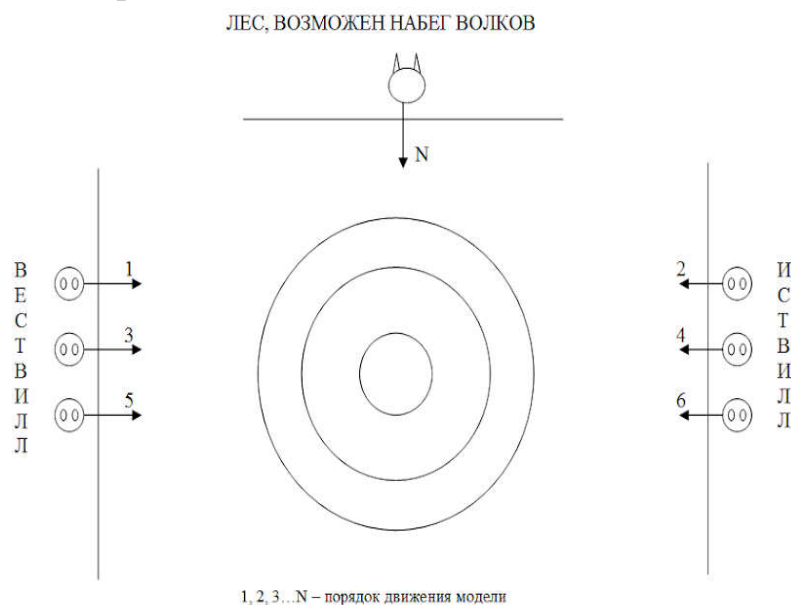


Схема моделирования выпаса скота

## 2.5. Метки ресурсов

Добываемые в посадах различных локаций ресурсы маркируются уникальными метками. Поэтому ресурсы, к примеру, из Винтерфелла вы всегда отличите от ресурсов из Дорна по цвету мастерской наклейки на чипе. Какой цвет, какому региону соответствует – игровая информация, которая легко может быть добыта на полигоне, но не является общеизвестной на старте игры.



## 2.6. Налоги

Каждый посад платит налоги Лорду – владельцу ближайшего замка. Размер налогов, пошлин и сборов устанавливает сам Лорд.

Не существует единых норм и правил – в каждом отдельно взятом владении Лорды и старосты в курсе того, как и сколько следует платить.

Торговля не переработанными ресурсами и покупка товаров традиционно налогами не облагаются.

### 2.6.1. Налог на провоз товаров

Такой налог берётся только один раз, причём только лордами транзитных земель (кто первый успеет). Лорд выдает одного охранника и обязан сопроводить его до конца пути.

## 2.7. Профессии

### 2.7.1. Родовые профессии

В каждом посаде есть представители "родовых профессий":

- Добывают дерево: столяр, плотник, лесоруб, краснодеревщик;
- Добывают еду: коновод, мельник, мясник, виноградарь;
- Добывают железо: шахтер, крепильщик, лозоходец, дробила.

Когда добываются ресурсы – максимально добытый объём зависит от того, сколько профильных работников участвовало в добыче. Каждый из представителей всех четырех профессий – это плюс, от их количества ничего не меняется.

На старте в каждой локации есть по два представителя двух профильных для неё профессий и по два – непрофильных.

Профессии родовые, поэтому передаются только внутри семьи. Свадьба — это родовой союз. Муж и жена получают профессии друг друга.

Количество профессий у одного человека – не ограничено, теоретически можно получить хоть все 12.

Маркер профессии – бляха, которая носится на шее. Выходя на промысел позаботьтесь чтобы ее было видно. Она непобираема и насильно заставить показать её тоже нельзя. Выдается мастером региональщиком.

Вполне нормально для крестьян ходить на заработки туда, где их профессии востребованы.

### *2.7.2. Не родовые профессии*

Существует уникальная профессия, заменяющая любую из 12 профессий, но она не является родовой и не может быть передана. Получают её победой на чемпионате земледельцев.

## **2.8. Производства (Мануфактуры)**

Добыча ресурсов – это только первый уровень экономической игры. Вы можете заработать заметно больше, если превратите ресурсы в игровые товары. Сделать это можно с помощью специальных производств – мануфактур, они же ремесленные дома, они же цеха, они же производства.

Мануфактура на игре не виртуальна – это адаптированный под игру производственный процесс.

### *2.8.1. Условия создания мануфактуры*

Чтобы создать игровую мануфактуру, нужно соблюсти несколько важных условий:

- Мануфактура, как группа игроков, состоит из цеховика и минимум 2-х подмастерьев (максимум не ограничен). У вас в локации может быть один город мастеров на 30 человек, а может быть 10 мелких производств по 3 человека.
- Место производства располагается вне замковых стен.
- Процесс производства должен происходить на игре, и его результатом должен стать новый предмет – товар. В Железный банк можно продать товар только партиями, количество товара в партии – это столько, сколько три человека производят физически за полтора часа.
- Каждому цеховику мастера выдадут свой уникальный игровой знак – клеймо (физически это будет чип – наклейка), которое ставится на каждый товар. Наклеить чип на товар можно только в мануфактуре, переносить отдельно чипы запрещено.

Клейма непобораемы, но есть два исключения. Цеховик может сам решить оставить клейма в игре или их может забрать тот, кто ранее участвовать в работе его мануфактуры (в этом случае цеховик обязан отдать клейма в случае игровой смерти).

Если у вас кончились чипы – вы можете “заказать обновление инструментов” в филиале Железного банка. Это бесплатно, но это игровое действие.

- Результат труда (товар) должен быть снабжён чипом одного из ресурсов по принципу 3 чипа на 1 партию товара (просто снимите ленты с мешка и повяжите на товары). Делать это можно только в своей локации, нельзя принести товары в другую локацию и там повязать на них ленты с ресурсов.
- Для производства товара нужно использовать конкретный ресурс (для каждой мануфактуры свой, определяемый мастерами). Но использование ресурса, привезенного из другой зоны (Север/Центр/Юг) повышает цену товара.

Перечень ресурсов,  
производимых в каждой из локаций и их привязка к зонам

№ п/п	Локация	Зона	Добываемый ресурс	Налог королю в цикл, в оленях	Добывается ресурсов в локации, (максимум)*
1.	Винтерфелл	Север	Дерево	10	21
2.	Дредфорт	Север	Руда	3	6
3.	Риверран	Север	Руда	7	15
4.	Близнецы	Север	Еда	6	12
5.	Чаячий город	Север	Дерево	3	7
6.	Лунные врата	Центр	Еда	3	7
7.	Королевская Гавань	Центр	Дерево	0	42
8.	Харренхолл	Центр	Еда	6	12
9.	Ланниспорт	Центр	Руда	7	30
10.	Пайк	Центр	Руда	6	12

11.	Штормовой Предел	Юг	Еда	10	21
12.	Старомест	Юг	Дерево	10	21
13.	Хайгарден	Юг	Дерево	6	12
14.	Солнечное Копьё	Юг	Еда	12	24
15.	Айронвуд	Юг	Руда	7	15

\*До игры цифры могут значительно поменяться.

Все владельцы мануфактур индивидуально согласовывают своё ремесло и производственный процесс с Мастером по Экономике не позднее 15.06.2018 года. Сообщают детали, время и трудозатраты.

При этом согласуется именно технология, работать на мануфактуре может кто угодно. Например, вы можете набрать кучу народа прямо на игре и обучить их своему ремеслу.

Количество товаров, произведенных мануфактурой, ограничено только количеством ресурсов, которое удалось добыть, и физическим производством. Вы можете часть товаров делать партиями для Железного Банка и одновременно просто продавать свои лимонные пироги на ближайшем перекрёстке, кусок за пару звёзд.

## **2.9. Пример производства товара (свечи)**

Допустим, вы делаете свечи и проживаете неподалеку от Солнечного Копья. Ваша мануфактура стоит среди деревенских домов в окрестностях замка.

В этом случае, процесс производства свечей выглядит следующим образом:

- Для мануфактуры вы должны будете сделать игровое здание, но чиповать его не потребуется. Производственный процесс вы согласовали с Мастерской Группой и лишь перед игрой показали региональному мастеру и/или Мастеру по Экономике, как у вас всё работает.
- Из привезённого с собой на игру материала вы делаете реальные свечи. Вам в производстве помогают подмастерья, которые своим трудом повышают качество и эффективность производства.

- На каждую партию свечей вы ставите ремесленный уникальный знак, показывающий, что товар произведён именно вами.

Однако просто сделать свечу недостаточно. Чтобы результат стал товаром игры, на каждое своё произведение вам потребуется 3 чипа игрового ресурса, который надо где-то достать. Какой именно (еда, железо или дерево) – каждая мануфактура знает сама.

Снимите мастерский знак с болванки ресурса и закрепите на результате своего труда.

## 2.10. Торговля

Торговля – второй уровень экономической игры.

В разных локациях разбросаны точки добычи различных ресурсов. Эти ресурсы отличаются не только по разновидности, но и имеют свою географическую привязку с метками на чипах (кому-то нужно железо из Королевской Гавани, а кому-то непременно дерево из Хайгардена и ниоткуда больше).

Товар дороже, чем ресурс, из которого он произведён. Если вы поставляете для мануфактур ресурсы, то товар на выходе можно продать дороже, и это позволяет вам заработать.

Товар, произведённый в мануфактуре из ресурсов своей зоны, стоит дешевле, чем товар, произведённый из ресурса, добытого вдалеке. Стулья с клеймом дорнийского мастера и с чипом айронвудского дерева, к примеру, будут не так ценны, как эти же стулья, снабжённые чипом железа из Винтерфелла.

«Корзины» стоят дороже, чем такое же количество одного вида товара. Например, корзина из товаров Айронвуда, Солнечного копия и Риверрана будет стоить дороже, чем, если вы продадите просто три винтерфелльских боевых табуретки.

Вы можете привозить на продажу сразу крупные партии товаров. Крупной считается партия, в которой товаров минимум вдвое больше чем можно произвести из добываемых в цикл ресурсов в локации – производителе. Например, если текущий максимум чипов еды, добываемых в Староместе за цикл – 21, то крупной считается партия от 14 товаров, сделанных из Староместских ресурсов.  $21 * 2/3 = 14$ .

Всегда есть ценная информация, которая делает тот или иной товар или ресурс для того или иного торговца выгоднее, чем для остальных. У кого-то есть скидки, у кого-то бонусы – ищите выгодных партнеров! Особенно это касается игровых ценностей. Типичная цена Железного Банка за драгоценность – 1 олень, но если у вас в руках окажется предмет, имеющий историческое значение – цена увеличится впятеро.

Бонусы могут быть отменены! Только товар всегда будет куплен Железным Банком, все остальные бонусы и преференции могут быть так или иначе отменены игроками, это будет носить локационный характер. Например, в какой-то момент, товары из Ланниспорта могут перестать формировать "корзины", ими можно будет торговать только отдельно. Эта линия игры на старте известна ряду игроков, но активным участникам рынка обязательно предложат поучаствовать в процессе игры.

### **2.11. Торговые дома**

Торговцы могут объединиться в «Торговый дом». Для его создания нужно, получить документ от любого Лорда на право создания и не менее 3-х подписей от Лордов различных замков или тех, кому они доверили свою печать о поддержке данного объединения. Комбинации учредителей не могут повторяться. Каждый торговый дом обязательно должен иметь название.

Такую декларацию с подписями надо принести в центральное отделение Железного Банка, где её регистрируют. Возможное количество торговых домов на полигоне ограничено – их 50. Торговые дома могут получать специальные цены на отдельные категории товаров. Они действуют при предъявлении патента торгового дома в Железном Банке. При утере патента – владелец может обратиться в центральное отделение Железного Банка, где его восстановят.

Можно иметь несколько торговых патентов у одного человека.

Можно меняться патентами между собой, но перерегистрацию Железный Банк не производит, и владельцем будет считаться тот, кому патент выдан изначально.

Три торговых дома могут объединиться в гильдию, это увеличит их наценку. При образовании гильдии – патенты торговых домов вошедших в её состав уничтожаются, но продолжают занимать место в лимите торговых домов, уже в форме торговой гильдии.

На старте игры действует ограничение в 2 торговых дома на локацию.

Бонус торгового дома, образованного до игры, распространяется только на цену самого товара, дополнительные бонусы в этом случае не применяются. Торговые дома, образованные на игре, лишены этого недостатка.

В ходе игры король может аннулировать ранее выданные патенты и выдавать новые. Для этого, его письменный указ с приложением королевской печати (выдается мастерами) об отмене привилегий, с указанием названия, должен быть доставлен в центральное отделение Железного Банка, но в филиалах это начнёт действовать только со следующей торговой сессии. Конечно, никто не мешает гонцам короля проверять патенты у входа в филиал Железного Банка. Владелец торгового дома, чей патент был отозван, лишается своих торговых привилегий, а в списке из 50 возможных торговых домов освобождается одно место.

Политическая обстановка может меняться. Печатей с функцией отмены патентов всего три.

## **2.12. Пример налогово– торговой схемы**

Крестьяне добыли 11 мешков еды. 8 из них отобрал кастелян лорда, три оставил, чтобы не умерли с голоду, после чего продал местному купцу по 20 звёзд за штуку. Кастелян получил 160 звёзд.

Крестьяне принесли свои 3 мешка еды в местную кузню, где продали его кузнецу за 15 звёзд.

Кузнец поменялся с соседней локацией еду на руду и выковал из одного мешка руды меч, который продал купцу за 25 звёзд. Из этих денег он возместил свои расходы на руду, 5 звёзд заплатил в виде налогов своему лорду, еще 5 звёзд – пропил. Купец заплатил 10 звёзд за переработку трёх мешков руды. Кузнец из 10 раздает – 4 старшему подмастерью, 3 – младшему и 3 – жене. Купец имеет на руках остатки мешков руды за 140 звёзд и 1 товар “меч” по цене 30.

Купец продолжает трудиться и путём хитрых торговых и бартерных операций доводит стоимость набранных товаров до 60 звёзд за штуку. Из этих 60 он возмещает себе 20 стоимости ресурсов, 10 звёзд, которые он платил ремесленникам за переработку товаров, 5 звёзд он платит налогов своему лорду, 3 звезды – налог на торговлю в Королевской Гавани, Близнецах или Староместе, 2 звезды – налог на провоз. Еще 10 звёзд он делит

между своими помощниками, остальные 10 за штуку остаются ему в качестве прибыли.

Если вы не знаете, где на игре достать денег, или оказались «на мели», ищите тех, кто торгует.

### **2.13. Железный банк**

На игре присутствует «Железный Банк» – игротехническая локация, филиал известного Браавосского учреждения. Центральное отделение Железного Банка расположено в Королевской Гавани, два дополнительных – в Староместе и Близнецах.

Центральное отделение работает практически всегда, филиалы – по расписанию, и активны по 2 – 4 часа в день.

При падении ежецикловой выручки в филиале Железного Банка ниже определенного минимума – он переезжает в ближайшую локацию, которая готова его принять. Что для этого надо, можно узнать у Мастера по Экономике.

Основные функции Железного банка:

- Обменные операции с деньгами;
- Покупка ресурсов и товаров;
- Продажа товаров.

Таковыми же игротехническими функциями как у Железного банка наделены контрабандисты, но их расположение и время работы малоизвестны.

В поисках работы можно обратиться в Железный Банк. Там часто можно найти задание по силам. Единственные кому там вряд ли предложат заработать – это наёмники, но купцам часто нужна охрана. Важное уточнение – завсегда таи Блошиного конца и сочувствующие – это не наёмники.

Железный Банк – конечная точка торгового обмена, но он не является просто пунктом сдачи ценностей. Железный Банк играет! Его сотрудники – это игротехники. Это значит, что с его сотрудниками можно торговаться, сбивать и поднимать цену, договариваться об уникальных условиях. Атаковать их в любой форме их нельзя.



Цены в банке будут меняться. Качество товаров, объемы сделок, политическая ситуация – все может сыграть как в пользу, так и во вред торгующим.

Продавая что-то в Железный Банк, вы можете получить за это деньги или слитки. Слитки – это чипы (очень тяжёлый прямоугольник, золотого цвета), которыми можно оплачивать ленты армии, но продать их обратно в Железный Банк нельзя. Отличие в том, что слитки не имеют срока годности, и, имея запас слитков можно собрать армию в любой момент (если вы лорд – владетель конечно). Каждый слиток приносит от 1 до 3 лент в армию.

Слитки можно и просто купить в Железном Банке за деньги, но цена будет значительно выше.

Железный Банк не только покупает игровые ресурсы и товары, но и продаёт приобретённое. По каким-то своим причинам игроки могут выкупать у Железного Банка нужные им ресурсы или товары (например, красивые предметы ремесленного производства) для игровых целей или последующей перепродажи тому же Банку, если игроки считают, что цена на товар вырастет.

Железный Банк в качестве оплаты принимает только официальные игровые деньги.

#### **2.14. Охота на дикого кита**

На водных просторах можно встретить дикого кита. Он моделируется макетом, размером 2 – 2,5 метра в длину, имеющим в основе одноколёсную тачку.

Кит может быть атакован только после того, как он «Всплыл», что моделируется поднятием флажка «фонтана» на макете. Кит может быть атакован только с лодки китобоев.

Лодка китобоев моделируется обрезком трубы диаметром от 160 мм и длиной от 40 см, на которую укладывается доска, создавая качели.

Китобой встает на качели и метает в кита гарпуны. Всего в кита необходимо попасть 5 раз.

В лодке может находиться до 3 человек, помощники китобоя могут подавать тому гарпуны, но не могут помогать держать баланс на качелях.

Добывается с кита уникальный китовый ус. Тех, кто сумел это проделать, очень уважают на Пайке. Дополнительно, тушу кита можно разделить, получив полезных ингредиентов на весьма приличную сумму.

## **2.15. Приданое**

Женщины из благородных семей обладают дополнительным экономическим ресурсом в виде Приданого. После официального, по всем правилам религии, исповедуемой сторонами брака, замужества, супружеская пара имеет право получить в Железном Банке определенное количество слитков. Оно зависит от статуса семьи невесты.

Осуждаемое обществом поведение членов дома (например, разные виды отношений с бастардами) может привести к аннулированию приданого.

## **2.16. Зачем нужны ресурсы, товары и деньги**

Деньги, товары и ресурсы – инструменты социального взаимодействия. Хранящиеся мёртвым грузом в сундуках или на складах, они бесполезны. Продавайте, покупайте, платите за услуги, в общем – пускайте их в оборот!

Деньги тратятся на:

- Занятия наукой / медициной / алхимией / пиромантией;
- Услуги гонцов, осведомителей, наёмников, шлюх, музыкантов, носильщиков, найм телег;
- Еду и питьё в кабаке;
- Услуги бани;
- Торговцев «красивостями»;
- Пожертвования септонам;
- Налоги лордам, поборы стражей крупных городов.

*Важно:* Если вы не добываете ресурсы сами и не владеете землей, на которой они добываются, позаботьтесь о способах своего заработка (например, вывозите производства, налаживайте торговлю). Лорды малых домов и рыцари, а также все остальные, не включенные в эти процессы, игроки не будут получать никаких виртуальных доходов.

Ориентировочная информация  
по ценам на товары и услуги в медных звёздах

Мелкая услуга	1
Поохотиться	1
Выпивка	2
Порция еды на взрослого человека	3
Бордель/Салон/Баня	4*8
Выигрыш на охоте	2*3*5
Купить мелкие ништяки в Железном банке	3*5*10
Купить травы в Железном Банке	10
Купить "треугольники"(ингредиент для мастеров)	20 – 40
Зарплата в цикл	7 – 12
Купить ресурс в локации	20
Переработка 1 ресурса в мануфактуре	15
Налог на транзит с 1 товара	3
Налог на продажу с 1 товара	5
Налог с мануфактуры в цикл	20
Налог с “заведения” в цикл	30 – 50
Корабль	60 – 80
Слиток в Железном Банке (покупка)	300
Приданое невесты малого дома	5 слитков
Приданое невесты крупного дома	10 слитков
Приданое невесты великого дома	30 слитков

	В деньгах (звёзды)	В слитках
Цена за 1 ресурс	30	1
Цена за 1 товар	105	6
Бонус за корзину товаров	15	3
Бонус за импортный ресурс	30	3
Бонус за крупную партию (x2)	45	3
Бонус за корзину импорта	15	3
Бонус торгового дома	15	1
Бонус торговой гильдии	36	6

## 3. Игра посадов

Общее описание / Роли в посаде / Местные развлечения / Законы в посадах / Свадьба / Великий праздник и камни богов

### 3.1. Общее описание

Посад – торгово-ремесленное поселение, которое состоит из простолюдинов, торговцев, работников и их семей.

Любой посад состоит из жителей, каждый из которых несёт социальную ответственность за быт, уклад и традиции в нём.

### 3.2. Роли в посаде

1. Староста посада;
2. Помощник / помощница старосты посада;
3. Сваха;
4. Вольные работники;
5. Профессии в посаде.

Староста – выборная должность из числа самых уважаемых (или зажиточных) членов посада. Именно староста решает спорные вопросы, к нему идут со своими проблемами. В случае если староста не может решить конфликт, он может обратиться к лорду или его представителю (Мастеру над Законом или его человеку).

Помощник (-ца) старосты – назначаемая старостой должность. Обычно это человек, который может справиться с делами посада в случае отсутствия старосты. Фактически это «маленький мейстер», который всегда на подхвате.

Сваха – женщина, сватающая жениха невесте и невесту жениху. Она знает традиции деревни, по которым происходит сватанье. Обычно сваха берёт на себя всю организацию свадьбы. Сваха – не менее уважаемый человек, чем глава одного из семейств.

Вольные работники – если вы не добываете ресурсы сами и не владеете землёй, на которой они добываются, позаботьтесь о способах своего заработка. В дни подготовки Великого праздника для простолюдинов было частым явлением наниматься в работники к старосте, а также в помощь к свахам.

### **3.3. Местные развлечения**

В посаде может быть своё местное развлечение, характерное для данной локации. Это может быть охота, гонки, любые соревнования, которые вы придумаете. Главное, чтобы была соревновательность и открытость для посещения. Призы для участников (деньги и слитки) выдаются региональными мастерами. Устроители получают деньги от каждого участника / группы. Единственное ограничение – это должны быть неместные. Эти же организаторы отвечают за призы, которые достаются победителям.

Например, в Штормовом пределе великолепные охотничьи уголья, и, если заплатить звезду, можно пострелять по фазанам или поохотиться на кабана (тот, правда, и на клыки поднять может). На оленей Баратеоны конечно запрещают охотиться, но тсссс, мы же никому не скажем...

Модели известных развлечений должны быть проработаны заранее игроками (устроителями), обсуждены с региональными мастерами и зафиксированы (например, в бэке истории) до игры.

### **3.4. Законы в посадах**

Когда сеять, какую цену выставлять на свои товары на ярмарке, как поделить ничейный надел или где строить дом для новой семьи, решает посадский сход.

Посадский сход – это собрание, состоящее из глав семейств и самых опытных людей. Логично увидеть на сходе, например, деревенскую знахарку, особенно если это уже пожилая женщина, знающая очень много.

В деревнях есть общинный суд, который на самом деле судом не является. Это неофициальный орган, а исключительно местный, не обладающий никакими реальными правами. Во главе общинного суда – староста, его «власть» базируется исключительно на уважении общины. Потеряв уважение, староста потеряет и власть.

Староста посада рассматривает только внутренние его дела. Определённые «преступления» и наказания за них могут быть кодифицированы в зависимости от общины, но при этом они не могут быть жёстче или противоречить королевским законам и законам земель, где находится община. В посадах всё ещё сохраняется обычное право, никак не

кодифицированное, поэтому староста выносит своё решение, основываясь на местных обычаях. Как правило, решение старосты принимается общиной, благодаря личному уважению к этому человеку, однако обиженному этим решением никто не мешает идти в суд Лорда. Прощение о рассмотрении дела можно подать через Канцелярию или мастера.

Женщины решают вопросы женитьбы или замужества, занимаются поиском хорошей партии. Выгодно выдать дочь или женить сына – возможность на годы обеспечить семью. Таким образом, в деревнях крайне важными людьми являются свахи.

Свахи являются носителями традиций сватовства / женитьбы. Им из поколения в поколение передаются традиции данного региона. Они набирают себе подручных и помощниц. Они организуют мирскую часть проведения обряда.

### **3.5. Свадьба**

Свадьба — это родовой союз. В игре свадьба является таким же игровым процессом, как и любой другой. Её можно разбить условно на две части: первую – мирскую, и вторую – эзотерическую.

#### *3.5.1. Мирская часть свадьбы*

В первой части происходит сватовство, заявление через сваху, родственниками жениха о намерениях принять невесту в семью.

Эта традиция не особо отличается между регионами. Сваха организует весь процесс, применяя свои знания (смотрите Сборник распространённых обрядов).

#### *3.5.2. Эзотерическая часть свадьбы*

Во второй части происходит подготовка невесты / жениха к таинству бракосочетания. Эту часть проводит местный или приглашённый септон (или иной священнослужитель, соответствующий вере брачующихся).

Организация и проведение мероприятия – дело затратное, поэтому, как и в жизни, семьям придётся позаботиться о деньгах на оплату всех затрат свахи.

Обычно свадьба является шумным торжеством в посаде, на ней гуляет большая часть посада, если не весь. По местным традициям, во время

торжества, в деревне запрещено работать. К торжеству привлекаются барды, а на самой свадьбе устраиваются потешные соревнования и пляски.

В рамках игры свадьба длится не менее часа.

### **3.6. Великий праздник и камни богов**

Каждый цикл в одной из локаций проходит Великий праздник, посвящённый одному из Семерых или в локациях Севера – Чардреву. Первый такой праздник в честь богов пройдёт одновременно с турниром в Харренхолле.

Традиционно, на Великий праздник септоны приносят посвященную одному из Семерых реликвию, и горе тому, кто осмелится помешать священному обычаю.

На каждом Великом празднике будет проходить ярмарка, на которой можно торговать между собой и с Железным Банком, в том числе и с выгодой для себя в цене товара.

#### *3.6.1. Как определяется, где пройдёт Великий праздник*

На первом празднике проводятся состязания, победителям которых, кроме денежных призов, раздают камни богов. Ещё их могут выдавать за различные социальные события – свадьбы, похороны, состязания бардов, местные соревнования и прочее. Раздают эти камни определённые игроки, в основном связанные с религией и мистикой.

Не менее чем за час до конца каждого цикла кто из посадских старост соберёт больше камней – тому и принимать у себя гостей. Данная информация вместе с камнями может передаваться как через септонов, так и дублироваться через мастеров / воронов Верховному септону. Ответственность за это несут сами старосты деревень. Если информация не успела дойти к назначенному времени, деревня выбывает из «голосования». Возможно, старостам надо задуматься о гонцах.

#### *3.6.2. Подготовка к проведению Великого праздника*

Для проведения Великого праздника собирается денежный фонд, а участники этого фонда становятся судьями. Из их пожертвований половина идёт организаторам праздника, другая – победителям состязаний. Быть таким судьёй – большая честь, обычно она достаётся только благородным.



Кроме того, агенты Железного Банка, желая умаслить местных, всегда щедро жертвуют, при этом отказываясь от привилегий судейства. Если жертвователей много – решается, кто больше дал, а все спорные ситуации разрешает местный священнослужитель. На каждое состязание требуется не менее 3 благотворителей фестиваля, причём каждый из них вносит свой денежный вклад.

### *3.6.3. Для проведения Великого праздника необходимо:*

- Найти организаторов данного мероприятия (не забудьте, это очень благое деяние, и за это организаторы получают камни богов);
- Нанять работников, которые подготовят место для проведения праздника. Сюда входит установка и украшение официального входа, обозначение границ проведения праздника (например, верёвка с разноцветными лоскутками / флажками), подготовка мест, где и какое состязание будет проводиться;
- Скоординировать, что, как и кем будет проводиться на празднике.
- По завершению Великого праздника разобрать вход и убрать обозначение границ проведения Великого праздника.

### *3.6.4. Какие мероприятия проводятся на Великом празднике*

Мы полностью отдаём эту часть игры на вашу фантазию и предлагаем возможные варианты (не забудьте, что праздник проводится в честь одного из Семерых, или в честь Чардрева):

#### *3.6.4.1. Обязательная часть Великого праздника:*

В обязательную часть входит проведение важного обряда, посвященного данному лику Единого или Старым Богам.

#### *3.6.4.2. Вариативная часть Великого праздника:*

- Состязания на ловкость, силу, координацию и т.д. (например: перетягивание каната, залезание на столб за призом, кидание бревна на расстояние и т.д.);
- Проведение свадеб или иных местных обрядов;
- Проведение турниров (при участии рыцарских домов);
- Состязание среди бардов в стихах;

○ Другие потешные или традиционные мероприятия, придуманные игроками и допущенные региональными мастерами.

Игроки сами должны позаботиться о наличии нужной атрибутики и антуража для проведения тех или иных мероприятий.

## 4. Религия

Общее описание / Вера в Семерых / Вера в Старых Богов /  
Вера в Утонувшего Бога / Прочие культы

### 4.1. Общее описание

Правила по Религии в этой игре в основной своей части – рекомендательный текст о том, каков мир, в который мы играем. Маленькая часть механики выделена отдельно.

В эти правила входит общий подход к религии, элементы механики и ряд основных положений. Он будет дополняться к игре теологическими и иными текстами, описаниями обрядов и т.д., и в этом мы готовы и будем рады сотрудничать с игроками.

Любая религия – это определённая система взглядов, обусловленная верой в сверхъестественное. Она включает в себя свод моральных норм и типов поведения, обрядов, культовых действий, и объединяет людей в организации. Это очень правильно, так будет и у нас.

Все религии Вестероса мистериальны, они включают в себя веру в божественное происхождение мира и человека, вмешательство высших сил в существование людей и животных, божественное предопределение, служение и замысел. Все они основаны на Вере.

Любая организация в религиозном поле – люди (служители), здания (септы, богороци и т.д.) и позиция, или взгляд на мир. В целом, любая вера (религиозный институт) и любой игрок, который поедет играть в религиозного деятеля на любой ступени иерархии, должен понимать, что он / она (помимо своих личных завязок):

- Подаёт пример. Служитель веры (любой) – всегда пример для паствы.
- Даёт своей пастве поддержку и надежду. Совет и помощь.
- Общителен (если вы не житель Септрия, конечно). Нельзя быть хорошим деревенским или замковым септоном / септой, или хранителем богороци, запершись дома и не разговаривая с людьми.

Мы моделируем Семибожие как главную и единственную религию Вестероса на текущий период, у которой есть организация и служители культа. Она

является основной и распространена практически везде. О редких исключениях вам скажут ваши региональные мастера.

Мы моделируем веру в Старых богов. Важно, что у Старых богов нет выраженных жрецов и служителей культа (только хранители мудрости древних – «хранители богороци»). Так что, фактически, это система взглядов на мир в сочетании с теми традиционными действиями и обрядами, которые дошли до времени игры по летоисчислению Вестероса в той форме, в которой их поняли ныне живущие люди и их предки.

Важно то, что мы моделируем и готовы обсуждать с игроками только культы, корни которых лежат в Вестеросе. Так же, как нам важно, чтобы персонажи игроков были жителями Вестероса со всеми корнями и наследием, которое имеет этот материк, так и в религии и культах мы готовы обсуждать то, что представляет наследие и богатую историю именно Вестероса.

Религия – унисекс. Никакой дискриминации женщин. И да, на игре женщина вполне может стать Старшей септой или Праведной.

## **4.2. Вера в Семерых**

### *4.2.1. Семеро в жизни каждого*

Есть навязанные правила, а есть общепринятые нормы. Именно общепринятой нормой является посещение каждым обывателем септы хотя бы раз в день, и, по возможности, крупных служб. Это как чистить зубы по утрам для нас с вами. Есть те, кто делает это раз в день, есть два или больше, но на тех, кто вообще не приходит, смотрят весьма косо.

Посещение септы – это не обязательно посещение службы, о них несколько ниже. Посещение септы – это путешествие туда, где кончается мир обыденный, и находятся ворота в дом божий, ведь любая септа – дом Единого, где на тебя смотрят все Лики.

Посещение септы – это возможность:

- Вспомнить усопших и зажечь свечу у лика Неведомого;
- Помянуть еще живых и зажечь свечу перед ликом их покровителя;
- Успокоить мысли в тишине и покое там, где больше всего шанс получить верный ответ;
- Рассказать о своей радости, чтобы её услышали даже небеса;

- Поделиться тем, что гнетёт или печалит, чтобы легче стало на душе;
- Спросить совета, если пути не видно.

Септа – это не место, где нужно отбыть обязательную повинность с 9 до 10:15. Это место, где можно выразить свою радость или печаль, вспомнить о близких, подумать или спросить совета. Ну и, наконец, узнать последние новости, ведь если нет кабака, куда собираются поговорить, как не к порогу септы?

Именно поэтому жители стараются попасть на большие службы, проходящие в септе. Любая такая служба – определенный отклик на происходящее в мире и поселении, возможность увидеть всех, почувствовать свою общность и услышать что-то новое.

В септе Семерых проводятся:

- Малые службы утром (утренняя) и вечером (вечерняя);
- Большие службы по усмотрению священнослужителя, посвященные, как правило, тем или иным знаковым событиям в жизни общины;
- Таинство Имянаречения (в том числе, принятия в род);
- Таинство Бракосочетания;
- Таинство Исповеди и Искупления;
- Таинство Рукоположения;
- Таинство Помазания на царство;
- Таинство Освещения (как часть службы или отдельно);
- Таинство Отпевания;
- Таинство Принесение клятв и обетов.

#### 4.2.2. Ежедневные службы – утренняя и вечерняя

Как правило, прихожане стараются попасть на обе службы, или, по крайней мере, на утреннюю. Ведь как день начнешь, так он и сложится. Ведут себя в септе, как в любом приличном месте. Не говорят громко, не мешают септону или септе и окружающим. Вообще поговорить в септе можно – только не во время службы, особенно если волнующий вопрос задать нужно.

### 4.2.3. Семеро

Вера в Семерых является официальной и самой распространенной религией объединенного Вестероса. Это религия андалов, принесенная ими в Вестерос тысячи лет назад и распространившаяся повсеместно.

Семеро – Отец, Мать, Дева, Старица, Кузнец, Воин и Неведомый – не семь разных божеств, а семь ликов одного единого божества, которым, однако, поклоняются по отдельности.

Согласно мировоззрению верующих в Семерых, Единый через свои лики наблюдает за жизнью каждого и влияет на жизнь каждого. Не люди, не «законы природы», не золото, а именно Единый и то, что не дано познать человеку, правит миром, лежит в основе его поступков. «Семеро всё видят».

Земная жизнь для последователя Семерых – всего лишь этап, возможно не первый и точно не последний, да и, проживая его, человек проходит много «смертей», когда его жизнь меняется. Главное, что мы можем в этой жизни – сделать так, чтобы Единый стал немного ближе.

Главное в Семерых – искренность и справедливость.

Основа веры в Семерых – это добродетели Их и стремление к ним, исповедь и искупление грехов, спасение души и вечная благодать Единого после смерти. Число «7» является священным для этой веры, и её служители используют в качестве символов звезду с семью лучами и кристалл с семью гранями.

Кратко ипостаси:

- Отец – воплощение власти справедливости и правосудия;
- Мать – олицетворение милосердия, доброты и заботы;
- Кузнец – олицетворение силы, здоровья и трудолюбия, покровитель ремесел и всякой мирной работы, а также людей, ею занимающихся;
- Дева – воплощение красоты и невинности, покровительствует влюблённым и вообще всем юным и невинным созданиям;
- Воин – олицетворение храбрости и верности, твёрдости и уверенности в себе, готовности защищать других;
- Старица – олицетворение мудрости и прозорливости;

- Неведомый – олицетворение смерти, самый зловещий и таинственный из семи ликов.

Таким образом, Семеро охватывают все сферы в жизни простого человека.

#### 4.2.4. Символ веры

Символ веры – это система основополагающих догматов вероучения.

Мы сформулировали следующий набор постулатов для Семерых:

- Возможно всё, даже если разум говорит обратное;
- Слово – оружие сильнее клинка;
- Вся власть от Единого;
- Из греха блага не выйдет;
- Милосердие превыше всего;
- Не бойся смерти, она рядом;
- В мире всегда есть место чуду.

Более развернуто эти догматы будут представлены для теологов и септонов. Простые жители Вестероса могут обращаться к септонам и септам за толкованием, советом.

#### 4.2.5. Исповедь

Исповеди в Вестеросе в рамках Семибожия весьма распространены и широко приняты. Исповедь может быть принесена словесно (устно) или письменно (с подписью, чтобы септон знал за кого молиться). Устная исповедь приносится септону. Письменный текст исповеди опускается в ящик (специальное хранилище) у изображения лика одного из Семерых и приносится лишь о незначительных и обыденных грехах.

- Необходимо исповедоваться перед свадьбой;
- Прилично и важно исповедоваться перед деянием или поступком;
- Необходимо исповедоваться перед тем, откуда можешь не вернуться;
- Перед судом или предложением руки;
- Перед любым сколько-то значимым деянием;
- Иногда просто перед тем, как начать или закончить новый день.

Исповеданная устно душа легче принимает посмертие (читай, меньше времени проводит в мертвятнике).

Когда игрок приносит исповедь (не формальную «я поел», а говорящую о каких-то игровых событиях или значимых для персонажа вещах, связанную с грехами), он получает соответствующую отметку.

#### 4.2.6. *Механика исповеди*

У каждого игрока есть «Исповедальный лист», являющийся частью паспорта персонажа. Это страница на которой по факту исповеди и искупления септон / септа, принимавший исповедь, ставит отметку в соответствующем поле.

У каждой септы также есть свой «Исповедальный лист» формата А4 или больше (можно оформить свиток). В нём каждая исповедь, проведённая в септе, отмечается «Исповедь, «имя, которым назвался персонаж» и время». Его изготавливает септон.

«Исповедальный лист» септы неотчуждаем. Если септон (или все септоны септы) по каким-то причинам погибает, «Исповедальный лист» не пропадает, а переходит во владение следующего септона, пришедшего служить на это место.

Личный «Исповедальный лист» игрока показывается мастерам мертвятника при попадании в него и влияет на срок, отводимый там.

Таким образом, если простой септон хочет влиять на ленты своей септы, у него есть стимул карьерного роста.

#### 4.2.7. *Паломничества*

В начале каждого экономического цикла в септе проходит богослужение, в ходе которого, в том числе, септа / септон может объявить Паломничество к одной из 6 (на старт игры) реликвий Вестероса. В идеале служитель произносит хорошую речь, почему нужно идти именно к данной реликвии. Также он акцентирует внимание на том, что паломник должен не просто прийти и помолиться, а провести соответствующий обряд, который знают служители у данной реликвии. Говорят, что во время массовых паломничеств случаются чудеса.

Некоторые утверждают, что у чтящих Старых Богов есть свои особо почитаемые места. Достоверно про это неизвестно.



#### 4.2.8. *Общая организация Церкви Семерых*

Церковь Семерых, как и все разветвленные организации, имеет иерархическую структуру:

- Верховный септон – Глава Церкви. Ему подчинены все септоны и септы королевства, он проводит обряд коронации, решает многие вопросы высшего духовного уровня. При этом это представительская должность, он взаимодействует с властью. Избирается Коллегией Праведных. Верховный септон может освободить от любого обета, даже обета Ночного Дозора или мастерского обета.
- Праведные – это отдельный круг, в него входят септоны и септы, выбирающие из своих рядов Верховного септона. Они называются Коллегией Праведных. Верховный септон также входит в Коллегию. Традиционно Праведных одиннадцать. Попасть в этот круг можно только будучи избранным – когда один из Праведных умирает или уходит на покой.
- Декан коллегии – Праведный (-ая), традиционно служащий (-ая) в Звёздной септе Староместа и занимающий (-ая) должность «левой руки» септона Звёздной септы. Помимо ведения протоколов заседаний коллегии (в том числе, при помощи своих помощников и приближенных послушников как писарей), декан распределяет новых послушников, пришедших в Звёздную септу, по местам службы.
- Главный септон (септа) региона отвечает за вверенный регион. Как правило, находится в самой крупной септе региона (для Севера может быть исключение). Его/её задача – помогать и координировать септы региона в работе, следить, чтобы в септах проводились службы и чтобы поселения не оставались без септ и септонов в силу жизненных перипетий. У Главного септона/септы могут быть несколько помощников – Верных (иногда, по аналогии с обитателями септрий, их называют правая и левая рука).
- Старший септон (септа). В больших септах (Звёздная и некоторые другие) служит более одного септона. В этом случае один из них получает формальное именование «Старший септон» и координирует остальных, управляя делами обители. На этом же уровне иерархии находятся и главы септрий (о них ниже). Его помощники, как и в септриях, называются правая и левая рука.

- Септоны и септы – служители культа «на местах», жители септрий. На том же уровне иерархии находятся и члены монашеских орденов (например, Молчаливые сестры). Септоны и септы на местах подчиняются Главным септонам/септам своей септы или напрямую Старшим септонам/септам своего региона.
- Послушники - помощники септонов и септ обоего пола. Они официально еще не прошли обучения в септрии или септе (или же только его закончили) и в любом случае еще не получили сана и права надевать белые одежды на богослужения. Они помогают при септах и септриях.

#### 4.2.9. Септрии

Септрий — монастырь, посвящённый вере в Семерых. Это монашеская община, объединённая единым уставом, а также владеющая комплексом принадлежащих ей хозяйственных построек. Монахи могут вести в нём своё хозяйство. На нашей игре мы предлагаем всего два септрия. Они располагаются при деревнях в определенных локациях (в Долине и Речных Землях).

- Септрий «Светлый» выстроен в Долине уже после завоевания Эйгона. В нём монахи, помимо бытовых дел, занимаются сбором и записью фольклора, сохранением культурного наследия Вестероса. Также при септрии располагается специальная лечебница для больных духом (умалишенных), где монахи ухаживают за страдальцами и молятся об их исцелении. У септрия самый большой архив церковных и других текстов разного времени. Считается, что здесь живут лучшие толкователи «Семиконечной звезды» и других церковных текстов.
- Септрий «Лесной» выстроен в Речных Землях на месте старой богороци, часть, которой сохранилась как сад при септрии. Монахи тщательно ухаживают за ней. Обитатели «Лесного» занимаются садоводством, земледелием и с тщанием относятся к истории предков. У септрия достаточно большой архив церковных текстов разного времени.

Все септрии на нашей игре являются смешанными. Их служители делятся в зависимости от своей принадлежности (приоритета служения) одному из Семерых. Иногда, при смене должности в септрии или вида деятельности, возможен переход септона или септы от одного из Семерых к другому.

Братья и Сестры в септриях носят просторные рясы определенного неброского цвета, клобуки (колпаки) до самых глаз и закрывают нижнюю

часть лица. Большею частью они не разговаривают с приходящими в Септрий. Только Старший брат (глава септрия) и его помощники общаются с посетителями.

Септрии официально объединяют служителей Веры Семерых, их обитатели ведут скрытую жизнь, занимаются проповедями и сбором милостыни по территории королевства. Септрии хранят историю, легенды Семерых и священные тексты.

Административные должности, как правило, занимают служители Отца или Матери в зависимости от пола (септоны служат Отцу, септы – Матери).

- Старший брат (или Старшая сестра) – Глава септрия. Служит Отцу или Матери (в зависимости от пола). Отвечает за всё и всех. Выполняет представительские функции.
- Правая рука – помощник или помощница главы в вопросах внутренней жизни септрия, выполнения поручений Церкви. У него также могут быть в подчинении другие братья и сёстры, служащие Отцу или Матери и занятые в повседневной жизни септрия – финансах, ресурсах и всего прочего.
- Левая рука – помощник или помощница главы в вопросах, связанных с Лордом, на землях которого стоит септрий, с деревней, при которой он находится, по сути, по всем внешним вопросам.
- Голос старшего – должность, на которую ставится брат или сестра септрия для курирования одного отдельного вопроса. Они при этом могут служить другим лицам Единого, не только Отцу или Матери.
- Последователи Кузнеца выполняют главную работу монастыря, от обычного ручного труда до обхода региональных септ, помощи служителям веры «на местах». По сути это те, на ком держится ежедневная деятельность септрия. Это не всегда скучная рутина. Иногда говорят, что кузнецы в септриях «куют чудо».
- Последователи Девы – это септоны и септы, которые занимаются легендами и культурой обитателей Вестероса, в любви храня её наследие. Они отвечают за знания септрий и септ, информационный архив истории предков и священных текстов.
- Последователи Воина несут на себе продвижение веры. Но при этом они могут быть и защитниками септрия от воров или бандитов.
- Последователи Старицы помогают найти свой путь заплутавшим, говорят с людьми, если им нужен совет. Они также занимаются лечебницей душ.

Ещё последователи Старицы обоего пола (правда, в основном в крупных септах) отвечают за церковное образование и подготовку новых кадров для септ Вестероса, хотя назначение на должности, конечно, не их прерогатива.

- Последователи Неведомого (обоего пола) присматривают за монастырским кладбищем и состоянием захоронений вверенной септрию области Вестероса. Последователями Неведомого также являются Молчаливые сестры – орден, куда зачастую отправляют преступниц, так же, как преступников в Ночной Дозор.

### **4.3. Вера в Старых богов**

Старые боги – традиционная религия Севера, которая существует еще с тех времен, когда не было на этих землях людей. Это древняя религия, в ней нет стройной системы и институтов управления, как в вере в Семерых.

Вера в Старых богов сохранилась именно на Севере потому, что эта религия, как никакая другая, близка с природой, а именно природа в тех суровых краях кажется самой важной и самой явной стихией. Поэтому к природе и ее силам обращаются люди.

У культа Старых богов вроде бы нет храмов и священнослужителей, нет священных книг и молитв, что надо зубрить наизусть. Но это не значит, что у этой веры нет мест поклонения и форм обращения к высшим силам. Просто она позволяет обращаться к богам вне храмовых стен и читать в своем сердце тексты, что силой своей не менее священны, чем запечатленные в книгах.

#### *4.3.1. Священные места*

В качестве священного места в культе Старых богов используются богорощи или места, где растут хотя бы единичные чардрева. В центре богорощи стоит сердце-древо (с вырезанным на нем лицом).

Понятно, что внешний вид чардрева слишком специфичен для нашей средней полосы, да и вырезать по живым деревьям строго воспрещается. Богорощу может изображать живописное скопление деревьев (от одного до трех). Белый цвет коры можно имитировать, например, аккуратно обернутой бумагой или лентами, на которых (с помощью которых) фиксируется лик (изготовленный из папье-маше или другими способами).

На Севере богорощи есть при каждом замке, в остальных регионах – в зависимости от обстоятельств. Как правило, при каждой богороще присутствуют один или два Хранителя, присматривающих за ней. Они помогают приходящим к деревьям в проведении обрядов.

Хранители могут проставлять отметки в личный «Исповедальный лист» игрока. У богорощи также будет свой лист. Специфику его использования мы позже сообщим хранителям богорощ при индивидуальных загрузках.

#### 4.3.2. *Механика обрядов*

Четко прописанных обрядов в культе Старых богов нет, однако существуют определенные символично – насыщенные действия.

- Молитва у дерева. Любой может прийти к чардреву и помолиться о том, что ему важно. Молитва складывается из тех слов, что рождаются в душе молящегося, не обязательно связные и гладкие, но эмоциональные и искренние.
- Разговор с листвой (история для дерева). К чардреву можно прийти не только с просьбой, но и с разговором, и с историей. Говорят, что деревья любят истории и благоволят к тем, кто не ленится их рассказывать.
- Принесение клятв и обетов. У сердце-дерева приносятся самые важные и самые нерушимые клятвы. Если хотите обязать северянина держать слово, несмотря ни на что, то пусть он принесет клятву у сердце-дерева, Старым богам он лгать не будет.
- Пение древам. Пение древам – это древний ритуал. Говорят, что когда-то именно с помощью пения Люди Леса творили великое волшебство (некоторые говорят, что к пению присовокуплялись еще и человеческие жертвоприношения, но в наш просветленный век такие вещи упоминать не принято). Сейчас пение древам – это обряд сродни приветствию и приношению. Способ воздавать хвалу и радость и в пении сливаться с природой.
- Заключение брака. Перед сердце-древом новобрачные приносят клятвы друг другу, их благословляют родители, родственники и местный лорд или кастелян замка (кого зазовут из власти, тот и благословляет). Клятвы можно дополнять дополнительными элементами – завязывание лент, общий плащ и т. д.

- Заключение союза. Перед чардревом приносятся клятвы о союзе, объявляются его условия, в свидетели призываются люди и сами боги.
- Посвящение младенца (признание родом и миром). Младенец приносится в богорощу, перед сердце-древом его посвящают богам, признают его членом рода и мира, дают ему имя.

Чардревам не принято приносить подарки, дары должны быть важны деревьям, а не людям. Поэтому песни и рассказы – лучший вариант дара, ведь чардрева выступают как хранители знаний и один из источников информации. Поэтому когда-то и были человеческие жертвы, ведь кровь – это жизненная сила, которую корни могут впитывать напрямую.

В случае если чардрово в окрестностях отсутствует, то выбирается имеющееся самое старое и внушительное дерево, и обряды проводятся перед ним.

#### **4.4. Вера в Утонувшего Бога**

Морское божество, которому поклоняются на Железных Островах. Утонувший Бог, как видно из названия, – 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.

Основными постулатами в культе Утонувшего Бога являются:

- Мимолетность земной жизни;
- Полное управление богом судьбой человека;
- «Помощь» ближнему – но так, как ее понимают Железнорожденные (понимай – «возроди раба твоего, как возродился ты сам»);
- Жертва ради других (Не обязательно с получением мгновенного результата. Этот постулат уходит корнями в миф о том, что Утонувший Бог предал себя утоплению добровольно ради людей и воскрес. Для человека «воскрешение» может быть началом новой жизни);
- Люди рождены для страданий, но страдания придают силу.

Храмов, священных книг или идолов у Утонувшего Бога нет: Утонувший Бог там, где море. Жрецы Утонувшего Бога одеваются в домотканые хитоны серого, зеленого и синего цветов, цветов моря, носят при себе бурдюк с

соленой морской водой и держат в руках посох из плавника. Культурных мест у Утонувшего Бога нет, подойдет любой (лучше большой) водоем.

Считается важным и правильным рассказывать морю и жрецу о содеянном, о намерениях, чтобы получить благословение бога, ведь успех предприятия всегда полностью в его руках. Если же предприятие не удалось, скорее всего, кто-то не был достаточно честен или верен божеству.

#### 4.4.1. *Механика обрядов*

Жрецы могут проставлять отметки в личный «Исповедальный лист» игрока. У моря, рядом с локацией, у которой Утонувший Бог будет основной религией, также будет свой лист. Специфику его использования мы позже сообщим жрецам при индивидуальных загрузках.

Жрецы читают молитвы Утонувшему Богу, окропляют морской водой людей и спускаемые на воду корабли. Они проводят «каменные» и «соленые» свадьбы с каменными женами-островитянками и захваченными в походах солеными женами.

Жрецы в основном неграмотны и учат молитвы и обряды наизусть во время обучения у старших жрецов. Иногда их так и называют – Старшие и Младшие жрецы.

С давних пор на Железных Островах мнение жрецов играло значительную роль в жизни людей: в Век Героев они созывали вече для выборов короля и могли свергнуть неугодного им монарха.

Жрецы Утонувшего Бога и наиболее преданные его последователи проходят обряд ритуального утопления: их в буквальном смысле топят, погружая в морскую воду так, чтобы легкие посвященного наполнились водой и дыхание прекратилось.

Символическая формула «То, что мертво, умереть не может, но восстает вновь, сильнее и крепче, чем прежде» показывает, что ритуальное утопление, в широком смысле распространяемое на всю паству Утонувшего Бога и весь народ островов, считается тождественным смерти. Некоторые считают, что Утонувший Бог – один из ликов Неведомого.

#### 4.5. Прочие культы

Представители прочих культов, ересей, религиозных течений и т.д. на игре возможны в единичном (например, Торос) числе или небольшом количестве. Их присутствие отдельно оговаривается с мастерами, и они не являются известными даже в пределах своей локации, не говоря уже о регионе или всем Вестеросе. Те из них, кто может проставлять какие-либо отметки в Исповедальный лист, будут оповещены об этом и о самих метках.

Если вы совершаете какой-то религиозный акт (например, исповедь, молитву у дерева, разговор с листвой или иное), будьте готовы получить такую метку.

Мы осознаем, что проставляющий метку может увидеть метки других (не своих) культов в «Исповедальном листе» персонажа. Эта информация не может быть прямо интерпретирована и использована, но право реагировать «что-то мне твой взгляд не нравится» мы за служителями культов оставляем.



## 5. Медицина

Целительские специальности / Обучение лекарству / Состояния персонажа /  
Лёгкое ранение / Тяжёлое ранение / Армия и состояния солдат / Лечение ранений /  
Смерть / Неизлечимые случаи / Эпидемии и болезни / Зелья / Ботанический сад / Аптеки

### 5.1. Целительские специальности

Лечением людей, обработкой ран, приготовлением зелий на игре занимаются два типа специальностей:

- Мейстеры – исключительно мужчины, прошедшие обучение в Цитадели, обладающие звеном «Медицина»;
- Лекари – мужчины и женщины, имеющие опыт исцеления ранений и навыки работы с целебными травами.

Представители только этих специальностей умеют лечить персонажей, пострадавших в боевом взаимодействии. Специалисты могут различаться по багажу знаний, но любой целитель в состоянии выучиться, в процессе игры так, что сможет справиться с любой травмой / угрозой здоровью.

Лекарь обязан иметь при себе антуражную книгу, в которую включены все знания, которыми он обладает и которые можно применять, а также, которые он сочтёт нужным включить.

Важно: книга лекаря является игровым предметом и может быть украдена / передана / скопирована. Копия книги должна иметь печать регионального мастера, чипующего её при наличии оригинала.

Каждый рецепт зелья (сертификат) должен иметь печать мастера по науке, или регионального мастера.

### 5.2. Обучение лекарству

Любой, пожелавший стать медиком на игре, может пройти обучение у лекаря или мейстера. Процесс обучения известен уже действующим лекарям и мейстерам.

### 5.3. Состояния персонажа

Любой персонаж на игре может находиться в одном из следующих состояний:

- Жив и здоров (до снятия первого нательного хита);
- Лёгкое ранение (после снятия хита, до лечения). Требует оказания первой помощи;
- Тяжёлое ранение, если количество хитов = 0. Требует стабилизации;
- Стабилизирован (при тяжёлом ранении после перевязки, до лечения);
- Мёртв (медицина бессильна).

#### **5.4. Лёгкое ранение**

Лёгкое ранение наступает в случае снятия одного нательного хита.

В случае легкого ранения, неоказание первой помощи в течение 10 минут после боя, переводит лёгкое ранение в тяжёлое.

При лёгком ранении персонаж может сам оказать себе первую помощь, перевязав рану.

Повязка может накладываться поверх одежды, но не поверх доспеха.

После оказания первой помощи персонаж так же функционален, как и прежде.

Перевязанное легкое ранение не переходит в тяжелое, однако следующая атака на такого персонажа переводит его в состояние тяжёлого ранения.

Отыгрыш ранения оставляем на усмотрение игрока.

Для того чтобы восстановить хиты, нужно пройти процедуру лечения у любого лекаря или мастера.

#### **5.5. Тяжёлое ранение**

Тяжёлое ранение наступает, при 0 хитов.

Тяжелораненый не может сражаться и как-либо использовать предметы, стоять, бежать, идти и вообще самостоятельно передвигаться, кроме как ползком.

Тяжелораненый может передвигаться при помощи двух или более (но не менее) здоровых помощников, самостоятельно ползать, стонать или шептать. Самостоятельное передвижение на двух конечностях, тем более – бег, попытка применить оружие – немедленная смерть.

В случае непроведения стабилизации (перевязки) в течение 10 минут, раненый умирает.

Стабилизацию тяжелораненого может произвести любой другой персонаж, у которого есть перевязочные материалы.

Стабилизированный тяжелораненый может передвигаться с помощью одного помощника, разговаривать и нести своё оружие, но не применять его в бою.

Стабилизация длится час, по истечении которого в случае, если больной не подвергся лечению, он умирает. Повторная перевязка не продлевает время стабилизации.

## **5.6. Армия и состояния солдат**

Находясь в рядах официальной армии, игрок имеет возможность последовательно отыгрывать несколько боевых единиц – на них распространяются общие правила по ранениям.

Каждая боевая единица может получать легкие и тяжёлые ранения.

Исключение заключается в том, что получив тяжёлое ранение, игрок, согласно правилам по боёвке, обязан направиться к штандарту, где может получить ленточку, которая полностью восстанавливает его хиты, включая доспешные.

Однако если ленточек не осталось, персонаж обязан упасть у штандарта в состоянии тяжёлого ранения и ожидать помощи.

## **5.7. Лечение ранений**

### *5.7.1. Место излечения*

Излечение персонажа возможно только в специально подготовленном помещении: покои мастера, избушка лекаря, полевой шатёр для раненых, госпиталь. Каждое такое помещение должно иметь минимум одно место для лежачего, стол / полки для зелий и книг, минимальный антураж, соответствующий роду занятий лекаря, все необходимое для стабилизации, дезинфекции и оперирования.

Помещение чипуется региональным мастером.

### 5.7.2. Процесс излечения

*Дезинфекция.* Раны обрабатываются горячим вином с гвоздикой.

*Операция.* На теле больного, в месте моделируемого ранения при помощи лейкопластыря закрепляется два тканевых жгута или две полосы лейкопластыря телесного цвета длиной не менее 10 см. После этого “края раны” сшиваются между собой особым швом. Информация о технике выполнения шва будет выслана игрокам – лекарям и мастерам перед игрой.

### 5.7.3. 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.

То, как именно формируется мешочек с камнями – знают медики.

Если пациент вытащил белый камень, то:

- легкораненый становится полностью здоровым;
- тяжелораненый станет здоровым через 20 минут. Количество хитов полностью восстанавливается.

Если пациент вытащил черный камень, то:

- легкораненый становится тяжелораненым и нуждается в немедленной стабилизации и последующем лечении. Если стабилизация не была проведена в течение 10 минут, пациент умирает так же, как и при обычном тяжёлом ранении;
- тяжелораненый немедленно умирает.

## 5.8. Смерть

Смерть наступает, если:

- стабилизация тяжелораненного не была произведена в течение 10 минут;
- стабилизированный тяжелораненый пациент не был прооперирован в течение часа;

- тяжелораненый пациент вытащил черный камень после операции;
- жертва пыток вытащила 3 чёрных камня без лечения;
- персонаж после двух часов плена решил уйти из жизни;
- тяжелораненый пациент самостоятельно совершил передвижение на двух конечностях или попытался применить оружие;
- персонаж добит;
- персонаж попал под эффект от яда;
- персонаж попал под эффект от дикого огня;
- к персонажу применено кулуарное убийство;
- персонаж упал со стены во время штурма.

## **5.9. Неизлечимые случаи**

### *5.9.1. Кулуарное убийство*

Вас может убить персонаж с навыком “убийца” (подробностей в этих правилах вы не найдете, просто знайте – Valar Morghulis).

### *5.9.2. Дикий огонь*

Неправильная эксплуатация дикого огня – смерть. Правила по эксплуатации известны только пиромантам.

Если сосуд с диким огнем берет не пиромант, то он и все в радиусе пяти метров автоматически умирают.

### *5.9.3. Камнем по голове*

Попадание осадного оружия или камня (во время штурма) по человеку снимает с него все хиты, и он попадает в тяжёлое ранение.

Прыжки с настилов во время штурма – тяжелое ранение, падение со стены – смерть (Смотрите Правила по Боёвке).

## **5.10. Эпидемии и болезни**

Эпидемии и болезни существуют в мире Вестероса и могут принести серьёзные проблемы.

Пострадать от болезней могут только поселения, а не отдельные игроки.

Персонажи не могут заболеть, но локация, внутри которой бушует эпидемия, значительно ослабнет без оперативного лечения.

Однако любой игрок может решить, что его персонаж заболел и отыгрывать симптомы, указанные в описании эпидемии.

Правила и механизмы действия болезней – закрытые.

Как лечить поветрия знают лекари, также информацию могут предоставить мастера или библиотеки.

### **5.11. Зелья**

Зелья делятся на два вида: снадобья и яды.

Снадобья имеют полезные свойства, в основном применяются при лечении пациентов.

Яды имеют негативные свойства, отрицательно влияющие на здоровье персонажа.

### **5.12. Ботанический сад**

Большая часть целебных трав может быть найдена в полях, недалеко от обжитых городов и деревень Вестероса, но некоторые медики и аптекари стараются культивировать дикие растения, выращивая их в условиях Ботанических Садов.

Медик или аптекарь, заявивший до игры ботанический сад, сможет выращивать у себя в локации дикие травы, которые обитают в этом регионе.

#### *5.12.1. Выращивание диких трав*

Каждый Ботанический сад может выращивать небольшое количество трав по следующим правилам:

- Медик создаёт у себя в локации участок игрового пространства который внешне похож на сад или огород (прополонная земля, грядки, идеально если высаженные цветы и т.д.);
- Медик заявляет, какие именно травы растут у него в Ботаническом саду Мастеру по Медицине до игры, по следующему принципу: вы можете выращивать на выбор травы из своего региона и одну траву другого региона, в любых сочетаниях, не превышая лимит трав своего сада.

- Каждый экономический цикл в случайное время в его Ботаническом Саду будут вырастать (подкладываться игротехником) травы. С того момента как она будет положена – трава является игровым отчуждаемым ресурсом и может быть снята с Ботанического Сада кем угодно.
- Медик может заменить выращиваемые травы другими травами. Для этого он должен отдать мастеру региональному мастеру 1 единицу травы, которую будет выращивать в следующем экономическом цикле, и указать, какое количество травы он поменял на новую. Можно заменить любое количество трав в рамках возможностей своего сада.
- Ботанические сады могут быть улучшены в соответствии с правилами по Науке и выращивать больше травы, а также получить возможность выращивать травы не своего региона. Для внедрения улучшения в саду должно быть выделено место, на котором вешается информация о Ботаническом саде: разновидности трав с указанием количества. Также в эту область устанавливается чип улучшения Ботанического сада.
- Поветрия могут убить урожай Ботанических садов, если не будут вылечены своевременно.

### **5.13. Аптеки**

Аптека на нашей игре это игровое заведение. Аптекарем может быть любой игрок (не обязательно медик), но в любом случае аптекари много знают о травах, о том, где они растут, а так же (как правило) имеют при аптеке Ботанических сад. Если вы во время игры остались без целебных трав – обратитесь к аптекарю.

Чтобы заявить аптеку и получить знания о травах, обратитесь к Мастеру по Медицине.

## **56. Медицина**

### *Закрытые правила*

Обучение / Профессиональные требования / Навыки лекарей /  
Формирование «Мешка лекаря» / Лечение поветрий /

#### **56.1. 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, терапии (борьбы с поветриями) и травничества. Для этого ему достаточно овладеть знаниями у их носителей: более опытных коллег по ремеслу, мастеров, или же самостоятельно проштудировать труды в библиотеке.

Любой лекарь может взять не более одного ученика, одновременно.

Неофит должен самостоятельно или с помощью учителя добыть всё необходимое для работы лекаря.

Уже в ходе обучения, начинающий медик может использовать навык «Стабилизация», поэтому первым делом ему нужно раздобыть бинты.

Важно, что ученик, как и другой лекарь, должен ставить крест на бинте.

Ученик должен отработать три часа в паре с сертифицированным медиком, при этом обязан выполнять его поручения.

После прохождения обучения у лекаря, необходимо пройти устный экзамен по правилам по медицине у учителя в присутствии регионального мастера, а также получить отметку об освоении профессии в аусвайсе, и печати на страницах в книге с навыками по медицине.

#### **56.2. Профессиональные требования**

##### *56.2.1. Книга лекаря*

Лекарь обязан иметь при себе антуражную книгу, в которую включены все знания, которыми он обладает и которые может применять.



Примеры таких знаний:

- Рецепты зелий;
- Инструкция по накладыванию швов;
- Описание ингредиентов;
- Описание инструментов.

Каждый сертификат (знание) должен иметь печать Мастера по Науке (если был создан, или изучен) или регионального мастера (если был скопирован).

Обладая сертифицированным рецептом, лекарь может изготовить зелье, которое чипуется сертификатом у регионального мастера.

По сертифицированному рецепту лекарь изготавливает зелья, которые чипуются сертификатом у регионального мастера.

Без печати Мастера по Науке на оригинале рецепта или другого регионального мастера на его копии, региональный мастер не будет выписывать сертификаты на готовые зелья (подробнее по изготовлению зелий – смотрите соответствующие правила).

Книга лекаря является игровым предметом и может быть украдена или передана.

Важно: утратив свою единственную книгу, вы теряете знания! Помните об этом, составляя свою библиотеку. Желательно, чтобы лекарь обладал более чем одним экземпляром книги.

Книга или часть книги может быть скопирована. Копия должна быть заверена региональным мастером и должна получить печать того, кто её проверил. Без печати на каждом сертификате, применение их как знаний невозможно.

### 5б.2.2. Госпиталь

Излечение возможно только в специально подготовленном помещении: покои мейстера, избушка лекаря, полевой лазарет, городская больница.

Помещение должно быть полностью оборудовано:

- Иметь минимум одно лежачее место для больного;
- Стол или полки для книг и зелий;

- Минимальный антураж, соответствующий роду занятий лекаря;
- Инструменты, требующиеся для операций, которые проводятся в госпитале (описаны в требованиях к навыкам);
- Минимум один комплект жеребьёвки (мешочек с белыми и черными камушками)

Помещение чипуется региональным мастером.

Если в ходе эксплуатации помещения утрачивается минимальный комплект оборудования, чип изымается и помещение становится непригодно для использования в качестве госпиталя.

### **5б.3. Навыки лекарей**

В зависимости от специализации и числа написанных трактатов уровни лекарей разнятся меж собой.

Существует 2 уровня хирургии и 2 уровня травничества.

У некоторых лекарей могут быть расширенные сведения о поветриях.

В любом случае каждый лекарь волен продолжать свое обучение в процессе игры.

#### *5б.3.1. Перевязка*

- Для перевязки требуются – бинты;
- Бинты можно накладывать поверх одежды, но не поверх доспеха;
- Бинты накладываются в местах ранений, точек снятия нательных хитов;
- Если перевязку осуществляет медик или ученик медика – он обязан пометить перевязочные материалы крестом.

#### *Перевязка при лёгком ранении*

- При лёгком ранении действие "перевязка" именуется "первой помощью", моделируется созданием повязки из бинтов на поражённой, строго не одоспешенной 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 разниться (смотрите пункт 5б.4. данных правил – Формирование «Мешка медика»);

- В любом случае, если легкораненному не оказана помощь в течение 10 минут после окончания боевой ситуации легкое ранение переходит в тяжёлое.

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

#### *Перевязка при тяжёлом ранении*

- При тяжёлом ранении действие “перевязка” именуется стабилизацией;
- Стабилизацию может произвести только сторонний персонаж;
- 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 своё оружие, но не применять его в бою.

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

#### *5б.3.2. Лечение ран*

Под лечением ран подразумевается процесс моделирования хирургической операции.

##### *Подготовка*

Перед проведением операции раны необходимо продезинфицировать горячим вином с добавлением гвоздики. Этот состав моделируется подогретой водой (не кипятком!) подкрашенной вином или соком. Запас его у каждого медика не ограничен (т.е. не чипуется), а сам процесс является антуражным отыгрышем дезинфекции.

##### *Операция*

На теле больного в месте ранения при помощи лейкопластыря закрепляются 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. Освоить различные способы наложения швов можно перед игрой или во время игры, обучившись им. В конце операции «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:

- Легкораненый становится здоровым. Количество хитов полностью восстанавливается;
- Тяжелораненый станет здоровым через 20 минут. Количество хитов полностью восстанавливается.

Если пациент вытащил чёрный камень, то:

- легкораненый становится тяжелораненым и нуждается в немедленной стабилизации и последующем лечении. Если стабилизация не была проведена в течение 10 минут, пациент так же умирает, как и при обычном тяжёлом ранении;
- тяжелораненый немедленно умирает.

### **56.4. Формирование «Мешка медика»**

Мейстер добавляет белые камни по количеству своих звеньев по медицине.

#### *Основа мешочка*

Изначальное количество камней в мешке (основа) зависит от тяжести состояния, в котором вам доставили больного:

- Лёгкое ранение: 3 белых камня и 3 чёрных камня;
- Тяжёлое ранение: 5 белых камней и 5 чёрных камней.

#### *Первая помощь (для легкого ранения)*

- Если больному оказывал помощь медик: +2 белых камня;
- Если больному оказывал помощь НЕ медик: +1 белый камень;
- Если больной оказывал первую помощь сам себе: ничего не кладётся;
- Если больному не оказана первая помощь: +1 чёрный камень.

### *Стабилизация (для тяжёлого ранения)*

- Если больного стабилизировал медик: +1 белый камень;
- Если больного стабилизировал НЕ медик: ничего не кладется;
- Если больной не стабилизирован: +1 чёрный камень.

### *Дезинфекция*

- Если рану больного протёрли горячим вином с гвоздикой: +1 белый камень;
- Если рану больного не обработали: +1 чёрный камень.

### *Применения зелий*

- Если вы применяете любое количество зелий – добавьте белых и чёрных камней, согласно описанию зелья, а также используйте при необходимости все дополнительные эффекты – которые написаны на самом зелье.

### *Швы*

- В зависимости от шва добавьте белых камней, а также примените все особые эффекты, которые описаны в бланке шва, которым вы сшили рану.

### *Врачебные ошибки*

- Если вы задели пациента иглой при сшивании раны: -1 белый камень за каждый укол по человеку или его одежде;
- Если вы нарушили целостность края раны (пластыря): +1 чёрный камень за каждое повреждение;
- 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 чёрных 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.

### **56.5. Лечение поветрий**

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

- Снижает хиты ворот;
- Снижает количество белых камней при операциях;
- Влияет на правила пыток (жертва пыток умирает при вытягивании 2-х чёрных камней подряд).

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

Любой медик может начать процесс излечения.

Для этого необходимо:

- Внимательно прочитать информационный лист, в котором указаны симптомы заболевания и ущерб, причиняемый заболеванием на данной стадии;
- На основе прочитанного составить трактат о том, как медик намерен тормозить развитие болезни и искать лекарство;
- Показать трактат региональному мастеру, и если мастер сочтёт написанное убедительным – то он покажет медику карточку с “кодом” болезни, в котором зашифрованы алхимические ингредиенты, необходимые для излечения поветрия на данной стадии. Медик может выписать любые данные из показанной ему карточки, но обязан описывать это с помощью языка игры;

- После изучения кода лекарь приступает к поиску и сбору алхимических элементов, необходимых для нейтрализации болезни. Важно: чем дольше не лечат поветрие, тем больше элементов придётся искать;
- 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.
- Поветрие отступило. Погашение с помощью кода, как правило, приводит к полному выздоровлению локации, однако не избавляет от возможных подводных камней, неизменных для болезни, но не указанных в карточке.

### 5б.5.1. Примеры подводных камней

#### *Источник болезни*

Где-то в локации или в её окрестностях скрылся источник болезни, пока он не будет найден и обезврежен, любые попытки вылечить болезнь лишь откатят её к первому (самому лёгкому) этапу. Выглядит источник болезни всегда по-разному, но обладает типичным признаком: это нечто привлекающее внимание – куча мусора, искорёженное 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. То есть необходимо произвести превентивное лечение соседних локаций. О том, что требуется локализация, медик узнает от регионального мастера 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.

## 6. Социальные взаимодействия

Связывание / Пленение / Замки / Обыск / Воровство / Диверсии /  
Кулуарное убийство / Пытки / Отношения, любовь, секс / Бордели / Изнасилование /  
Деторождение и персонажи книги, которые ещё маленькие

### 6.1. Связывание

Связывание моделируется набрасыванием верёвки на конечности без затягивания узлов. Связывать «по жизни» нельзя! Верёвка не должна причинять связанному неудобства.

В связанном состоянии игрок:

- Не может бегать – только медленно ходить (в случае если связаны только руки). И не может ходить вовсе (в случае если в том числе связаны ноги).

- Не может сам развязываться или помочь развязаться другому

Персонажа может развязать только другой персонаж, для этого он игровым ножом или другим игровым оружием 10 секунд изображает резанье веревки на пленённом.

### 6.2. Пленение

Пленение – лишение персонажа свободы. Пленённого игрока должны кормить и поить по требованию, содержать в нормальных условиях. После 2 часов пленения игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни или продолжить игру. Во время пленения похитители должны взаимодействовать с пленённым. (Не оставляйте игрока скучать). Побег из плена возможен, только в том случае, если вам помогли развязаться, при условии что вы связаны.

### 6.3. Замки

Для охраны своего жилища, ворот, сундуков и другого вы можете использовать замок. (Замок реальный вы привозите на полигон сами, это может быть любой замок для шкатулок или висячий замок). Замок вешается на предмет и не закрывается. Открыть его с этого момента может только человек с ключом, подходящим к замку. Или вы минуту бьёте замок оружием, издавая при этом максимально много громких звуков. В таком случае замок может быть снят через минуту ваших усилий. Замки не чипуются.



#### **6.4. Обыск**

Обыск производится игровым методом, ищущий показывает пальцем и называет место, где он ищет, пленённый выкладывает и отдаёт всё игровое содержимое из места, куда показал обыскивающий. Забирать можно все игровые предметы, деньги, бумаги, предметы с чипом «в игре», ресурсы и т.д. Личные вещи забирать нельзя.

#### **6.5. Воровство**

Воровство моделируется физической кражей любых игровых ценностей (игровая валюта, экономические ресурсы, травы и товары) или предметы с чипом «Предмет в игре».

Вор после совершённой кражи имеет полное право распоряжаться украденным, как посчитает нужным.

Карманной кражи нет.

#### **6.6. Диверсии**

На игре нет виртуальных диверсий, например поджогов и отравлений колодцев.

Но возможны диверсии, которые можно совершить физически в рамках игры, например похищение человека или убийство стражи.

#### **6.7. Кулуарное убийство**

Кулуарное убийство могут производить только персонажи с навыком «Убийца». Такие персонажи проводят кинжалом по спине от плеча до плеча и говорят на ухо «убит». После убийства оставляют специальный жетон на теле убитого. Жетон – не игровой предмет, его убитый передаёт мастеру мертвятника или региональному мастеру, если такой оказался рядом. От кулуарного убийства не защищает ничего. Не может быть использовано во время штурма и на игрока, находящегося в армии или страже. Жетоны убийц выдают региональные мастера только заранее зарегистрированным на этот навык игрокам. Этот навык выдается не по запросу игрока, а исключительно на усмотрение мастеров.

## 6.8. пытки

Применять пытки к персонажам с целью получения от них информации могут только мастера пыток.

Стать мастером пыток можно:

- до игры – нужно заявиться на эту роль заблаговременно;
- во время игры – можно обучиться этому умению на игре у мастера пыток, сначала посмотрев на процесс, потом проведя пытки под наблюдением учителя.

Пытка проходит в антуражной комнате полностью соответствующей виду деятельности (цепи, инструменты и т.д.).

В каждый замок на старт игры допускается максимум 1 мастер пыток.

### 6.8.1. Процесс пыток

- Сначала мастер пыток отыгрывает с жертвой процесс пыток (помните, что у каждого человека порог страха разный и не перегибайте);
- Жертва может отказаться от отыгрыша «адских мук», но от модели процесса пыток отказаться не может;
- После отыгрыша (или при отказе играть в пытку), мастер пыток кладёт в мешок 3 белых и 3 чёрных камня;
- Мастер пыток задает вопрос и после этого дает жертве вытянуть 1 камень;
- Если камень белый – то жертва может не отвечать на поставленный вопрос. Вопрос нельзя задать повторно;
- Если камень чёрный – то жертва отвечает полно и честно, а сразу после этого теряет 1 хит по всем правилам боевого взаимодействия;
- пытку можно повторять сразу или сделав паузу на лечение;
- Если жертва вытащила 3 чёрных камня без лечения, она умирает.

## 6.9. 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 вздохнуть, 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 одеколona. 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 мануфактур (смотрите правила по экономике)).

После того, как всё случилось, партнёры обмениваются карточками размером 10 x 15 см (размер указан приблизительно, имеется ввиду, 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.

## **6.10. Бордели**

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

## **6.11. Изнасилование**

Человек фиксируется верёвками (смотрите правила по связыванию) и опрыскивается из флакончика. После чего жертва отдаёт свою карточку, насильник свою не отдаёт.

## **6.12. Деторождение и персонажи книги, которые ещё маленькие**

К таким персонажам относятся, например, Тирион, Эдмар и т.д.

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 (свёрток делаете сами).

Именные персонажи возрастом до 13 лет на нашей игре могут моделироваться свёртком или роль ребёнка может сыграть реальный ребёнок в возрасте до 14 лет. В случае моделирования таких персонажей реальными детьми (далее по тексту – «ребёнок») заявите их своему региональному мастеру. У ребёнка при себе должен быть герб дома, если этот ребёнок из благородной семьи (например: ребёнок носит гербовую котту, а свёрток завернут в гербовые пелёнки).

Пока ребёнок находится в своей локации, он считается защищённым, его нельзя убить или украсть до того момента, пока в локации есть игровая стража (смотри правила по Боевым взаимодействиям). Как только ребёнок покидает локацию, его можно убить или похитить, до тех пор, пока он не доберётся до другой локации и лорд дома, владеющий «локацией», во всеуслышание не объявит, что этот ребёнок находится под его защитой, тогда он снова является защищённым. Лорд дома, владеющий «локацией», может также лишить любого ребёнка своей защиты, тогда его можно убить и похитить.

Для убийства ребёнка с него нужно снять 1 хит и сказать «добиваю».

Помните – если вы дерётесь с реальным ребёнком, «удар» должен быть касанием.

*Пример:* при штурме Королевской Гавани, чтобы спасти Визериса, королева приказывает нянечке увести ребёнка, за территорией штурмовой стены Визерис теряет защищенность, его можно убить или атаковать разбойниками. Но пока Визерис находится в Королевской Гавани и пока жива стража – он неуязвим.

Если детского персонажа играет ребёнок, тогда, если он выбежал за ворота, его могут убить, и следить за этим – ваша задача. Мы настоятельно не рекомендуем ставить на подобные детские роли реальных детей.

## **7. Корабли**

Моделирование корабля / Экипаж и пассажиры / Морские путешествия /  
Порты, взаимодействия, кража / Абордаж и боевые взаимодействия

### **7.1. Моделирование корабля**

#### *7.1.1. Первый вариант корабля*

Корабль моделируется рамкой размером не менее 1 м на 4 м с мачтой не менее 2 м в высоту и флагом на ней. Максимальный размер не регламентируется.

Делайте корабли красивыми, можно печатать, к примеру, баннеры на борту рамки.

#### *7.1.2. Второй вариант корабля*

Корабль представляет собой брус, к которому прибиты поперечины, с мачтой не менее 2 м в высоту и флагом на ней. За эти поперечины он переносится.

Впереди крепится фанерная фигура для украшения.

При длине бруса в 6 метров помещается свободно 5, а можно и 6 поперечин. На каждую становятся по два пассажира.

### **7.2. Экипаж и пассажиры корабля**

Минимальный размер экипажа корабля составляет 2 человека.

Максимальное количество перевозимых людей – 10, включая команду корабля.

### **7.3. Морские путешествия**

Те, кто едет на корабле, – идут внутри рамки или держат за поперечины корабль и не могут выходить в процессе плавания (кроме ситуации абордажа).

Корабль ходит по полигону по дорогам и вне дорог.

Бегать в корабле нельзя.

Корабль может перевозить армии. Армия может высадиться только в порту локации (высадке корабля нельзя помешать). После этого армия может напасть на локацию.

Только у Пайка, есть еще 2 точки высадки на полигоне, они находятся вне локаций и известны только Пайку. Это скрытые порты. При их нахождении другие капитаны, других регионов пользоваться этими точками для высадки не могут. Но украсть корабль Пайка стоящий там без охраны из точки можно.

Для выхода и входа с корабля – нужно отметить у портового чиновника, если это не атака с моря.

Корабль должен иметь свой журнал, в который записывается весь груз, пассажиры и посещаемые порты. Журналы кораблей подготавливают игроки. Журнал может храниться, как на корабле, так и у игрока. Журнал является игровым предметом, может быть украден. А вот карточка корабля является чипом корабля и она побирается только с кораблём.

Корабль покупается на несколько поездок у регионального мастера (в разных локациях искусство кораблестроения развито по-разному, соответственно количество поездок у корабля может быть разное, корабли развивает наука).

После покупки корабля, к его каркасу региональный мастер привязывает карточку корабля (снимать её нельзя). Все поля на этой карточке заклеены изоляцией (Аскольдокарточка). При каждой поездке вы отрываете одну ленту от карточки корабля по прибытию в порт назначения и читаете, что с вами произошло.

Когда ленты на карточке корабля кончились, корабль больше не может плыть, пока вы не оплатите его ремонт у регионального мастера. Ремонт корабля стоит столько же, сколько стоит новый корабль.

На карточке корабля описаны события, которые с вами произошли во время плавания, это могут быть интересные встречи, плохая погода и прочее. По прибытию вы должны отыграть в порту то, что написано на карточке корабля.

#### **7.4. Порты, взаимодействия, кража**

Порт вы можете построить просто – как в виде таблички с надписью “порт”, так и построить целое сооружение. Порт не может находиться рядом с штурмовой стеной. Защита порта может быть отстроена по правилам защиты посадок (смотрите Правила по Боевым взаимодействиям)

Постройка и выбор места размещения порта согласуется с Мастером по Боевым взаимодействиям на полигоне.

Корабль может перемещаться только между портами (Королевская Гавань, Драконий Камень, Старомест, Чайчий Город, Ланниспорт, Риверран, Речной порт Винтерфелла, Штурмовой Предел, Пайк, Солнечное Копьё).

Игроки на кораблях не могут взаимодействовать с игроками на суше, передавать предметы и прочее.

Корабль можно украсть вместе с карточкой корабля. Крадётся непосредственно рамка корабля или брус, имейте это ввиду при постройке своего судна.

Если в момент боевого взаимодействия персонаж на корабле умер, он обязан оставить все свои игровые ценности на корабле. Если на корабле умерли все персонажи, корабль остаётся на месте вместе с игровыми ценностями, до момента пока его не смогут забрать другие мореплаватели. Если боевое взаимодействие закончилось тем, что на обоих кораблях остался в живых только один персонаж, он ждёт помощи, и не может управлять кораблем в одиночку.

#### **7.5. Абордаж и боевые взаимодействия**

Если один корабль догоняет другой (находится не далее 5 метров), член его экипажа может прокричать «абордаж». Оба корабля снимают корабельные рамки (время на подготовку не более 5 минут, можно засечь) и дерутся по Правилам Боевых взаимодействий. Корабли перед боевым взаимодействием должны быть отставлены в сторону, чтобы не мешать процессу боя.

В случае если корабль с армией встречает корабль «не с армией» и командует абордаж, второй корабль автоматически сдается на милость победителя. Корабль с «не армией» является проигравшим в битве, и победитель решает, что с ним делать (смотрите Правила по Боевым взаимодействиям как взаимодействуют армии с не армиями)



Во время плавания между кораблями можно вести стрельбу только из ручного стрелкового оружия (луки и арбалеты), стрельба из осадных орудий запрещена.

С суши корабль может быть атакован только с штурмовой стены оружием дальнего боя и осадной техникой, в том случае если конечно корабль проплывает в зоне досягаемости.

## **8. Дикий огонь**

Общее описание / Применение Дикого Огня / Места казни / Башня Дикого Огня

### **8.1. Общее описание**

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

Дикий огонь моделируется слабым пиротехническим дымом зелёного цвета (с зеленой подсветкой).

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

Внутри локации Дикий Огонь могут переносить только пироманты.

### **8.2. Применение Дикого Огня**

Применять Дикий Огонь можно только в специально отведённых и огороженных местах казни и Башне Дикого Огня.

Пиромант поджигает Дикий Огонь у хранилища, и несет его к месту назначения. Если дым от Дикого Огня попадает на пироманта или любого другого человека, то он умирает. Любой человек, кроме пироманта, коснувшийся колбы дикого огня, умирает сам и убивает всех в радиусе 5 метров (даже пиромантов).

Как только сосуд с Диким Огнём доставлен на место и помещён в ограждение, пироманты могут разжечь состав сильнее, уже не умирая в случае попадания на них дыма. Как только состав разгорелся – пироманты обязаны покинуть радиус.

### **8.3. Места казни**

Площадка, огороженная любым способом, радиус ограждения не менее 3 метров. В центре площадки прочно зафиксирован столб, к которому привязывается казимый.

Любой, оказавшийся на площадке после того, как её покинули пироманты, умирает. Любой попытавшийся пересечь границу ограждения, пока состав не

догорел – умирает. Казнимый может покинуть круг, как только отыграет свою смерть, надев белый хайратник.

В городе допускается несколько мест казни.

#### **8.4. Башня Дикого Огня**

Сигнал, что по армии скоро начнут стрелять колбами дикого огня из требушетов, даётся с Башни дикого огня. Это конструкция, возвышающаяся минимум на 4 метра, огороженная неприступным радиусом – 15 метров. На башне помещаются пиротехнические заряды, горящие и дымящиеся зелёным светом (с зеленой подсветкой).

Как только вы видите зелёную пиротехнику, которая горит на башне – знайте, скоро ваши армии могут обратиться в пепел.

##### *8.4.1. Процесс стрельбы*

При осаде Королевской Гавани знамёна осаждающих армий могут быть установлены только в специально огороженные места, радиус ограждения – 1,5 метра. Если снаряд попадает в радиус – все виртуальные бойцы этого знамени уничтожены.

Дикий Огонь во время штурма действует только на виртуальные армии. Если снаряд попадает в игроков, то они остаются боеспособными.

## **86. Дикий огонь**

### *Закрытые правила*

Общее описание / Локальность Дикого огня / Создание Дикого огня /  
Применение Дикого огня для казни / Применение Дикого огня в бою

#### **86.1. Общее описание**

Дикий огонь – легковоспламеняющаяся субстанция, рецепт которой хранит в строжайшей тайне Гильдия Пиромантов. Мощнейшее оружие Эйгона Таргариена, используемое им вместо пламени драконов как в военных целях, так и для устрашения всех Семи Королевств. От его ярко – зелёного пламени невозможно спастись. В отличие от обычного огня, дикий нестабилен и взрывоопасен, для использования одного необходимо много лет обучаться, непосвященный рискует жизнью, работая с ним.

#### **86.2. Локальность Дикого огня**

Дикий огонь не может покидать пределы Королевской Гавани и быть использованным кем-то, кроме Гильдии Пиромантов и людей, обученных ими. Все сосуды дикого огня хранятся в Хранилище и могут покидать его непосредственно для применения по следующим правилам.

#### **86.3. Создание Дикого огня**

Дикий огонь создается исключительно Гильдией Пиромантов и только в специальной лаборатории Королевской Гавани по правилам работы мануфактур. Создание дикого огня – самый дорогостоящий в Вестеросе процесс и за один экономический цикл Гильдия может создать лишь единицу Дикого Огня – это количество ограничено сложностью процесса и большим количеством затрачиваемых ресурсов.

Гильдия создает Дикий Огонь, отыгрывая процесс создания по правилам мануфактур, вкладывая в этот процесс следующие ресурсы:

- По 2 единицы каждой из представленных трав Вестероса (всего 7 видов трав);
- По 1 единице каждого экономического ресурса (железо, дерево, еда);
- 1 единицу Человеческого Пепла.

## **8б.4. Применение Дикого огня для казни**

### *8б.4.1. Моделирование процесса*

Для казни Диким огнём требуется специально отведённая площадка. Их может быть несколько (тронный зал, центральная площадь и т.д.). Каждая такая площадка должна быть радиусом не менее 3 метров, огорожена любым способом, в центре неё установлен прочно зафиксированный столб, к которому привязывается казнимый. Сам Дикий огонь моделируется слабым пиротехническим дымом зелёного цвета (с зелёной подсветкой).

Дым должен быть нетоксичным и максимально безопасным (все составы заранее согласовываются с Мастером по Науке и Главой команды “Королевской Гавани” – Гиртом).

### *8б.4.2. Игротехническая реализация*

Для казни Диким огнём пироманты должны иметь минимум одну единицу субстанции.

*Важно:* казнь не расходует ваш запас Дикого огня.

Пиромант поджигает Дикий огонь у хранилища Дикого огня и несёт его на место казни. Если дым от Дикого огня попадает на пироманта или любого другого человека, то он умирает. Любой человек, кроме пироманта, коснувшийся колбы Дикого огня, умирает сам и убивает всех в радиусе 5 метров (даже пиромантов). Когда сосуд доставлен на место казни, он помещается в огороженный радиус.

*Примечание:* на месте казни пироманты могут разжечь пиротехнический состав сильнее, не умирая в случае попадания дыма на них. Как только состав разгорелся, они должны покинуть радиус.

Любой, оказавшийся в круге после того, как его покинули пироманты, умирает. Любой попытавшийся пересечь границу круга, пока состав не догорел – умирает. Казнимый может покинуть круг, как только отыграет свою смерть, надев белый хайратник.

### *8б.4.3. Пример*

Король приказал казнить своего мастера над монетой. Стража привязывает несчастного к месту казни в Тронном зале Эйгона и даёт отмашку пиромантам. Алхимики Рик и Морти отправляются к хранилищу, там

помещают в глиняный сосуд пиротехнический состав зелёного цвета. Рик использует бумагу, пропитанную дымящейся смесью, для имитации небольшого дыма, не поджигая основную часть состава. Алхимики максимально осторожны. Они ставят сосуд на деревянные носилки, чтобы он был между ними, и отправляются в Тронный зал. Люди расступаются при виде дикого огня, и алхимики беспрепятственно доходят до места казни. Они помещают сосуд в огороженный радиус, и Морти разжигает основной заряд под мольбы казначея о пощаде. Как только из сосуда повалил густой зелёный дым, целый и невредимый Морти покидает радиус. Мастер над монетой красиво отыгрывает своё сожжение и сразу же надевает белый хайратник и отходит от дыма, чтобы не надыхаться. Король, стража и случайные зрители останутся невредимыми, если не пересекут огороженный радиус, даже если ветер будет сдувать дым на кого-то из них. Как только заряд угаснет, казнь считается оконченной, и пироманты могут очистить место казни.

#### *8б.4.4. Создание Человеческого Пепла*

Пироманты могут забрать у каждого сгоревшего в диком огне его Браслет Игрока. Этот браслет является чипом Человеческого Пепла, который может быть применён Гильдией для создания Дикого Огня и других алхимических изысканий.

### **8б.5. Применение Дикого огня в бою**

Дикий огонь может применяться только при осаде Королевской Гавани её защитниками. За одну осаду пироманты могут использовать столько единиц Дикого Огня, сколько есть в запасе, но последовательно (по одной).

#### *8б.5.1. Моделирование процесса*

Для применения дикого огня при обороне Королевской Гавани требуется Башня Дикого огня. Это конструкция, возвышающаяся минимум на 4 метра, огороженная неприступным радиусом – 15 метров. На башне помещаются пиротехнические заряды, горящие и дымящиеся зелёным светом (с зелёной подсветкой). Запрещено использовать дымы горения. Желательно дистанционное использование пиротехники. Состав смеси также предварительно согласовывается с Мастером по Науке и Главой команды Королевской Гавани – Гиртом.

Недалеко от башни на крепостной стене Королевской Гавани или около неё устанавливается требушет (или несколько) для метания снарядов. Снаряд представляет собой шар зелёного цвета из мягкого материала диаметром 40-

60 сантиметров весом не более килограмма. Башня не может быть улучшена за счёт мастерских разработок.

#### *8б.5.2. Игротехническая реализация*

Если во время осады пироманты решают использовать Дикая огонь, они должны сделать следующее:

- Подготовить требушет для стрельбы;
- Запаси 5 снарядов (именно столько даёт 1 единица Дикого огня);
- Принести от хранилища дымящийся сосуд с Диким огнём по такой же схеме, как и при казни, к требушету. После этого его можно погасить.

Перед началом стрельбы зажигается пиротехника на башне Дикого огня. Сразу после этого можно начинать вести огонь из требушета. Стрелять из требушета могут только пироманты или люди, обученные ими (имеющие запись в паспорте игрока).

#### *8б.5.3. Процесс стрельбы*

У каждого знамени с виртуальными бойцами атакующих огорожен радиус в 1,5 метра. Если снаряд попадает в этот радиус, все виртуальные бойцы этого знамени уничтожены.

Если снаряд попадает в игроков, то они остаются боеспособными. Дикая огонь действует только на виртуальные армии.

Стрельбу можно вести только пока горит пиротехника на башне Дикого огня.

Как только гаснет пиротехника, снаряды Дикого огня перестают иметь игротехническую силу, даже если не все пять выстрелов из этой единицы израсходованы.

Тут же пирманты могут принести следующую единицу Огня до башни, но не ранее (естественно, если она есть), и повторить процедуру.

## 9. Наука

Общее описание / Открытие технологий / Внедрение технологий /  
Создание рецептов / Обучение

### 9.1. Общее описание

Наука на игре – прерогатива учёных мужей, а именно – мастеров. Посему, все без исключения разработки происходят в Цитадели. Наука предназначена улучшать качество жизни жителей Вестероса, облегчать их быт.

Модель науки – это модель развития и улучшения технологий в пространстве игры. Исследования открываются только в Цитадели. Только мастера умеют открывать и внедрять технологии.

### 9.2. Открытие технологий

Перед тем, как внедрить технологию, нужно её открыть. Для этого мастер, обладающий звеном науки, которая влияет на эту технологию, должен обратиться к мастеру и уплатить стоимость внедрения технологии. После этого он получает сертификат технологии (зависит от технологии) и должен её установить согласно её свойствам.

Мастера в замках также могут запросить технологию и оплатить её на месте, и она будет доставлена при согласовании с цитаделью. Получив технологию, только мастер может её установить. До установки на технологию повлиять нельзя, после установки, на технологию можно повлиять по правилам, описанным в ней.

### 9.3. Внедрение технологий

При внедрении технологии она должна быть доставлена и закреплена непосредственно в точке своего применения, для каждой технологии это разные точки, они описаны на карточке технологии.

### 9.4. Создание рецептов

Мастера и алхимики умеют создавать рецепты, которыми могут воспользоваться другие мастера, алхимики или медики.



Рецепты являются отчуждаемым игровым предметом, выглядят как свитки и обязательно чипуются мастерами. Использовать рецепты зелий могут мастера, алхимики и медики.

## **9.5. Обучение**

В ходе игры можно стать мастером или другим узким специалистом: медиком или алхимиком. Чтобы стать мастером, персонажу необходимо пройти обучение в Цитадели. Чтобы стать медиком или алхимиком необходимо найти персонажа с соответствующей квалификацией и пройти обучение у него.

## 96. Наука

### Закрытые правила

Общее описание / Открытие технологий / Внедрение технологий / Обучение

#### 96.1. Общее описание

Эти правила доступны только мастерам.

Модель науки – это модель развития и улучшения технологий в пространстве игры. Технологии открываются только в Цитадели.

#### 96.2. Открытие технологий

##### 96.2.1. Дерево технологий

В центральном зале Цитадели висит дерево технологий. Технологии в нём уже вписаны – мастера могут их только изучать и открывать.

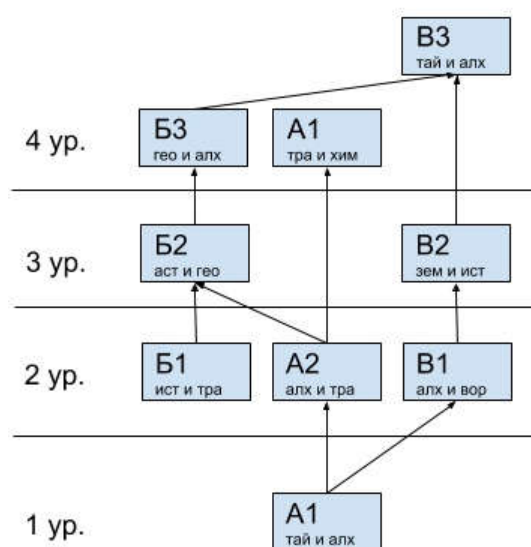
Движение по дереву происходит снизу вверх, с учётом двух параметров:

##### а. Блоки дерева технологий

Всё дерево разбито на пять больших блоков – пять уровней. На старте игры мастера могут изучать только те технологии, которые находятся на первом уровне. Чтобы иметь доступ к технологиям второго уровня, нужно изучить 4 технологии из предыдущего уровня.

И так далее согласно схеме:

- 2 уровень – 4 открытые технологии;
- 3 уровень – 9 открытых технологий;
- 4 уровень – 15 открытых технологий;
- 5 уровень – 22 открытые технологии.



## *б. Последовательность открытия технологий*

Многие технологии имеют взаимосвязи. Нельзя изучить технологию, если она имеет связь с неизученной технологией снизу. Нужно её изучить, тогда технология по ветке выше станет доступна для изучения.

Каждая технология в дереве представляет собой блок, который содержит только название и указание пары наук, которые стоят в основе этой технологии.

Как только технология изучена, на место этого блока наклеивается карточка с описанием технологии, которая включает в себя: название, описание и цену внедрения. Изученная технология может быть внедрена (смотрите пункт 8.3. этих правил – Внедрение технологий).

### *9б.2.2. Процесс открытия технологии*

Для того чтобы начать процедуру изучения технологии, необходимо собрать рабочую группу от 2 до 4 мастеров (базовая группа). Вам смогут помогать и другие мастера, но базовая группа ведёт проект до его завершения. Группа выбирает технологию, которую мастера в её составе могут и хотят открыть. У технологии указано две базовые науки, на которых основана технология. У участников рабочей группы должно бы по два звена на каждую технологию со всей группы (не с каждого участника в отдельности). Выбрав подходящую технологию, мастер по науке или заменяющий его игротех выдаёт карточку проекта. С этого момента проект считается начатым. Участники базовой группы не могут выйти из проекта или участвовать в другом проекте, пока технология не будет раскрыта.

Выданная карточка проекта включает в себя название технологии и формулу, которую необходимо составить. Формула представляет собой набор треугольников. Простейшая из формул состоит из 6 треугольников (шестиугольник), продвинутая – из 12 (шестиконечная звезда) и более треугольников. Чем выше уровень технологии, тем сложнее формула и форма. Треугольники – базовые элементы формул. На углах каждого треугольника указаны алхимические элементы, из которых он состоит. Формула включает в себя требования по соединению элементов при стыковке треугольников.

Вместе с формулой рабочая группа получит базовый набор треугольников.

Базовый набор треугольников = (сумма всех звеньев участников группы / 2) + (сумма звеньев по наукам указанных на технологии \* 2).

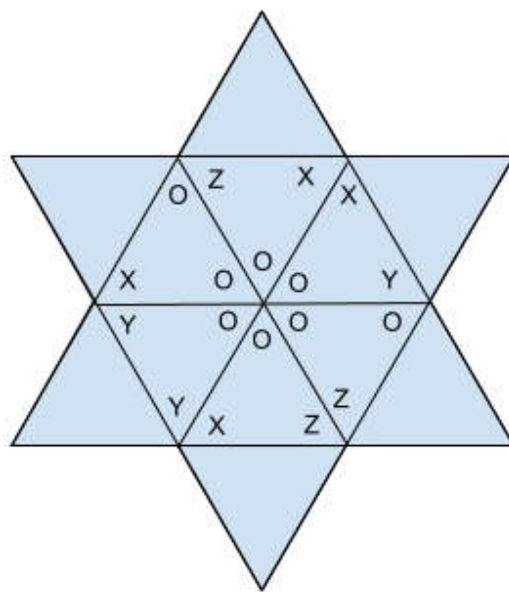
Не может быть учтено более двух одинаковых колец (одной науки) из одной цепи. Далее вы можете приобретать треугольники с помощью вложения денег и времени (трактатов). Все треугольники, выделяемые для проекта, остаются только в этом проекте.

Крайне мала вероятность того, что полученные при старте проекта треугольники сложат формулу даже на первом уровне технологий, дальше будет ещё сложнее. Вы можете добавить в формулу треугольники, которые к вам попали в ходе игры, но, приложив их к проекту, вы не сможете их оттуда вытащить. Треугольники никому не нужны, кроме Мейстеров и Алхимиков, поэтому их можно запрашивать из всех регионов.

Цены выкупа треугольников:

- 1 олень = три случайных треугольника;
- 1 олень + трактат на тему изобретения (тему формулирует мастер) = пять случайных треугольников;
- 3 оленя = десять случайных треугольников;
- 1 олень + тема для трактата, который должен написать мейстер из определенного региона (тему задает мастер) – после сдачи трактата 10 случайных треугольников.

Как только вы смогли собрать необходимую формулу, соответствующую требованиям, вы показываете её мастеру по науке или игротеху, который его заменяет. Мастер проверяет правильность составления формулы. Если у вас получилось – технология открыта. На карту технологий на место блока наклеивается карточка, которая раскрывает всё про технологию (название, описание и свойство).



Все треугольники, которые участвовали в проекте и были добыты для проекта, мастер забирает. Чтобы сохранить часть треугольников в формуле, нужно учесть правило: на углах фигуры должны быть не два элемента, а

один. За каждую пару элементов (одного наименования) вы можете сохранить один треугольник из формулы (выдается мастером, случайный). На примере такая пара X (верхний правый угол) и Z (нижний правый угол).

*(Большое спасибо мастерской группе "Лось" за предоставленную механику)*

### **9б.3. Внедрение технологий**

При внедрении технологии она должна быть доставлена и закреплена непосредственно в точке своего применения. Для каждой технологии это разные точки – они описаны на карточке технологии.

Перед тем, как внедрить технологию, нужно её создать. Для этого мейстер, обладающий звеном науки, которая влияет на эту технологию, должен обратиться к мастеру и уплатить стоимость внедрения технологии. После этого он получает сертификат технологии (зависит от технологии) и устанавливает её согласно её свойствам.

Мейстеры в замках также могут запросить технологию и оплатить её на месте, и она будет доставлена при согласовании с цитаделью. Получив технологию, только мейстер может её установить. До установки на технологию повлиять нельзя, после установки, на технологию можно повлиять по правилам, описанным в ней.

### **9б.4. Обучение**

Архимейстеры цитадели проводят обучение послушников на своё усмотрение.

Архимейстеры по результатам обучения наделяют учеников кольцами, которые соответствуют наукам изученных мейстером.

В цепи одного мейстера, может быть сколько угодно колец по одной науке, но модель исследования учитывает не более двух.

## 10. Яды и отравления

Общие сведения об отравлениях / Механика отравления / Лечение отравления

### 10.1. Общие сведения об отравлениях

Любой персонаж во время игры может быть отравлен – принять отравленную пищу или питьё. Отравленного оружия, напротив, на полигоне не существует – не дайте себя обмануть.

Маркером яда является характерный чип – наклейка. Чип имеет следующие маркировки:

- печать мастера;
- надпись «Яд»;
- краткое указание эффекта (например: смерть через 30 минут, -1 хит, слепота или другое);
- символы ингредиентов – код яда (информация для медиков).

### 10.2. Механика отравления

Чип должен быть спрятан – наклеен на посуду, из которой принимают трапезу (это может быть дно тарелки или бокала). Если чип виден невооружённым глазом без принятия пищи, скорее всего, вы никого не отравите, а еда будет выброшена.

Обнаружив чип, вы обязаны переклеить его на себя. Яд срабатывает на того, кто первый ел из тарелки. Если вашу пищу пробуют, ваше благородие должно передать чип тому, кто дегустировал еду. Факт дегустации должен быть неоспорим, если вы не уверены, что эту еду из этой посуды ели до вас – чип ваш.

Если на чипе указано время, то его отсчёт начинается с момента обнаружения чипа.

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

Не смертельный яд действует до тех пор, пока вас не вылечат. Отыгрыш на усмотрение жертвы (сделайте красиво, главное соблюсти указанный эффект).

### **10.3. Лечение отравления**

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

# 106. Алхимия

## Закрытые правила

Разработка рецептов / Варка по рецептам / Исцеление от ядов / Травы и элементы

### 106.1. Разработка рецептов

Только для Мейстеров и Алхимиков.

#### 106.1.1. Лаборатория

Разработка рецептуры осуществляется только в лабораториях. Лабораторий на игре всего две: в Цитадели в Староместе и Лаборатория Алхимиков в Королевской Гавани. Работать в лаборатории могут мейстеры и алхимики.

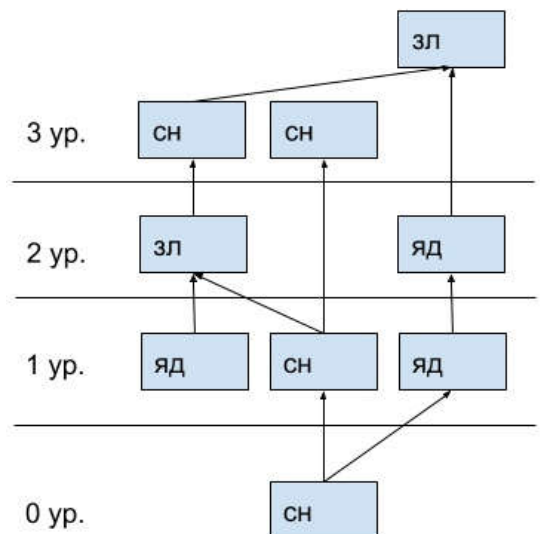
Лабораторией является антуражное помещение, имеющее место, как для лабораторного оборудования, так и для хранилища книг, свитков, рецептов. В помещении должно быть выделено место, на котором будет висеть чип “Лаборатория”, данный чип подтверждает, что в этом помещении можно производить разработку. Чип не отчуждаем. Также на чипе указан уровень лаборатории. На старт игры уровень лаборатории 0.

В лаборатории уровня 0 можно экспериментировать и получать опытным путём и без того широко известные и часто применяемые снадобья, зелья или яды. Как поднять уровень лаборатории, вы можете узнать на игре.

Также в лаборатории должна висеть большая карта разработки. Данная карта представляет собой дерево разработок, разделенное на четыре блока (они же уровни): 0, 1, 2 и 3.

Вести разработку можно только тех рецептов, которые соответствуют существующему уровню, или находятся ниже данного уровня.

Дерево состоит из блоков, которые имеют взаимосвязь между собой снизу вверх. Если блок не имеет связей снизу и соответствует уровню, который доступен в лаборатории, вы можете открыть данный рецепт. Если он имеет связи снизу, нужно





открыть сначала нижестоящий рецепт.

Блок содержит в себе: Название и требования для открытия.

### 10б.1.2. *Процесс открытия*

Для начала работы необходимо собрать рабочую группу от двух до пяти алхимиков. Группа выбирает блок на карте разработки, доступный для открытия, мастер показывает формулу, которую вы должны получить экспериментально. С этого момента считается, что вы начали “исследование”. Чем больше алхимиков участвуют в процессе, тем проще.

Формула представляет собой набор треугольников, простейшая из формул состоит из 6 (шестиугольник), продвинутая – из 12 (шестиконечная звезда). Треугольники – базовые элементы формул. На углах каждого треугольника указаны алхимические элементы, из которых он состоит.

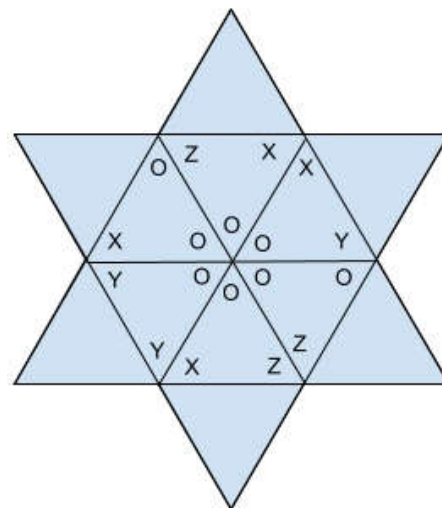
В начале исследования вы получаете треугольников по количеству участников, начавших проект. В дальнейшем вы можете обратиться за помощью к другим алхимикам, но их присутствие не влияет на количество выданных треугольников.

Далее вы можете приобретать треугольники с помощью вложения денег, ресурсов и времени (трактатов). Все треугольники, выделяемые для проекта, остаются только в этом проекте. Получать новые треугольники вы можете только для конкретного проекта.

Как только вы смогли собрать необходимую формулу, вы показываете её мастеру по науке или алхимии. Мастер, следящий за лабораторией, проверяет правильность составления формулы. Если у вас получилось – рецепт открыт. На карте разработки отмечается, что данный рецепт открыт и свиток есть. Свиток остаётся в лаборатории, с него можно снимать копии и распространять (копии должны быть заверены мастером). Если свиток из лаборатории утрачен, получение новой копии осуществляется через полный повтор процедуры изучения.

Также рецепт может быть открыт на карте в случае, если оригинальный рецепт (важно, что это оригинал рецепта, а не копия) был получен альтернативным путем в пространстве игры и добавлен в библиотеку лаборатории. В таком случае его можно отметить на дереве разработки и продолжать изучать рецепты, которые находятся в прямой зависимости от него.

Все треугольники, которые участвовали в проекте и были добыты для проекта, мастер забирает. Чтобы сохранить часть треугольников в формуле, нужно учесть правило: на углах фигуры должно быть не два элемента, а один. За каждую пару элементов (одного наименования) вы можете сохранить один треугольник из формулы по желанию. На примере такая пара X (верхний правый угол) и Z (нижний правый угол).



### 10б.1.3. Получение дополнительных треугольников

- 1 олень – 3 случайных треугольника;
- 3 оленя – 10 случайных треугольников;
- Трактат, посвященный конкретному зелью и его ингредиентам – 5 случайных треугольников (единожды за проект);
- 1 единица травы – 1 случайный треугольник, который имеет в одной из своих вершин 1 из элементов травы;
- 2 единицы травы, имеющие пересечение в алхимических элементах – 1 случайный треугольник, который имеет в одной из своих вершин элемент пересечения трав;
- Человеческий пепел – любой треугольник на выбор пиромантов (только для них);
- Комплект из 7-ми трав – комплект из семи треугольников, на вершинах которых встречаются хотя бы по разу все 7 элементов.

*(Большое спасибо мастерской группе "Лось" за предоставленную механику)*

### 10б.1.4. Элементы и ресурсы

- *Формулы (Треугольники)*

Базовый набор будет находиться в лаборатории. Также треугольники можно будет найти в пространстве игры или получить за раскрытие новых рецептов и повышение уровня лаборатории.

На углах треугольников указаны элементы: Железо, Серебро, Свинец, Ртуть, Олово, Золото, Медь.

- *Травы*

Травы находятся в пространстве игры и являются ходовым ресурсом. Свойства трав знакомы не всем медикам, но всем мастерам и алхимикам.

Вы хорошо в них разбираетесь и знаете, какие элементы в них входят:

- Драконий Зев (Дыхание Дракона) – Золото и Олово;
- Медь Короля – Золото и Свинец;
- Огненный стручок – Олово и Железо;
- Жгучецвет (Змеиный поцелуй) – Ртуть и Свинец;
- Луноцвет – Ртуть и Серебро;
- Золотарник – Железо и Медь;
- Нигелла – Медь и Серебро.

## **106.2. Варка по рецептам**

Варка подразумевает под собой использование рецептов. Имея на руках рецепт, мастер, алхимик или медик может создать яд, снадобье или зелье. Медики могут варить только яд и снадобья, зелья не могут.

Рецепт представляет собой свиток, написанный от руки и заверенный мастером. Свиток содержит: название рецепта, указание типа, художественное описание, эффект, состав для варки, символы состава (если это яд).

Для того чтобы сварить зелье или снадобье требуется:

- Зачипованный рецепт (копия или оригинал);
- Антуражная колба с чистой питьевой водой, привязанная карточка (заранее выпишите на неё название и эффект);
- Набор трав согласно рецепту;
- Игротехник по науке и медицине или региональный мастер.

Мастер или игротехник проверяет рецепт и колбу, забирает ингредиенты, согласно рецепту и чипует колбу с описанием эффекта. После применения снадобья или зелья, чип должен быть уничтожен.

Процедура варки яда аналогична изготовлению других веществ, но колба не требуется.

После того, как ингредиенты переданы мастеру, он передает алхимику чип – наклейку, которую нужно применять согласно открытым правилам по ядам.

Пока чип не приклеен на посуду или человека, яд безопасен.

### **106.3. Исцеление от ядов**

Лечить отравления могут только мастера и медики, у алхимиков достаточно знаний на этот счёт, но они считают себя выше этого. Доступно тем медикам, которые знают обо всех алхимических элементах их свойства и то, в каких конкретно травах находится тот или иной элемент.

Для подтверждения своих знаний у них должна содержаться эта информация в книге.

На чипе яда указаны элементы, которые в нём находятся. Вам нужно сварить снадобье, которое будет включать в себя Нейтрализующие элементы.

Например, если вы видите яд в составе которого: ртуть и свинец, вам необходимо сварить снадобье, которое будет состоять из 4 трав, в которых будут следующие элементы: золото, серебро, железо и медь. На каждый элемент нужна единица травы, даже если элемент повторяется.

Для того чтобы приготовить снадобье против конкретного яда, нужно:

- Антуражная колба с чистой питьевой водой, привязанная карточка (заранее выпишите элементы, на которые вы сдаёте траву);
- Необходимый набор трав согласно перечню элементов;
- Игротехник по науке и медицине или региональный мастер.

Мастер или игротехник принимает от вас ингредиенты, сверяет травы с перечнем элементов на колбочке и чипует колбочку. После использования снадобья, чип с колбы и чип яда должны быть уничтожены.

Столкнувшись раз с ядом, медик может выписать его название и элементы себе в книгу. Нейтрализующее (если оно было изготовлено) также можно записать в книгу, после чего пользоваться этим рецептом на своё усмотрение.

#### 106.4. Травы и элементы

Наименование трав	Химический элемент	Нейтрализация (парой других элементов)
Золотник и Огненный стручок	Железо	Ртуть + Олово
Луноцвет и Нигелла	Серебро	Свинец + Железо
Жгучецвет и Медь Короля	Свинец	Железо + Медь
Жгучецвет и Луноцвет	Ртуть	Золото + Серебро
Драконий Зев и Огненный стручок	Олово	Медь + Золото
Драконий Зев и Мудь Короля	Золото	Серебро + Олово
Золотарник и Нигелла	Медь	Ртуть + Свинец

# 11. Посмертие

Общее описание / Смерть в городе / Смерть на дороге / Смерть в бою /  
Смерть на корабле (река, море) / Выход второй ролью

## 11.1. Общее описание

Мертвятник расположен в локации Чёрный замок (Ночной Дозор).

Будет данж за стену (для мёртвых, живым нужна очень веская причина, чтобы туда попасть);

О точном расположении мертвятника можно узнать у любого мастера. Срок пребывания в мертвятнике – 6 часов. Он может быть уменьшен до 3 часов:

- Если проведён обряд погребения;
- За активное участие в загробной жизни;
- В зависимости от записей в Исповедальном листе персонажа;
- При взаимодействии Молчаливой Сестры с телом;

Умерший персонаж, не зависимо от пола, в мертвятнике отыгрывает брата ночного дозора (соответствующее одеяние выдаётся в мертвятнике).

## 11.2. Смерть в городе

Если вы приняли смерть в городе, вы лежите, не шевелясь, пока вас не подберут и не похоронят. После этого надеваете белый хайратник и идёте в мертвятник.

Важно: уважаемые игроки, напоминаем вам, что в белом хайратнике не бегают и не разговаривают!

## 11.3. Смерть на дороге

Если вы приняли смерть на дороге или в пути, то вы ждёте 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 идёте в мертвятник.

#### **11.4. Смерть в бою**

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

#### **11.5. Смерть на корабле (река, море)**

Надеваете хайратник, идёте в мертвятник, и да будет к вам благосклонен Утонувший бог. Корабль оставляете на месте и игровые ценности в нём.

#### **11.6. Выход второй ролью**

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.

##### *11.6.1. Список вторых ролей:*

- Торговец;
- Горожанин или крестьянин;
- Подмастерье (с данным статусом вы сами идёте в мануфактуры, ищете мастера, который вас обучит);
- Межевой рыцарь (вам все равно нужен герб, в мертвятнике вам его не выдадут);
- Послушник (септоны и септы);
- Оруженосец;
- Нищий;
- Ученик Цитадели.

Выходя новой ролью, помните о том, что это живой мир, в котором всё зависит от ваших усилий: вы можете записываться в стражу, идти в подмастерья и становиться мастером своего дела, добиваясь высот заново. Не

надо пользоваться пожизнёвой дружбой с тем или иным игроком, чтобы вернуться на старую роль.

При выходе второй ролью вы не таите обиду на тех, кто вас убил, не мстите им и не разглашаете информацию о своём 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.



## 12. Боевые взаимодействия

Общее описание / Поражаемая зона / Хиты / Доспехи / Оружие / Щиты /  
Разрешённые действия / Запрещённые действия / Ранения, добивание / Оглушения /  
Кулуарные действия / Армии / Укрепления / Осадные орудия / Штурмы и осады /  
Перемещение армий / Оборона крепости и стража

### 12.1. Общее описание

Правила обязаны исполнять все игроки.

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

Время действия дневных боевых взаимодействий 09.00-21.00.

Время действия ночных боевых взаимодействий 21.00-02.00

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

До четверга 15:00 возможны все боевые взаимодействия кроме убийств.

Небоевыми зонами являются: Детская деревня, Зеленая зона и кабаки (может быть боевой зоной, по усмотрению кабатчика).

### 12.2. Поражаемая зона

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

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

Наличие на голове шлема вводит его в поражаемую зону, 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 и оружие.

### **12.3. Хиты**

У любого персонажа 2 «нательных» хита.

Доспехи добавляют хиты на всю поражаемую зону независимо от того, какую часть прикрывают.

Оружие снимает хиты.

### **12.4. Доспехи**

Лёгкий доспех дает 1 хит. Легкий доспех включает в себя жёсткую защиту корпуса из металла, кожи или пластика, имитирующего металл.

Тяжёлый доспех дает 2 хита. Тяжёлый доспех включает в себя защиту корпуса + соответствующую защиту конечностей до локтя и колена соответственно. В том числе длинные кольчуги.

Полный латный доспех, вне зависимости от материала дает 3 хита.

Полный стальной латный доспех, в том числе содержащий красивые антуражные пластиковые элементы (например, кирасы или наплечники с формованными эмблемами и гербами), включая защиту голеней, даёт 3 хита и иммунитет к стрелковому оружию, клинковому (одноручным и полуторным мечам и кинжалам), поражается двуручным клинковым, короткодревковым рубящим, длиннодревковым колющим, дробящим в условиях дневных боевых взаимодействий, а также длиннодревковым рубящим в условиях сражения армий. Иммунитет полного латного доспеха не распространяется на оружие из валирийской стали. Такой 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.

Без шлема нельзя пользоваться никаким щитом, даже баклером.

Падение во время боевых взаимодействий армий вводит в состояние тяжелого ранения (приравнивается к смерти, надо идти за новой лентой).

Запрещено:

- надевать ржавые доспехи, с торчащими необработанными краями и заклёпками (такие будут отражаться ещё на стадии допуска).

Разрешено:

- использовать современную пластиковую защиту скрытого ношения (защита не должна визуально фиксироваться).

## **12.5. Оружие**

### *12.5.1. Клинковое оружие*

- материал: текстолит, полиэтилен, дюраль (только Валирийская сталь), ЛАРП (для ночной боёвки), отдельные модели реактопласта.
- мечи: любые, от Каролингов до готических. Вес 800-1300 г, общая длина до 110 см.
- двуручные мечи. Вес 1300-2500 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 800-1300 г, общая длина до 110 см.
- кинжалы: любые без сложных гард (Coldsteel в том числе). Вес до 500 г, общая длина до 50 см.

### *12.5.2. Рубящее древковое оружие*

- материал: резина, реактопласт, ЛАРП.
- общая длина до 200 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 коузы.

- древковое рубящее оружие допущено только к боевым взаимодействиям армий!

#### 12.5.3. *Топоры*

- материал: резина, реактопласт, ЛАРП.
- общий вес до 1 кг, мягкая резина, выступающая за твёрдый удерживающий элемент не менее чем на 7 см.

#### 12.5.4. *Двуручные топоры*

- не попадают в категорию 12.5.2. и допускаются до индивидуальной боёвки.
- материал: резина, реактопласт, ЛАРП.
- мягкий материал, выступающий за твёрдый удерживающий элемент не менее чем на 7 см. Общий вес до 2 кг, общая длина до 150 см.

#### 12.5.5. *Двуручные мечи*

- Общий вес до 2,5 кг, общая длина до 160 см.

#### 12.5.6. *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.

#### 12.5.7. Цепы и аналогичные им дробящие

- Ударная часть из мягкого материала, не проминающегося до основания, соединительная часть – верёвочная цепь не более 50 см. длиной, древко длиной не более 1,5 метров, верхняя треть которого закрыта мягким материалом (ЛАРП)

#### 12.5.8. Луки

- Натяжение не более 17 кг, диаметр смягчения стрел не менее 3 см.

#### 12.5.9. Арбалеты

- Натяжение не более 18 кг, диаметр смягчения болта не менее 3 см.

#### 12.5.10. Мягкое оружие

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

#### 12.5.11. Ночное оружие

- Только протектированное (ЛАРП). Ночное оружие отмечается специальным чипом.

12.5.12. Любое ручное оружие снимает 1 хит.

12.5.13. Стрелы снимают 2 хита.

### 12.6. 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.
- Круглые щиты: максимальный диаметр 75 см.
- Ростовые щиты каплевидной и треугольной формы, высотой максимум 120 см и шириной в самом широком месте не более 65 см.
- Все остальные щиты должны вписываться в прямоугольник 75 x 65 см.

## **12.7. Разрешённые 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.

## **12.8. Запрещённые действия**

- Удары ребром щита, гардой или навершием оружия, руками;
- Выстрелы в непоражаемую зону;
- Удары руками и ногами;
- Удары / уколы в непоражаемую зону;
- Уколы мечами, кинжалами, топорами и двуручными топорами;
- Удары / уколы по лежащему.

## **12.9. Ранения, добивание**

Сначала снимаются «доспешные» хиты, потом «нательные».

Если у персонажа снимается один нательный хит, он становится легкораненым, если оба нательных хита, то тяжелораненым.

Тяжелораненый должен немедленно упасть.

Убить тяжелораненого персонажа можно, только если он находится в лежащем 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.

## **12.10. 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.

Щитом, латной перчаткой, стрелами и луком оглушать нельзя.

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

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.

## **12.11. Кулуарные убийства**

Кулуарное убийство могут производить только персонажи с навыком «убийца». Такие персонажи проводят кинжалом по спине от плеча до плеча. И говорят на ухо – «убит». После убийства оставляют специальный жетон на теле убитого. Жетон – не игровой предмет, его убитый передает мастеру мертвятника или региональному мастеру, если такой оказался рядом. От кулуарного убийства не защищает ничего. Не может быть использовано во время штурма и на игрока, имеющего на себе перевязь армии или стражи. Жетоны убийц выдают региональные мастера только заранее зарегистрированным на этот навык игрокам.

## **12.12. Армии**

Собрать армию может глава дома или главы нескольких домов с совокупным лимитом не менее 10 шлемов, а вести армию может персонаж с прописанным навыком “Полководец”. При формировании армии количество лент респауна на стяге не должно быть меньше количества бойцов в армии. В армию может вступить только здоровый персонаж – не находящийся в состоянии легкого, тяжелого ранений, отравления, болезни или иного воздействия на его здоровье.

При вступлении в армию боец имеет 3 хита, но иммунитет полного доспеха действует в полной мере.

Вне лимита армии, но с правом использования лент респауна, вступают в армии наёмные отряды с собственным знаменем и межевые рыцари, которые имеют соответствующие записи в игровом паспорте (отметка в паспорте “вне лимита”).

Армия собирается в своей 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.

Минимальные требования защитного вооружения для участия в сражении армий:

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

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. Расформирование армии происходит после боевого эпизода.

Максимальное количество бойцов в армии определяется лимитом домов, желающих собрать армию.

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.

Любой боец отряда, который потерял все хиты в радиусе 50 м от знамени, может не падать на землю, где его могут добить, 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.

Если на знамени закончились ленты респана, то боец ложится в тяжёлое ранение около знамени.

#### 12.12.1. *Поражение армии*

Поражение армии, т.е. ситуация при которой армия дальше не способна оказывать сопротивление (закончились живые бойцы и закончились ленты респана) ведёт к тому, что все юниты бывшие в армии считаются тяжелоранеными или оглушёнными по выбору победившей стороны.

### **12.13. Укрепления**

#### 12.13.1. *Правила по крепостям*

Длина штурмовой стены не менее 15 м, включая ворота. Ворота шириной от 2,5 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 10 м от ворот), могущие использоваться в качестве укрепления, в том числе являющиеся функциональной частью крепости (ворота, подъемные механизмы ворот, пандусы на парапеты и в башни), запрещены.

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 бэку!

### 12.13.2. *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, и ширина ворот составляет от 1,6 м.

Штурм башен малых домов осуществляется идентично штурму посада.

### 12.13.3. *Участок для штурма*

Высота штурмуемого участка стены – от 1,5 до 2 м, 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, высота настила 1-1,5 м (1 м от высоты стены), 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, но их ширина тогда не включается в общую минимальную длину стены.

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.

#### 12.13.4. *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. Допускается по согласованию с мастером по сюжету, чипуется Мастером по Боевым взаимодействиям. Армии по подземным ходам не ходят.

#### 12.13.5. *Запрещено*

- Штурмовые коридоры;
- Стационарные укрепления напротив ворот, в том числе являющиеся элементами ворот, крепости, механизмами и прочее;
- 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;

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

### **12.14. Осадные орудия**

#### 12.14.1. *Баллисты, скорпионы и аналогичные им*

Стреляют дротиками. Древяк дротика должно быть изготовлено из лёгкого и допускающего флекс материала (труба ПВХ) (и не древяк от садовой лопаты). Длина дротика от 80 см до 1,5 м, он должен весить не более 700 г, диаметр смятения «острия» от 7 см. Диаметр древяка – до 30 мм для пластика или ПВХ и 20 мм для дерева (дротики допускаются Мастером по Боевым взаимодействиям). Осадных хитов со строений они не снимают, снимают

хиты с других осадных орудий и при попадании отправляют человека в ноль хитов. От дротиков не спасает щит.

#### 12.14.2. *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 катапультий или требушетом большой камень отправляет в тяжёлое ранение на месте даже при попадании в щит или оружие.

#### 12.14.3. *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.

#### 12.14.4. *Камень*

Моделируется кульком, сделанным из материала, который не слишком легко порвать, черного, белого или серого цветов, либо может быть изготовлен из монтажной пены, либо любым иным решением ЛАРПостроения. Набивается листвой, мхом, травой и т.д. 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.

#### 12.14.5. *Мантilet*

Переносное укрытие размером до 1,5 м на 2 м на подставке или опоре. Защищает от лучных стрел и арбалетных болтов. Не восстанавливается в процессе боя. Уничтожается одним попаданием из любого осадного орудия.

Все указанные орудия в обязательном порядке должны получить чип, где указан хитосъём 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, но взаимодействующий с армиями по правилам индивидуальной боёвки.

#### 12.14.6 *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.

### **12.15. Штурмы и осады**

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

### 12.15.1 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 6 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.

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 – тяжёлое ранение, со стены – игровая смерть.

### 12.15.2. Штурм помещений

Штурм помещений осуществляется согласно правилам штурма посадов и башен и поместий малых домов (смотрите пункт 13.13.2 данных правил).

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

### 12.15.3 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.

### 12.16. Перемещение армий

По суше армии перемещаются только по дорогам и обязаны проходить через контрольные пункты.

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

Количество контрольных пунктов и время, проводимое на них, будет уточнено ближе к игре и отмечено на карте локаций.

### 12.17. Оборона крепости и стража

Стража – постоянно действующая «армия» внутри городских стен. Стража действует по правилам индивидуальных боевых взаимодействий, но имеет возможность в случае смерти или тяжёлого ранения воспользоваться лентой респауна.

Белые Плащи работают по правилам макробоевки в пределах Красного Замка.

Количество стражи – для всех крепостей 5 лент.

#### 12.17.2. Оборона крепости

Для обороны крепости, возможно, поднять ополчение равное лимиту локации на армию, без траты ресурсов. Дополнительные ленты армии докупаются согласно общим правилам.

Формировать ополчение можно только в случае, если в пределах одного чекпоинта нет собранной армии соответствующего лимита.

Ополчение действует в рамках крепости +50 метров от знамени, знамя фиксируется стационарно около ворот. Перемещать знамя ополчения нельзя.

## 13. Данжи

Общее описание / «Охотничьи угодья» / Охота / Дерево и руда /  
Боевые взаимодействия и прочее

### 13.1. Общее описание

Данж – это место, где для вас работают игротехники.

На игре будет 2 данжа:

- Данж “охотничьи угодья” будет находиться на Севере между Винтерфеллом и Дредфортом, получив пропуск на охоту у егерей одной из северных локаций, вы можете посетить охоту;
- В долине Аррен будет данж “Ступени”, он отмечен на карте, посетить его можно только на корабле. В этом данже вам предложат поторговать на карте с Эссосом, тем самым увеличив свои капиталы или наоборот потеряв всё в битве с морскими разбойниками.

### 13.2. «Охотничьи угодья»

#### 13.2.1. Как попасть в Охотничьи угодья

Угодья – это, прежде всего, заповедные леса, закрытые для посещения. Для того чтобы игрок ради достижения какой-либо цели проник на территорию угодий, ему необходимо получить разрешение. Основных способов получения два:

- Официальная бумага от лорда-владельца земель. Бумага должна быть подкреплена личной печатью лорда, также в ней должна быть обозначена цель посещения леса.
- Покупка путевки на охоту на определенный вид животного / разрешения на добычу определенного вида ресурсов непосредственно на месте, то есть в деревне у главного егеря / охотинспектора / смотрителя заповедника.

Попасть в охотничьи угодья можно только через кпп егерей. Иные способы проникновения считаются незаконными. Помните, что любой «мёртвый» игротехник, будь то животное или человек, имеют право потребовать от вас предъявить документы на доступ в данж.



### 13.2.2. *Что можно добыть в Охотничьих угодьях*

- Прежде всего, в Охотничьих угодьях можно добыть такой ценный ресурс, как еда. Еда, естественно, добывается посредством охоты на крупно – и мелко – габаритную живность;
- В заповедном лесу можно добыть и два других ресурса – руду и дерево;
- Здесь же можно добыть менее ценные ресурсы – различные травы, шкуры, грибы и прочие расходные материалы;
- С меньшей вероятностью в лесу можно добыть уже «готовый продукт» или «товар», то есть конечный результат процесса переработки мануфактур;
- Деньги;
- Некоторые квестовые вещи / артефакты.

### 13.2.3. *Кого можно встретить в лесу*

- Промысловую и не очень живность;
- Браконьеров / бандитов / иных сумрачных личностей;
- Некоторых квестовых персонажей.

## **13.3. Охота**

Как уже было упомянуто ранее, в лесу обитают различные животные. Естественно, что этих животных можно убить, и добыть с них некоторый лут. Представляем вам их описание и способы борьбы с ними:

### 13.3.1. *Крупная дичь*

- Волк – 3-4 хита – поражаем как угодно – игротехник на своё усмотрение атакует охотника. Дроп – шкура.
- Олень – 4 хита – поражаем как угодно – игротехник всегда старается уйти от охотника – при попадании стрелковым оружием в конечности игротехник начинает хромать. Дроп – еда и шкура.
- Кабан – 4-6 хитов – игротехник в большинстве случаев старается уйти от охотника, при попадании стрелковым оружием в конечности игротехник начинает хромать. Если кабан решается на схватку с игроком, то свободный хитосъём, то есть поражение в любую часть тела, идёт до

последнего хита. Когда у него остаётся последний хит, кабан поражаем только в область спины, игнорирует остальные удары. Дроп – еда.

- Медведь – 5-8 хитов – при появлении посторонних в большинстве случаев игнорирует их, продолжая заниматься своими делами. При проявлении агрессии атакует во всех случаях. Хитосъём медведю – только в грудь, остальные удары игнорирует. Дроп – еда, шкура.
- Лиса – 2-3 хита, игнорирует стрелковое оружие. Во всех ситуациях старается избежать конфликта. Дроп – шкура.

Стоит уточнить несколько моментов

- Не всегда с убитых вами животных вы будете получать ресурсы;
- Некоторые животные могут наградить вас болезнями;
- Во время боевого взаимодействия «животное» не может отражать удары (точнее может, но ранение ему всё равно засчитывается).

### 13.3.2. Мелкая дичь

Мелкая дичь – различного вида фанерные фигурки (зайцы, еноты, утки, куропатки, тетерева и проч.).

- Охота на такую дичь осуществляется ТОЛЬКО в «сезон», их будет 2 в день (с 9.00 до 11.00 и с 15.00 до 17.00).
- Охота происходит ТОЛЬКО в присутствии егерей – мастеров.
- Охотиться на мелкую дичь можно ТОЛЬКО с использованием стрелкового оружия.
- Стрелять в такую дичь можно ТОЛЬКО с расстояния не менее 10 м (оценивается мастером). В противном случае, к примеру, если игрок (-ки) не заметили животное сразу и приблизились к нему менее чем на 10 м, животное считается «сбежавшим».
- Если игрок (-ки) вышли на группу животных (стая гусей, пара енотов), то поражение целей засчитывается ТОЛЬКО в течение 7 секунд с момента 1 выстрела, далее животные считаются «сбежавшими».
- С мелкой дичи игрокам выпадает часть чипа еды и / или меха, то есть, чтобы получить полноценный чип, надо добыть определённое количество животных.

- Если у игрока остались «лишние» части чипа, или игрок «не надобывал» на полный чип, то доделать своё чёрное дело можно в течение следующего сезона охоты. Иными словами, учитывая то, что еда со временем портится, так же и части чипов через определенный промежуток времени становятся негодными.
- Боезапас охотников на мелкую дичь будет ограничен.

Еще одно важное положение правил: Игрок, ПОМНИ, что с животных ты получаешь не полноценные игровые чипы, но игротехнический аналог, который, кроме как в данже или деревне при нём, не имеет никакой юридической силы. Чтобы получить полноценный чип, необходимо обменять на него чипы «данжевые» в деревне у егерей.

### **13.4. Дерево и руда**

Дополнительно в Охотничьих угодьях вы можете добыть дерево и руду. Для этого будут размещены 4 микро – локации: в лесу – «лесосека» и «заброшенная шахта», а в деревне – «лесопилка» и «сеялка».

Чтобы получить желаемые чипы, придется немного поработать.

#### *13.4.1. Дерево*

Для получения этого чипа необходимо сходить на лесосеку, притащить оттуда специальное бревно, отмеченное мастерской дланью, затем на лесопилке, используя специальные инструменты, разделить бревно, и, после этого, предъявив плоды трудов своих, вы получите чип.

#### *13.4.2. Руда*

Примерно то же, что и дерево. Идете в шахту, из отмеченных мест извлекаете рудоносную породу, тащите её на сеялку. Просеяв породу, предъявляете руду старосте. Набрав определенный объем руды, получаете чип. Объёма не достиг – велком бэк в шахту.

Следует уточнить, что количество подобных чипов имеет ограничение, иными словами, в игровой цикл, потрудившись, можно будет заработать строго ограниченное количество чипов, после лесосека и шахта считаются «истощенными».

### **13.5. Боевые взаимодействия и прочее**

На всех посетителях леса распространяются основные Правила по Боевым взаимодействиям.

Внутри охотничьих угодий разрешено 2 вида оружия – ЛАРП и луки / арбалеты. Всё оружие, которое игроки намерены использовать внутри игровой территории, будет проходить дополнительный осмотр и допуск, при этом натяжение стрелкового оружия дополнительно ограничивается, для луков – 12 кг, для арбалетов – 14-15 кг. Если игроки не имеют при себе подобных видов оружия, то их можно арендовать у егерей (ограниченное количество единиц).

Армии в охотничьи угодья не допускаются.

Также будет определен общий лимит количества игроков внутри игровой зоны, о нём будет сообщено непосредственно на полигоне.

Ждём вас с 8 утра и до 19 вечера!

## 14. Рыцарство

Общее описание / Идеалы рыцарства / Менестрели, рыцари и куртуазность /  
Гербы рыцарей / Становление рыцаря / Виды рыцарей

### 14.1. Общее описание

*«Любой рыцарь может сделать рыцаря».*

Пословица Вестероса

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 передаётся по наследству, не имеет отношения к бедности или богатству, владению землёй, знатности происхождения и половой принадлежности. В первую очередь рыцарство – это основанная на Семибожии система строго соблюдаемых традиций внутри касты элитных бойцов. Любой человек, даже не рождённый в благородной 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).

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 всём, 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.

В последнее время Долина и, в частности, Орлиное Гнездо претендуют на звание "центра" рыцарского мира. Здесь рыцарство ценится выше всего, требования к рыцарям наиболее строги, а правила турниров отличаются наибольшей жесткостью и строгой формальностью.

Традиционной формой обращения к рыцарю является "Сэр".

## 14.2. Идеалы рыцарства

*«Рыцарь - это меч верхом на коне. Всё 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 добивать своих собратьев, взятых в плен в бою, а содержать с достоинством до получения традиционного выкупа (подробнее этот вопрос рассмотрен в энциклопедии Мартина).

Репутация рыцаря является крайне важной для его существования, часто она оказывается столь же важной, как и его умение сражаться (если не важнее). На самом деле рыцарей в Вестеросе действительно очень и очень немного в связи со сложностью обрядов посвящения и строгостью обетов, посему их репутация зачастую является общеизвестной и сильно влияет на его контакты как с лордами и знатными господами и 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, грабёж в деревнях и тому подобные вещи зачастую очерняют рыцаря, делают его презираемым 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 восхваляется. Такого рыцаря называют истинным, его 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 тем, что подобный рыцарь долго остается при них, ибо это уже крайне положительно характеризует самого лорда. 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.

### **14.3. 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 Дорна включает в свой репертуар песни о благородных рыцарях, защитниках слабых и воинах "без страха и упрека".

Также популярны сатирические песни, высмеивающие "ложных" рыцарей, то есть тех, кто, несмотря 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 себе 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, но к удовольствиям плоти не имеющее никакого отношения. Дама Сердца – некий воплощённый идеал рыцаря, которой он посвящает свои подвиги, однако надо помнить, что у каждой дамы есть родственники мужского пола, которые в случае чего встанут на защиту её чести, и они будут очень не рады, если рыцарь забудет о том, что идеал руками не трогают.

#### 14.4. Гербы рыцарей

Рыцари изображают свой герб на щите и гербовой тунике, чтобы различать друг друга в доспехах. Личный герб – обязательный атрибут для рыцаря, он всегда изображает именно его на своем щите. Часто история его появления 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.

Герб может быть некой вариацией герба знатного дома, если рыцарь происходит из одного, 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 благородной семьи, но в редких случаях, когда рыцарь хочет отделить себя от своей семьи, он может носить и на тунике свой личный герб, правда это может быть воспринято как оскорбление главой дома.

На щите рыцарь всегда носит свой личный герб. Лорд-глава семьи использует в качестве личного герба семейный, и именно его изображают как на щите, так и на тунике, тем самым отказываясь от своего личного герба, если он был.

Белые плащи, как высшее воплощение рыцарства, которые должны соответствовать его идеалам в полной мере, лишаются личных гербов, их щиты закрашивают белой краской. Так подчёркивается их верность королю и самопожертвование. Отказ от всего личного во имя служения. Все по-настоящему достойные рыцари мечтают надеть Белый Плащ.

Многие рыцари носят на шлемах плюмажи (наметы, бурлеты), как-то связанные с их гербом. Богатые рыцари часто пытаются ещё 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 ещё и способ показать свой достаток.

После посвящения рыцарь старается как можно быстрее добиться внесения своего герба в общий список. Практически любой мастер подойдёт для этой



цели, но если вдруг до него по каким-то причинам не удалось добраться, то отличное место для того, чтобы заявить о себе – турнир. Ещё при подаче заявки на участие в оном герб рыцаря перерисуют и внесут в общий список.

## 14.5. Становление рыцаря

*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.*

Джорж Мартин

Традиционный процесс становления нового рыцаря состоит из трёх этапов: паж, сквайр, рыцарь.

Церемония посвящения в рыцари может быть простой или сложной.

Простая церемония существует для того, чтобы можно было посвятить в рыцари в экстренной ситуации – перед боем, например, или для проведения Суда Семерых (пример - знаменитый Эшфордский турнир). При этом простая форма недостаточна, и 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 неё, доспехи лежат у ее основания. После этой ночи рыцарь идёт босиком к месту посвящения, дабы показать скромность своего сердца. Из одежды на нём 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 дому). После этого мечом поочередно касаются плеч посвящаемого в рыцаря, а он тем временем приносит свои клятвы,

вторя голосу его 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!"

Надо понимать, что далеко не каждый рыцарь обладает возможностью проделать всё вышеописанное в большой и красивой септе в городе. Иногда местом посвящения становится деревенская септа, а обеты принимает местный септон. А иногда (как в случае с Дунканом Высоким) можно и вовсе соврать, что всё это было, лишь бы кто-то из известных рыцарей подтвердил этот факт.

В воинской касте рыцарей принципиально важным моментом являются отношения посвятившего и посвященного рыцарей. Недавно посвящённого 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, причём 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 нём.

#### **14.6. Виды рыцарей**

Рыцари, не происходящие из знатного дома, ибо оные чаще всего остаются на службе у своего же дома, бывают трёх видов: межевой – никому не служащий постоянно и обычно нанимающийся перед сражением на одну из сторон, чем и зарабатывает себе на жизнь; присяжной – с присягой какому-то дому, обычно нанятый для обучения военному делу крестьян; и посажённый

– то есть получивший земельный надел в наследственное пользование от какого-то лорда за заслуги. При этом посажённый рыцарь чаще всего становится основателем рыцарского дома. Главой такого дома всегда должен быть рыцарь, если конечно по какой-то причине главенство не перешло к женщине, которая не стала рыцарем. В случае если наследника рыцаря нет, надел уходит обратно лорду, а дом перестаёт существовать. Естественно дети такого рыцаря уже стоят по социальной лестнице выше, чем дети межевого рыцаря и это весьма неплохой способ подняться наверх, а может быть когда-нибудь и стать лордом.

Присяжной рыцарь – 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. Статус таких рыцарей часто определяется уже его поступками и статусом его сюзерена. Если рыцарь известен как честный и благородный, то отношение к нему вполне может быть хорошим, даже от лорда и его могут пригласить за стол, естественно на положенных для этого местах, согласно этикету. Однако если рыцарь до принесения присяги был известен как разбойник и дебошир, то даже статус присяжного рыцаря не обелит его имя в глазах высшей знати и есть его отправят вместе со слугами, кому бы он ни служил.

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. Живут они в основном победами на турнирах и службой в армии за деньги, а когда это становится невозможно, то и разбоем, чем и заслужили себе весьма печальную славу. В основном к межевым рыцарям относятся с пренебрежением, в первую очередь именно из-за того, что самым очевидным способом получения дохода для них является грабёж, однако такие яркие примеры, как Дункан Высокий, неплохо развеивают стереотипы о них. Да и лишний меч никогда не бывает лишним, особенно если это профессиональный воин. Им всегда рады в военное время, но обычно не очень жалуют в мирное на своих землях.

## 15. Менталитет

Вассалитет / Престолонаследие / Дипломатия и послы / Эпилог

Важно: здесь и далее: в этом тексте слово "лорд" обозначает главу дома, хотя традиционно ко всем мужчинам дома обращаются "милорд".

### 15.1. Вассалитет

Прежде чем говорить о вассальных отношениях в Вестеросе, нужно понять, как всё устроено. До Эйгона Завоевателя в каждом из королевств Вестероса были свои отношения вассал-сюзерен. Многие из них строились не на том, кто кому отдал кусок земли, а на том, кто подчинялся какой короне. В древние времена в Вестеросе существовало множество королевств. У каждого короля были свои подданные дворяне. Королевства захватывались соседями или уничтожались каким-то иным способом, но часто дом, правивший королевством, оставался, и вместе с тем оставались те дома, что были подчинены его короне. Формально они оставались вассалами своего сюзерена, но де-юре переходили под власть новой короны. Так продолжалось веками до прихода Эйгона Завоевателя. Будучи мудрым политиком, а не только воином, Эйгон, захватывая семь королевств, понимал, что в каждом из них свои обычаи. Одно дело покорить королевство, совсем другое удержать его. Очевидно, что для единого государства корону нужно будет забрать, но править землями напрямую сложно, да и в местных тонкостях не разберёшься. И первый король Вестероса, забирая корону каждого из присоединившихся королевств, назначал один из местных домов исполняющим обязанности короля на данной территории, то есть Великим, выделяя его, таким образом, из остальных. Где-то это и был ранее королевский дом (например, Старки и Ланнистеры), а где-то просто дом, который вовремя подсуетился (например, Талли и Тиреллы). Борьба с местными обычаями не входило в планы великого завоевателя. Однако де-юре все малые дома присягали своей короне, которую забирал с собой Эйгон. Таким образом, получалось, что малые дома бывшего королевства, вошедшего в состав Вестероса, были по факту подчинёнными Великого дома, но юридически были вассалами короля. Так и сохранилось до наших дней. Но оставались и старые вассальные отношения, которые перетекли ещё из Века Героев. Так формально есть малые дома, например, Толлеты, которые считаются вассалами Ройсов ещё с древнейших времён. Но, для упрощения административного деления, они также юридически приносят

свою клятву короне, которая хранится в Красном замке. Представить себе, что все знатные дома Вестероса едут поклониться и принести вассальную клятву лично королю, затруднительно. Поэтому принята формальная версия клятвы верности, которую малые дома приносят перед лицом лорда Великого дома. Так, например, Карстарки перед лицом лорда Старка клянутся в верности короне, обращаясь к лорду Старку, как если бы на его месте был король. С одной стороны это удобнее, чем собирать всех в столице в случае смерти короля, с другой создаёт конфликт лояльностей в случае, если тот, кто принимал присягу, окажется неверен королю. Но тут, как известно, каждый сам судья своей чести. Последовать духу присяги или букве. Формально последовать за изменником, потому что клятву приносил ему, или всё-таки вспомнить, что в его лице клятву верности принимал король, и пойти против фактического сюзерена во славу его Величества на Железном Троне. Всё это не запрещает лорду малого дома приехать присягнуть королю лично, если он того пожелает. Король даже может вызвать к себе нового лорда малого дома для принесения такой присяги, что впрочем, по традиции не делается, хотя юридически разрешено. Как реагировать лорду Великого дома на подобное требование короля - решать лорду Великого дома, ведь по сути это акт недоверия ему лично. Но король всегда выше таких мелочей, не правда ли?

Кто же тогда такой лорд-знаменосец? Это те лорды, что имеют право командовать собственным отрядом под собственным знаменем. Важно, что такие люди способны и собрать собственную армию (в реалиях игры армию по правилам собирает только глава локации). Не зря сбор войск тут называется "Созыв знамён". Фактически лорд-знаменосец приводит воинов лишь по приказу лорда Великого дома, однако де-юре обязан привести солдат по приказу короля. Король же при созыве знамён собирает отдельно своих знаменосцев и отдельно войска лордов Великих домов, которые, в свою очередь, зовут солдат своих лордов-знаменосцев, и так далее.

Особенным лагерем тут стоят рыцарские дома. Если Лорды пристраивают свои отношения вокруг людей как основного ресурса Вестероса, то рыцари с лордами строят всё от куска земли. Рыцарские дома - не редкость, и, несмотря на то, что они никак не отличаются по названию и титулованию от межевого рыцаря, в системе Вестероса они стоят значительно выше. Для начала, рыцарский дом обладает землёй, которая переходит по наследству. Статус рыцарского дома предполагает, что во главе его стоит именно рыцарь. Хотя история Вестероса не знает подобного прецедента, считается, что

рыцарский дом перестаёт существовать, если его глава не является рыцарем. Вернёмся к вассальным отношениям рыцарь-лорд. Несмотря на то, что вся земля в Вестеросе принадлежит королю, лорды малых и Великих домов считаются владельцами этой земли от лица короля. Таким образом, любой лорд может подарить кусок своей земли рыцарю в награду за верную службу. Этот акт переводит рыцаря из просто элитного воина в феодалы и делает благородным. Некоторые рыцарские дома столь древние и сильные, что породниться с ними не зазорно и некоторым Великим домам, не говоря уже о Малых. Созданный таким образом рыцарский дом клянётся в верности напрямую тому лорду, что выдал ему кусок земли, и не является вассалом короля, по крайней мере, до тех пор, пока не решит принести подобную присягу Его Величеству. Король, конечно, может потребовать у рыцаря принести присягу лично ему, но традиционно это не делается и может привести к непредсказуемым последствиям, вплоть до открытого мятежа, как рыцаря, так и его сюзерена.

Говоря о титулах, надо понимать, что формально титул есть только один - "Лорд", остальное будет подчеркивать статусность и знатность. Вообще любое уточнение к титулу лорда (лорд Узкого Моря или лорд Дорнийских Марок) всегда указывает на особый статус в системе отношений, и выказать такому лорду чуть больше уважения весьма правильно. Это означает, что таких лордов сажают поближе на пирах и выделяют места получше на турнире или представлении. Можно ли пренебречь этим правилом этикета? Конечно, но, скорее всего, это оскорбит вашего гостя, а это весьма печально, если, конечно, у вас не было именно такого замысла.

## **15.2. Престолонаследие**

Вестерос весьма специфичен в вопросах наследования. Наличие разных местных традиций мешает нам говорить о единой системе, но и тут можно проследить закономерность. Общий принцип наследования таков: всё достаётся старшему сыну. Но что делать, если сыновей не осталось? Тогда престол занимает старший брат покойного, и так далее. Но эта тенденция нарушается, когда у короля (или лорда) остаётся дочь и младший брат. Законы Семи Королевств (за исключением Дорна) предполагают в данной ситуации передачу трона младшему брату почившего короля или племяннику. Однако законы Валирии, из которой родом Таргариены, говорят о том, что престол переходит к дочери, сохраняя прямую линию наследования. Некоторые дома Вестероса переняли эту традицию, создавая

прецеденты правления женщин в этих домах и, как правило, заключения матримониальных браков (браки, где главенствующей считается женская линия, а не мужская, сохраняя фамилию жены, а не мужа). Очевидно, что столкновение разных традиций в рамках одного дома приводит к конфликту, который обычно решают силой оружия или интриг, впрочем, законопослушные лорды могут обратиться к королю за решением.

Кроме традиционного способа передачи власти по мужской линии существует еще один. Король (или лорд) может назначить своего наследника сам. Именно такое решение Визериса II привело к гражданской войне, известной как Танец Драконов. Конфликт воли короля и традиций, приправленный острыми социальными противоречиями, привёл к страшнейшему династическому кризису, в результате которого королём стал Эйгон III - сын Рейениры, а Таргариены лишились почти всех своих драконов.

Но что делать, когда наследник не очевиден ни согласно традициям, ни согласно воле короля? Таких случаев в истории Вестероса было всего два. И оба они заканчивались Великими Советами, когда короля выбирают Великие дома. Совет считается состоявшимся, когда на нём была представлена воля всех Великих домов Вестероса. Это означает, что на совете должны присутствовать легитимные представители этих домов (если, конечно, дом не уничтожен), однако может быть вариант, когда воля Великого дома зачитывается, а его представитель не присутствует на Совете. Опротестовать решение совета согласно закону не может никто. В качестве секретаря на таком совете выступает Великий мейстер, но право голоса есть только у лордов. Первый Великий Совет созвал сам Джейхерис Миротворец в 101 году, когда не мог решить, кому из своих внуков передавать трон. Второй Великий Совет созвали после смерти Мейекара, когда у короля была внучка от старшего сына, годовалый внук от среднего и двое младших сыновей самого короля, один из которых был мейстером в Красном Замке. Выбор пал на Эйгона V Невероятного.

Считается также, что Алисента Хайтауэр предлагала Рейенире созвать Великий Совет, дабы избежать гражданской войны, но та отказалась, уверенная в своём поражении.

Итого наследник, как королевства в целом, так и любого титула лорда чаще всего определяется традиционным мужским первородством (исключением является Дорн, где пол старшего ребёнка не важен). Но это лишь традиция, а

не закон. Отсутствие закона о престолонаследии в купе с разными традициями создаёт конфликты, разрешение которых всегда индивидуально, хотя иногда и опирается на подобные прецеденты. Чтобы узнать, как решалась подобная ситуация раньше, часто зовут единственных, кто это помнит, – мейстеров.

С ними же связана ещё одна ветвь традиций о наследовании. Иногда случается так, что дом уничтожается полностью, не оставив наследников. Тогда вопрос, кому переходят его земли и титул лорда, оказывается в руках мейстеров. В Цитадели хранится наиболее полное генеалогическое древо всех домов Вестероса, и по нему можно проследить, кто кому и насколько является близким родственником. Благодаря этому документу, мейстеры смогут проследить и указать, кто законно может претендовать на оставшиеся без владельца земли. Конечно, можно попытаться их захватить, если законы королевства этого на данный момент не запрещают (например, закон о Королевском Мире). И не стоит забывать, что король может просто забрать спорный земельный надел себе, правда это действие вполне может вызвать справедливое негодование наследников.

Что же касается бастардов, тут вопрос много сложнее. Их право на наследование должен подтвердить король. Всё дело в том, что бастард - ребёнок, родившийся вне брака, формально никак к своему родителю не привязан, особенно если его мать простолюдинка. Так что признавать бастарда своим или нет - чаще всего дело совести каждого отдельного лорда или рыцаря. Конечно, мать, воспитывающая ребёнка одна, с большой радостью скажет, что он сын или дочь некоего лорда, и это не всегда правда. Чаще всего доказательством служит само согласие отца и признание ребёнка своим. Однако доказательством могут быть слова свидетеля, который это наблюдал. И тут, конечно же, нет закона, так что всё упирается лишь в вопрос, сколько человек будут готовы тебе поверить, а точнее кому будет выгодно тебе поверить. Но для наследования любых доказательств недостаточно. Признать ребёнка полноправным наследником может только король. Естественно история Вестероса знает случаи, когда король и отец бастарда - это одно и то же лицо. Так Эйгон IV, признав всех своих бастардов, ввёл их в линию наследования, а, вручив фамильный меч старшему из них, создал иллюзию передачи власти, что вызвало конфликт, известный как Война Чёрного Пламени, закончившийся, впрочем, весьма печально для бастарда Его Величества. Без подобных признаний путь бастарда тернист. Обычно люди не доверяют рождённым вне брака.



Считается, что они носят в себе семя предательства, ибо были рождены в преступной связи. Быть бастардом порой хуже, чем быть крестьянином, и потому матери стараются быстро скрыть факт зачатия браком с кем-то. И всё же бастарды есть, и их желание быть признанными очевидно. Так что им остаётся искать доказательства и пробиваться наверх к своему родителю, возможно, он признает бастарда, а там уже и на короля повлияет. В качестве ремарки стоит заметить, что решение о признании бастарда наследником малого дома может принять лорд Великого дома, как представитель короля в регионе.

### **15.3. Дипломатия и послы**

Дипломатия в Вестеросе также попадает в разряд традиционной. Никакого института "дипломатов" или "послов" в Вестеросе нет. Внешние связи королевства весьма ограничены парочкой войн и переговорами с отрядами наёмников, а внутри в постоянных посольствах нет нужды. И причина тому весьма простая. Большая часть информации легко передаётся через нейтральных мейстеров и их воронов - это в разы надёжнее, чем посылать письмо с живым человеком. Курьера значительно проще перехватить, чем ворона. Однако есть вещи, которые бумаге не доверишь, ведь она не умеет торговаться и договариваться. Для этого следует послать верного человека. Но как определить, кого послать? И снова нам что-то диктуют традиции. Никакого закона по этому вопросу нет, и это также может приводить к конфликтам. Традиции велят посылать к кому-то человека, равного ему по статусу или положению, если это возможно. Ведя переговоры с рыцарским домом, вы можете послать рыцаря, но надо понимать, что межевые рыцари в данном случае могут быть рассмотрены как оскорбление, потому что к ним всегда будет отношение как к бандитам. Так что лучше послать хотя бы Присяжного меча. К лорду стоит послать представителя малого дома, а к Великому дому члена королевской семьи или семьи другого Великого дома. Это всё смотрится хорошо, когда речь идёт о короле, но это далеко не всегда так. Чем выше стоит тот, к кому вы отправляете посольство, и чем больше вы хотите выказать своё расположение, тем выше будет ваш посланник. Конечно, если в ваши планы входит оскорбить, а не договориться, то вы можете отправить хоть крестьянина. Велик шанс, что он назад уже не вернётся, а в ответ к вам прилетит ворон с объявлением войны или вызовом на бой. Но если в ваши планы входит договориться и добиться расположения, то надо смотреть не только на ораторские таланты посланника, но и на его статусность. Так, например, лорду малого дома

отправить к королю или лорду Великого дома на переговоры лучше члена своей семьи или ехать самому. Причём чем ближе член семьи, тем лучше. Вот почему эта роль часто достаётся женщинам - жёнам и матерям, если здоровье позволяет. Отправлять незамужнюю дочь следует только с сопровождением, и её визит принимающей стороной может быть воспринят как переговоры о браке как часть заключаемого соглашения. Отказ в оном может быть воспринят как оскорбление или нарушение традиций. Действительно, зачем ещё, кроме как для женитьбы, посылать договариваться невинное дитя? Для тех же, чьи родственники не обладают даром убеждать, а им наделён кто-то из придворных, есть лазейка. Нужного человека просто включают в состав свиты официального посланника, а на переговорах уже посланник просит дать слово своему спутнику. Опять таки это зависит от слушателя, но данная форма может быть воспринята благосклонно, хотя, конечно, не стоит злоупотреблять и ставить в эту позицию простолюдина.

Очевидно, что, когда мы говорим о посольствах, можно не только оскорбить неравным послом, но и наоборот. Пытаясь добиться чего-то от рыцарского дома, вы можете поехать сами или отправить вашу жену, что скажет принимающей стороне о вашем уважении. Расценивается подобное посольство как комплимент, отражающий не юридический статус собеседника, а ваше к нему отношение.

Таким образом, составляя посольство, вы не только занимаетесь тем, что должно сказать, но и тем, чтобы не оскорбить того, с кем хотите договориться. Важно проявлять уважение статусом или родственной близостью к вам посланника. Ближайший родственник всегда будет оценен благосклонно вне зависимости от его статуса.

#### **15.4. Эпилог**

Общество Вестероса - традиционное общество. Всё, что написано выше, это не законы по большей части, а набор традиций, которые могут нарушаться. Их нарушение может привести к катастрофе, а может пройти незаметно. Но нарушение любой традиции всегда может быть использовано против вас вашими врагами, а также может создать вам новых среди ярых поборников традиций. Стоит ли овчинка выделки, решать уже вам, но помните, что последствия могут быть совершенно непредсказуемыми.

## 16. Судебная система

Общее описание / Основные постулаты судебной системы

### 16.1. Общее описание

Судебная система Вестероса по сути своей строится всего на трёх тезисах, а именно:

#### 16.1.1. *Первый тезис*

«Король есть главное правосудие». Он представляет собой верховную судебную власть и истину в последней инстанции. Лорды же, как представители его власти и воли на подвластных им землях, на этих же территориях и судят. Каждый лорд может назначить кого-то на своих землях исполнять эти обязанности, если сочтёт себя слишком занятым для оных. Но надо понимать, что те, кого будет судить такой ставленник, могут воспринять это как оскорбление или уничтожение их прав. Их возмущение может выражаться даже в открытом неповиновении решению такого судьи. Во многом это зависит от региона. Никакой официальной должности под это не предусмотрено, а попытка её создать может вызвать недопонимание, вплоть до короля.

#### 16.1.2. *Второй тезис*

Так как лорд не может быть везде и всюду, в городах делами простого народа занимается судья. Он может быть назначен или выбран (в зависимости от региона), в последнем случае – городской администрацией. В крупных городах, таких как Старомест, городского судью выбирают, и лорд Хайтауэр часто не знает, кто является судьёй в городе. В маленьких городах или посадах при замках судья может быть назначен самим лордом, но он отнюдь не обязательно будет из благородных, хотя, конечно же, чаще всего это хотя бы рыцарь, просто в силу того, что лорд редко знаком с кем-то ещё.

Судебная система городов сильно зависит от региона и характера, производимых там действий и происходящих в нём событий, при этом мера наказания за совершенные злодеяния никак не регулируется вышестоящей властью. Система является полупреcedентной, то есть во многом опирается на уже описанные в этом городе случаи того или иного преступления и ранее примененную меру наказания. Никакого общего свода прецедентов или

полноценной системы наказания в Вестеросе нет. К преступлениям, караемым в разной мере, но повсеместно, относятся контрабанда, грабёж, работорговля, воровство, убийство, выдача себя за должностное лицо, нарушение клятвы, организация бунта, уничтожение или повреждение королевской собственности и нарушение королевского указа.

### 16.1.3. Третий тезис

В деревне судит староста. Деревня, если говорить в общем, – место довольно специфическое, людей в ней мало, и все друг друга знают. Преступления там происходят разве что весьма мелкого масштаба, а конфликтные ситуации обычно разрешаются полюбовно. Если же происходит на самом деле нечто мистическое и пугающее (например, жителей деревни массово убивают), то те обратятся за помощью к лорду или, наоборот, объединятся в попытке совладать с проблемой самостоятельно. А в остальном авторитета старосты вполне хватит. Опять таки в зависимости от региона староста со сложными делами (или специально оговоренными местными порядками) может идти в замок к лорду. Например, на Севере все убийства старается рассматривать лорд, благо в деревнях они как преступление происходят весьма редко.

В деревне, помимо старосты, есть септон (в регионах, где распространено Семибожие), и его мнение имеет колоссальное значение и большой авторитет. К нему всегда относятся не так, как к остальным жителям деревни – ибо он часто пришлый из других земель, всегда грамотен, в отличие от поселян, и, безусловно, ведет речь от лица Богов. К нему могут относиться по-разному: положительно, нейтрально или негативно, но всегда не так, как к другим. Если деревенский люд настроен доброжелательно относительно септона, то его мнение крайне важно для крестьян, и потому иногда он может выступать в роли третейского судьи, к которому не гнушаются обращаться и староста. Он образованнее крестьян, и его слова часто могут решать исход некоторых конфликтов или стать искрой, разжигающей новые. Естественно, подобное действие нельзя назвать полноценным судом, но септон имеет власть обвинить кого-либо в некоем деянии (например, в преступлении против Богов), и ему, скорее всего, поверят, особенно когда его слова имеют подтверждение, даже если это подтверждение не прямо указывает на обвиняемого ("охота на ведьм").

## 16.2. Основные постулаты Судебной Системы

Несмотря на тезисную общность судебной системы, в некоторых регионах она имеет существенные отличия от общепринятой в Вестеросе. По сути своей Семь Королевств – федерация, в которой есть единое монархическое правление, но в каждом королевстве есть свои традиции и правила. К наиболее важным правилам, распространенным на всех землях, объединённых Таргариенами, относятся запреты на убийство, кражу, работоторговлю, а также на измену. Последняя в стране и вовсе считается наихудшим из деяний и карается смертной казнью. К измене приравнивается нарушение клятвы, подтверждённое убийство родственников, покушение на жизнь и здоровье членов королевской семьи (за исключением обвинённых в мятеже) и нарушение королевского указа, имеющего силу закона (например, Королевский мир). Конечно же, любое преступление может перестать быть таковым в зависимости от судьбы (примером из книги является убийство короля Эйериса - как мы знаем, убийца был прощён), но надо понимать, что особо громкие преступления всё равно будут преследовать свершившего всю жизнь в виде сеньяля, прозвища или насмешки (Цареубийца всё ещё хороший пример, а также отличный пример Кровавый Ворон, прозванный так после битвы на Краснотравном поле, где он убил своего брата).

Король своей волей вполне может отменить действие любого своего указа как повсеместно, так и в частном порядке, в конкретном случае.

В институте Вестеросской власти существуют должности, так или иначе связанные с созданием законов и соблюдением за их исполнением. При дворе такую роль на себя берет Мастер над законами, представляющий собой, по сути, зачатки законодательной власти. Основная его функция – предлагать Королю новые законопроекты. Но надо понимать, что большая часть этих предложений – скорее правильным языком записанные акты, имеющие юридически-экономический характер, например, «С этого дня мы повысим налоги на торговлю» или «Считать такого-то изменником и доставить его в Королевскую Гавань». Однако Мастер над законами обладает властью обращаться к Королю с предложениями о применении локальных мер относительно некой ситуации или личности, чем было бы крайне глупо не воспользоваться.

Приговор приводят в исполнение (часто, но не всегда, вспомнить тот же пример с Севером и их законами о самоличном умерщвлении преступников Лордом) палачи. Помимо казней на долю палачей приходится и проведение

дознания, для чего им приходится обращаться к знаниям человеческой анатомии. В этой сфере они подкованы на уровне, необходимом для поддержания в человеке жизни и сознания достаточно долгое время и, конечно же, они не всегда полноценные лекари, хотя могут ими быть. Палачи обычно довольно скрытны и нелюдимы, их не видно и не слышно, да и о них не принято много говорить. В городе это, скорее всего, бывший преступник. У лорда может быть назначенное Правосудие, как у короля есть Королевское правосудие.

Свои особенности судебной системы и приведения приговоров в исполнение имеются в крайних регионах государства – на Севере и в Дорне - они отличаются в этом смысле от центральных земель Вестероса.

На Севере, в связи с суровыми, требующими и так больших усилий для выживания, условиями, свои порядки относительно наказаний за нарушение законов. Смертельных приговоров меньше, но более серьезно караются преступления против дома и семьи, ибо нет ничего ценнее очага и людей, которые тебе помогают в суровую зиму. Любое предательство доверия карается сильнее, чем где-либо еще. Имеют колоссальное значение клятва и верность ей, законы гостеприимства (нарушение которых приравнено к клятвопреступлению). При этом, так как человеческая жизнь имеет для северян большее значение, у них даже самые тяжкие преступления чаще всего караются ссылкой на Стену, а не смертью, ведь сохранить любую жизнь в этом суровом климате крайне важно. Посему лорд Старк сам исполняет смертный приговор. Ссылка на Стену, по сути, является изгнанием, в котором преступник несет миссию по защите государства, и тем самым его жизнь не тратится понапрасну.

Единственный стопроцентно исполняемый смертный приговор – казнь за клятвопреступление и, в первую очередь, за дезертирство из Ночного Дозора. На Севере также существуют и финансовые наказания, которые могут сделать человека должником, вплоть до временного рабства, но из него можно выкупиться, вернув долг, и снова стать свободным человеком. Такая форма рабства не называется рабством и не запрещена законом.

В Дорне ситуация диаметрально противоположна. Кара за неисполнение законов там, в большинстве случаев, сведена к физическим наказаниям разной степени жестокости. Для дорнийцев человеческая жизнь не представляет особой ценности, а ссылать непокорный правилам люд особо некуда. Значительно больше преступлений карается разнообразными, часто

извращенными, казнями. Изобретательность дорнийцев в этом смысле не знает предела. По характеру своих действий дорнийцы – очень жестокие люди и мало ценят человеческую жизнь. Они вспыльчивы и агрессивны. Возможно, именно посему Дорн – самый малонаселенный регион.

И в самом южном, и в самом северном королевстве, и в центральной части страны особыми привилегиями во время судебного процесса могут пользоваться представители дворянства и высших эшелонов власти.

Если на скамье подсудимых находится ближайший родственник Короля, ситуация с ним решается советом, в который обязательно вхож Мастер над законами. Переводя на современный лад, это прототип суда присяжных. Откровенно говоря, это не очень популярная, почти уникальная форма суда. Остальные ситуации со знатными господами чаще всего решаются Королём или его наместником.

Дворянин, до того, как был зачитан приговор, может избрать для себя один из следующих путей, дабы попытаться сохранить свою жизнь и максимально избежать наказания:

- Сознаться и попросить о милосердии, которое, скорее всего, будет ему даровано в виде ссылки на Стену. (Пример с Недом Старком скорее исключение, чем правило, и обусловлен своеволием молодого Короля).
- Сказать «Нет, я отрицаю все обвинения» и потребовать Божьего суда, в котором ему не имеют права отказать.

При этом этот суд может происходить в двух вариациях:

А) Редко, крайне редко используемая вариация, однако все еще являющаяся легальной, хоть и архаичной – Суд Семерых.

Его может потребовать как обвиняемый, так и обвинитель. Причём обвинитель даже чаще, потому что в этой форме обвиняемый лишается права на Суд Поединком, описанный ниже. Однако во всех случаях эта форма должна быть одобрена королём, потому она постепенно и отошла в прошлое – слишком много рыцарей погибало в процессе.

Суд Семерых, согласно названию, – турнирный бой 7 на 7 с боевым оружием, при этом и обвинитель, и обвиняемый обязательно участвуют в бою. В процессе боя кто-то из бойцов может (и скорее всего) погибнуть. Все бойцы должны быть рыцарями. Сражающиеся сами выбирают оружие. Своих семерых бойцов обвиняемый должен уговорить его защищать, если 7 бойцов

не набирается, то боя не будет, и обвиняемый будет признан виновным. Бой продолжается, пока либо обвинитель, либо обвиняемый не проиграет, то есть либо не умрёт, либо не сдастся. Для обвиняемого его поражение карается исполнением приговора, его защитники при этом никак не страдают. Обвинитель, же просто оказывается публично унижен тем, что проиграл и вынужден извиняться за "ложные" обвинения. (Эта форма суда хорошо описана в рассказе "Межевой Рыцарь", и многие персонажи могут быть в курсе старых событий 100-летней давности на турнире в Эшфорде).

Б) Суд поединком - это форма суда, при которой двое бойцов сражаются в пешем бою друг против друга. Подсудимый и обвинитель выставляют защитника (в книгах не было примера, когда сам участник процесса участвовал за себя, но вероятно такой вариант возможен по согласию обеих сторон и короля или лорда, его представляющего), защитник обязательно должен согласиться идти на бой добровольно. Этот бой ведется до смерти одного из противников. С подсудимого при победе снимаются все обвинения, а если его защитник погибает, то казнят и подсудимого. Обвинитель никак не страдает от смерти своего защитника, кроме опять-таки публичного унижения в виде извинений, и, возможно, родственники погибшего будут не очень доброжелательно настроены к тому, кто стал причиной его смерти. В этом бою нельзя сдать. Отсутствие одного из бойцов к моменту начала поединка означает поражение того, кто остался без защитника.