

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

Название игры: Дикий огонь

**Список блоков:**

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Экономика](#)[Мастерские правила](#)[Мемуары, воспоминания, отзывы](#)

Блок: Общие правила, разное



**АНОНС.**

Мастерская группа "Плавающий дом" имеет честь представить Вам ролевую игру по эпопее Джорджа Р.Р. Мартина "Песнь Огня и Льда", которая пройдет 11-13 июля сего года под Москвой.

Наша игра рассчитана на 150 и более игроков, от которых мы ждем как командных, так и личных заявок. Прекрасные книги, по которым мы делаем игру, - "Игра престолов", "Битва королей" и "Буря мечей", - рисуют суровый и жестокий, но удивительно жизненный мир, в котором и добро, и зло, и жестокость, и жертвенность, и красота, и грязь идут рука об руку, что близко и знакомо каждому из нас по реальной жизни.

Игровые события начинаются за 17 лет до начала действия первой книги. На престоле находится король Эйерис II из династии Таргариен, чья военная и политическая мощь некогда зиждилась на непобедимых, но ныне исчезнувших драконах. С момента установления династии прошло около 280 лет, и ныне верховная власть перешла к более прозаическим средствам внушения покорности. Однако отсутствие драконов не заставило королей-Таргариенов расстаться с представлением о себе как о людях-драконах, существах высших и не подвластных законам человеческим. Назревает бунт.

Но давайте начнем тогда, когда еще ничто не было решено окончательно.

Принимаются заявки на правящий дом и двор Таргариенов. Помимо столичной знати, на игре будут представлены все крупные дома Вестероса - Старки, Тиреллы, Ланнистеры, Баратеоны, Талли, Мартеллы, Грейджои и прочие. Особенно рады мы будем увидеть мелкие рыцарские дома со своими семейными связями, традициями и скелетами в шкафу - здесь есть огромный простор для творческого сотрудничества. Принимаются также заявки на септ и септонов (представителей духовенства/монашества) и септрии (монастыри), а также на смиренных жрецов "чистой науки" - мастеров.

Что касается магии, то рабочего волшебства, то есть волшебства в руках людей, на игре не будет. Да, когда-то, в старые добрые времена, волшебством управляли умелые руки мастеров, Таргариены повелевали драконами, еще не ставшими легендой, а далеко на севере бодрствовали великаны и всклокоченные мамонты, не говоря уже о созданиях более жутких и таинственных. Ныне чудеса измельчали, и среди орудий преобразования мира свое почетное место заняли тяжелый труд, острый меч и горький яд. Но на фоне мелких дразг и обид, войн и интриг вырисовывается великое, мрачное противостояние Холода и Пламени, двух древних и враждебных сил, между которыми, как между жерновами, перетираются человеческие судьбы. Магия, пусть незримая и неподвластная, наполняет мир...

Мир застыл в ожидании перемен.

С уважением: Илсе, Рыжий Сакс, Мира.

## **ИСТОРИЯ ВЕСТЕРОСА ДО ПРИХОДА ТАРГАРИЕНОВ**

Кем были исконные жители Вестероса, никто не знает. Однако первыми из тех, кого видели человеческие глаза, были Дети леса – не в меньшей степени создания легенд, чем истории. Никто не знает, откуда они пришли в Вестерос и как долго они там жили, но предания гласят, что они обитали в Вестеросе в эпоху Зари, задолго до того, как туда пришли Первые люди. Говорят, Дети леса не были людьми в полном смысле этого слова – ростом не выше ребенка, смуглые, легкие и прекрасные. Они не знали ни замков, ни городов, ни деревень, а обитали в глубинах леса, в пещерах и холмах, в плавающих хижинах и домах на деревьях. Одеждой им служили рубахи из листьев, а обувью – обмотки из коры и лыка. Не зная, стали, они сражались оружием из обсидиана, а охотились при помощи луков из чардрева и накидной сети.

Как гласят предания, Дети леса знали песни деревьев, умели летать как птицы и плавать как рыбы, и имели власть над лесными зверями и всеми созданиями, летающими и плавающими. Дети леса пели так прекрасно, что люди, слушая их, плакали. Как говорят, их Мудрые, Видящие-Сквозь-Зелень, вырезали лики на стволах чардрев, чтобы они караулили лес. Но говорят также, что Дети владели и другим, грозным волшебством, знали тайны смерти и умели разговаривать с мертвыми. Впрочем, последние из Детей леса исчезли тысячи лет назад, от них остались только лики на деревьях, и ныне никто не может сказать, где ложь, а где истина.

Двенадцать тысяч лет назад через Перебитую руку, которая тогда еще не была перебитой и соединяла Дорн с восточным континентом, пришли Первые люди. Они двигались верхом на конях и несли круглые кожаные щиты и бронзовые мечи. Открывая для себя еще дикий в ту пору континент, Первые люди принялись расчищать земли под пашни и фермы и уничтожать устрашавшие их деревья с ликами на стволах, что ужаснуло и разгневало Детей. Между двумя народами разгорелась война. По легенде, Дети леса призвали могущественные силы, которые обрушили океан на Руку и раздробили ее, но

было уже поздно - Дети, чьи обсидиановые мечи не могли тягаться с бронзой Первых людей, постепенно сдавали позиции. Много крови было пролито до тех пор, пока предводители обеих сторон не встретились на острове Ликов, чтобы заключить мир, свидетелями которого стали лица, вырезанные на вековых чардревах, которые несут свою стражу до сих пор. По договору, к Первым людям отошли все земли, кроме густых лесов, которые остались во владении Детей леса. Первые люди обязались впредь не предавать топором ни одного чардрева. В мире и согласии две расы прожили четыре тысячи лет.

О Первых людях лучше всего помнит Север да Земли-за-Стеной, где чтят их обычаи. Первые люди хоронили своих мертвецов в курганах и не держали палачей для того, чтобы казнить нарушителей закона. Они чтит законы гостеприимства; человеку, который вкусил пищи в доме хозяина, не может быть причинено никакого вреда до тех пор, пока он пребывает под кровом. Язык, на котором они говорили, звучал резко и лающе. Из Старого языка дошли такие слова как «сиггерик» («обманщик»), «магнар» («повелитель») и некоторые другие; говорят, что на Старом наречии до сих пор говорят Одичалые. Потомки Первых людей носят простые, краткие родовые имена, наподобие «Старк», «Флинт» и так далее.

По легендам, Стену возвели Первые люди. Они же положили начало Ночному Дозору на Стене.

С заключением договора закончился век Зари, и началось Время Героев. Сколько времени оно продолжалось, неизвестно, но за четыре тысячи лет оно закончилось, минула Долгая ночь... Со временем на семи частях Вестероса сложились государства, которыми правили короли Первых людей: Короли Севера, Короли-на-Скале, Короли Просторов, Короли Горы и Долины, Короли Бурь, Короли Железных островов и Приречья и Короли Дорна.

Около восьми тысяч лет назад, из-за Узкого моря пришли новые завоеватели – высокие, светловолосые воины, вооруженные сталью и облаченные в стальные доспехи. Они называли себя андалами и поклонялись Семерым богам, знак которых они носили на своем теле. Между непрошеными гостями и Первыми людьми мгновенно вспыхнула война. Андалы, фанатичные последователи своих богов, жгли богорожи, стесывали лица со стволов и убивали Детей леса. Дети леса в страхе бежали на Север. Легенды гласят, что, уходя, они хотели затопить Перешеек, чтобы разделить Север и Юг, но так и не привели свои планы в исполнение. Война длилась несколько сотен лет. Первые люди держались твердо, но вскоре шесть южных королевств пали, и лишь на Севере власть оставалась в руках Королей Зимы. В Семи королевствах утвердились знатные андалские рода, многие из которых правят до сих пор.

Не более чем эпизодом в истории Вестероса, но огромным событием в истории наиболее южного королевства – Дорна – стало прибытие третьей волны завоевателей. Тысячу лет назад к его берегам подошла флотилия из десяти тысяч кораблей, на которых приплыли люди из народа ройнаров, которых привела за собой их воинственная королева, Нимерия. Как гласит предание, Нимерия взяла себе в мужа Морса Мартелла и помогла ему сокрушить всех соперников и объединить Дорн под своей властью. С тех пор в жилах дорнийских владык, да и простых жителей Дорна, течет ройнарская кровь. Титул «принц», который до сих пор носят властители Дорна, был воспринят от ройнаров.

Обычаи ройнаров оставили заметный отпечаток на нравах Дорна. Женщины занимают большее значительное положение в жизни общества, чем у других народов Вестероса; в семье наследуют оба пола. У ройнаров существовал институт наложниц, которые имели более высокий статус, чем любовницы, но более низкий, чем законные жены. С ней не зазорно было показываться в свете. И у андалов, и у Первых людей связь между

мужчинами считалась постыдной, однако ройнары относились к этому более терпимо. Изначально новоприбывшие верили в своих богов, но со временем они забыли их и приняли веру Семерых. Постепенно смешавшись с потомками андалов и Первых людей, ройнары породили то причудливое и не похожее на прочие народы Вестероса племя, которое ныне населяет Дорн.

## **ИСТОРИЯ ДИНАСТИИ ТАРГАРИЕНОВ.**

Таргариены – потомки повелителей Валирии, спасшихся после того, как их родные земли постиг Рок. После того, как Валирии не стало, Таргариены укрылись в самой западной точке бывшей Валирии – на острове Драконий Камень. Там они провели более двух сотен лет, не пытаясь ступить на землю Вестероса. Однако во времена Эйегона, прозванного позже Эйегоном Завоевателем, они решили, что время пришло, и начали наступление на Семь королевств. Войском предводительствовали сам Эйегон и две его сестры, Висеня и Рейенис, верхом на трех драконах – Балерионе Черном Ужасе, Вхагаре и Мираксесе. С помощью драконов Эйегоном было захвачено шесть из семи королевств.

Приход Таргариенов принес огромные изменения в жизнь королевств Вестероса. Пали многие правящие династии. Например, дом Тиреллов – это дом стюардов, возвышенных Эйегоном после того, как король Просторов Мерн сгорел заживо на Пламенеющих полях. Харлен Тирелл сдал Хайгартен Эйегону, за что был сделан повелителем Просторов.

То же произошло и на Трезубце. Во времена Завоевания Трезубец принадлежал повелителю Железных островов Харрену, прозванному Черным. Харрена мало кто любил, и многие из его людей дезертировали, перейдя на сторону его противника, лишь бы избавиться от него. После того, как Харренхол был сожжен Эйегоном, и линия Харрена была уничтожена вместе с ним, Завоеватель пожаловал Трезубец Эдмину Талли и вынудил лордов поклясться ему в верности. Так, Талли тоже являются властителями с не самой долгой историей. После того, как перед Эйегоном пали и Железные острова, железные лорды избрали для управления Викона Грейджоя. То есть, и линия Грейджоев заняла свое нынешнее положение не так давно.

В большинстве домов у власти продолжали оставаться представители прежней знати, исключением стал лишь нынешний удел Баратеонов. После завоевания земли Королей Штормов были пожалованы Эйегоном Орису Баратеону, одному из его военачальников, которого молва считала его незаконнорожденным братом.

Последним колена перед Эйегоном склонил Торрхен Старк, последний Король Севера. Независимым остался лишь Дорн, который никак не давался Повелителям драконов, так как жители его бежали перед драконами, а когда драконы уходили, то они, возвращаясь, резали гарнизоны. Дорн удалось завоевать лишь 200 лет спустя.

Обосновавшись в Королевской гавани, которая была выстроена там, где впервые высадились войска Эйегона Завоевателя, Таргариены в течение нескольких поколений обустроивали свое новое королевство.

Строительство замка в Королевской гавани было начато Эйегоном, а закончено его сыном Мейегором Жестоким, построивший чудовищную твердыню Мейегора и казнивший всех, кто участвовал в строительстве. Однако, несмотря на столь разный характер потомков Эйегона – начиная от садистически настроенного Мейегора и кончая Джейехерисом I Миротворцем, которого и далекие потомки вспоминают добрым словом, - империя жила в относительном мире, как внешнем, так и внутреннем. Как Эйегону удалось этого добиться, остается загадкой, так как он имел потомков мужского пола от

обеих жен.

Первые крупные неприятности случились после смерти Визериса I, когда разразилась гражданская война, получившая название «Танец Драконов». Причиной гражданской войны стала попытка принцессы Рейениры, матери будущего короля Эйегона III, оспорить престол у своего младшего брата Эйегона II. Длительная гражданская война закончилась победой Эйегона. Рейенира была казнена как изменница, ее отдали на съедение дракону Эйегона II. У этой, и без того невеселой истории, было еще более печальное продолжение. Сын Рейениры, впоследствии восшедший на престол под именем Эйегона III, в детстве стал свидетелем жуткой смерти матери и с этих пор стал панически бояться драконов. К тому моменту драконы род драконов выродилился, и единственным драконом Эйегона была чахлая зеленая самка, так и не сумевшая высидеть свои яйца. Говорят, что Эйегон, питая ужас перед всеми драконами, в конце концов, ее отравил. За это Эйегон III был прозван Убийцей Драконов.

Эйегону III наследовал его сын, Дейерон I, прозванный Юным Драконом за доблесть и искусство полководца. Он был знаменит тем, что не проиграл ни одной битвы. Однако и в своем молодом задоре Дейерон не знал удержу. Юный Дракон был храбр и амбициозен, и не всегда думал о последствиях своих действий. Он замыслил поход на Дорн, завоеванием которого он, очевидно, мечтал превзойти своего победоносного предка, которому это не удалось. И он его завоевал - ценой 10 тысяч человек, - но потом, как говорят, истратил 50 тысяч, чтобы его удержать, и так и не удержал. Оставив наместником в Дорне некоего Тирелла (что и ныне является поводом для взаимных претензий между давними врагами - Мартеллами и Тиреллами), Дейерон удалился в Королевскую гавань. Безвестный Тирелл, как известно, неудачно дернул за шнур балдахина, после чего на него просыпались тысячи скорпионов, и, заметим, он не выжил. Этот инцидент стал искрой, воспламенившей Дорн. Началось восстание, все плоды завоевания Дейерона были уничтожены, а Дорн снова отложился от империи. Молодой Дракон умер в возрасте 18 лет, и вслед за ним на престол взошел его брат Бейелор, прозванный Благословенным. Бейелор Благословенный неоднозначно оценивается потомками и считается одиозным персонажем. Он был чрезмерно, просто вопиюще, религиозен. Хорошей иллюстрацией его характера является то, что он заточил трёх своих сестер навеки в башню, опасаясь, что они введут его во искушение. Считая, что молитва является панацеей от всякого недуга, он полгода провел в молитве, чтобы боги помогли вылупиться драконам из яиц, но у него ничего не вышло. Притом, что я его считают истово верующим человеком и образцом благочестия, все признают, что как правитель он мало чего стоил, и неизвестно, к чему бы пришла держава, если бы не его Десница, младший брат его отца принц Визерис. После смерти Бейелора – то ли от непосильного поста, которым он изнурил себя до смерти, то ли от яда, положенного рукой Визериса, - он взошел на престол под именем Визериса II.

Визерис II был младшим братом Эйегона III. В течение 15 лет он был Десницей при государях, сначала при Юном Драконе, а потом при Бейелоре Благословенном. Учитывая, что первый был постоянно в походах, а второй – слишком увлечен собственной святостью, Визерис стал истинным благословением для державы. Однако править самостоятельно ему довелось лишь год, после чего он скончался. Вслед за ним на трон взошел Эйегон IV Недостойный.

У короля Эйегона IV Недостойного была сестра, Нейерис, и брат, славный принц Эйемон, по прозвищу Рыцарь-Дракон, горячо любимый народом за чистоту и святость. Принц обожал свою сестру и мечтал о ней, однако когда Нейерис стала женой Эйегона,

между ними легла непреодолимая преграда, что, однако, не охладило пыл Эйемона. Надо отметить, что Эйегон IV Недостойный славился своей чудовищной ревностью. У него было много любовниц (и незаконных детей), но всякого, кто осмеливался оказывать знаки внимания его любовницам, он предавал жестокой смерти. Однако брата он боялся и, несмотря на безудержный нрав, никогда не поднимал руку на Нейерис. История любви Эйемона и Нейерис окончилась грустно. Рыцарь-Дракон был взят в плен во время одной из дорнийских войн и посажен в яму со змеями. Его дядя, тогда еще живой Бейелор Благословенный, пришел босиком смиренно просить мира в Дорн, и вызволил рыцаря, якобы невинного, из ямы. Во всяком случае, так гласит легенда. Поговаривают, что светлый рыцарь на самом деле помешался от бесчисленных укусов и впоследствии умер. Так заканчивается печальная история любви Эйемона и Нейерис.

В преддверии кончины Эйегон IV поступил наименее мудрым для владыки образом и признал всех своих бастардов, после чего началась вторая крупная гражданская война, известная как война Девятигрошовых королей. Наибольшую опасность для престола представляла линия Черное Пламя, а конкретно Дейерон Черное Пламя, оспаривавший престол у сына Эйегона IV Дейерона Таргариена. Хотя сам Черное Пламя был схвачен и казнен, восстания и войны продолжались. Война Девятигрошовых королей не утихла почти пять поколений и закончилась лишь после того, как сир Барристан Храбрый уже при Эйегоне V убил последнего из претендентов на престол, Мейелиса Чудовищного.

При наследнике Эйегона IV Дейероне II, во времена которого происходит действие «Межевого рыцаря», к империи, наконец, был присоединен Дорн. Не добившись своего войной, Таргариены взяли свое миром. Дейерон II Таргариен взял в жены дорнийскую принцессу Мирию и отдал в жены правящему принцу Дорна свою сестру. Очевидно, дорнийская кровь оздоровила линию повелителей Валирии, которая, если бы не многочадие Дейерона II, у которого было 4 сына и впечатляющий резерв внуков к моменту смены престола, могла бы зачахнуть естественным путем.

Сыновьями Дейерона II были Бейелор, Эйерис, Рейегель и Мейекар. Старший сын, Бейелор Сломи Копье, человек безукоризненной чести и доблести, грозный воин и справедливый судья, был при Дейероне II Десницей и наследником престола, на которого возлагали большие надежды. Тем не менее, как помнят все читатели рассказа, ему не суждено было править. Дейерону наследовал его младший сын Мейекар в обход книжника Эйериса и слабого и полоумного Рейегеля.

У короля Мейекара было, опять же, четыре сына, в этом плане он унаследовал благословение богов, которым был обласкан его отец. Старший сын, Дейерон, к правлению не был приспособлен по причине беспробудного пьянства, общей слабости, лени и пассивности, в которых он сам отдавал себе отчет. Второй сын, принц Эйерион Яркое Пламя, будучи искусным воином, был при этом безудержно жесток и склонен к психопатии. После грязного и неподобающего скандала, описанного в «Межевом рыцаре», принц был отправлен в оздоровительную ссылку в Лис, что несколько расширило пропасть между ним и троном. Третьего сына, ныне здравствующего Эйемона Таргариена, родня держала настолько не в чести, что в возрасте 9-10 лет его отправили в мастерскую Цитадель в Староместе. А четвертым сыном был принц Эйегон, он же Эг, который молодость провел в оруженосцах у межевого рыцаря сира Дункана Высокого, впоследствии капитана Королевской гвардии.

Прошли годы после событий, описанных в «Межевом рыцаре». По возвращении из

ссылки принц Эйерион Чудовищный (так впоследствии стали звать Эйериона Яркое Пламя), прожил недолго и умер страшной смертью, осушив чашу дикого огня, что, по его мнению, должно было превратить его в дракона. Излишне говорить, что он ошибся. Наследник престола принц Дейерон, в свойственной ему манере проводить жизнь легко, подцепил от шлюхи срамную болезнь и вскоре скончался. Он оставил после себя слабоумную дочь, а принц Эйерион – младенца-сына.

Их отец, король Мейекар, скончался через год после смерти Эйериона в битве с одним из восставших лордов. После его смерти был собран Совет для того, чтобы решить проблему престолонаследия. Поскольку следующим в очереди наследников был принц (мейстер) Эйемон, на царство был приглашен он, однако он отклонил предложение, ссылаясь на мейстерские клятвы. Опасаясь, что сын покойного Эйериона может унаследовать сумасшествие отца, и, сбрасывая со счетов слабоумную дочь принца Дейерона, Совет короновал Эга, который впоследствии стал известен под именем Эйегон V Невероятный.

Сыном Эйегона V, которого помнят многие из живущих сейчас, был Джейехерис II, вслед за которым на трон возшел ныне правящий Эйерис II.

Теперь идет 280 год с момента завоевания Вестероса Эйегоном I Таргариеном.

## **О БИБЛИОТЕКАХ.**

В каждом замке должна быть библиотека. Чем крупнее замок, чем древнее и богаче его история - тем больше библиотека. Дабы не обнаружить на игре общим счетом три страницы библиотек, мы объявляем:

Каждый, приславший нам 5 страниц осмысленного "библиотечного" текста, получит в свое безраздельное пользование одну страницу мастерской информации, представляющей реальную игровую ценность.

Замечу, что бывает чрезвычайно полезно писать истории замков, мемуары далеких и не очень предков, и пр.

## **О МУЗЫКЕ И ПЕНИИ.**

В "Песни Огня и Льда" фигурируют две песни, без которых существование современного Вестероса кажется нам невозможным. Это "Дожди Кастамира" (др. вариант "Рэйн из Кастамаре")

и свадебная песня про Короля и Королеву.

Мы зачтем половину взноса на игру тому, кто напишет текст и музыку к любой из этих песен (соответственно, весь взнос - если к обеим) и сможет самостоятельно, или с группой единомышленников исполнить ее качественным и приятным для слуха образом. Естественно, желательно предупредить нас о подобном намерении заранее.

P. S. Не беспокойтесь, что вы окажетесь не единственным автором, народ Вестероса многолик. Единственное непреложное требование - чтобы в ваш текст были включены те фрагменты, которые упоминаются в книгах. Исполнение песни про медведя тоже приветствуется, размеры вознаграждения мы готовы обсуждать отдельно.

## **О ПОРТРЕТНОЙ ГАЛЕРЕЕ.**

Очень трудно играть, не зная друг друга в лицо, или познакомившись за час до парада на полигоне, а потому, мы решили организовать "портретную галерею" игроков, с указанием имен персонажей. Но, как вы понимаете, без вашей помощи это невозможно, а потому:

Все игроки, имена, чьих персонажей указаны в описаниях семей в качестве "обязательных" или "желательных" персонажей, пришлите нам, пожалуйста, по почте по возможности, крупные и качественные ваши фотографии в узнаваемом виде. Лучше, если фотографий будет несколько, чтобы мы могли выбрать наиболее подходящую.

### **О СВОБОДЕ КОММЕРЦИИ.**

Нам хотелось бы, чтобы на нашей игре, как и в нормальном мире, процветали торговля и ремесла, но отдаем себе отчет, что в рамках игры это довольно сложное дело.

Все игроки, едушие играть коммерсантов, и везущие на игру реальный товар для распространения за игровые деньги, освобождаются от взноса. Естественно, в первую очередь, это относится к "кабакам" и прочим пунктам общественного питания, но, так же, и ко всем, кто пожелает осуществлять какую-либо торговлю на игре.

### **О МОЛЧАЛИВЫХ СЕСТРАХ.**

Это объявление адресовано, в первую очередь, дамам, желающим играть активные и важные роли, но не находящим себе места в очень суровом и "мужском" мире Мартина.

Молчаливые Сестры - удивительный и таинственный орден женщин, посвятивших себя проходам погибших в мир иной, остался удивительным образом, лишен всяческого внимания. На мой взгляд, это совершенно недопустимо. Впрочем, ИЗВНЕ, деятельность Ордена действительно не представляет из себя ничего особенного...

### **О ТУРНИРЕ.**

11 Июля (в первый день игры) Сразу после парада, состоится празднование свадьбы принца-дракона Рейегара Таргариена, лорда Драконьего Камня и наследника Железного Трона и принцессы Элии Дорнийской, в числе прочих развлечений, будет проведен турнир, принять участие, в котором смогут все желающие.

Турнир будет состоять из 4 отдельных частей, и любой желающий может участвовать в тех, которые считает для себя интересными без ущерба своему званию и достоинству.

Общий турнир для пеших бойцов. Допускаются все желающие, достигшие возраста 14 лет. Призом Его Королевское Величество Эйерис Таргариен выставляет одноручный меч, валирийской стали именем "Огонь".

Турнир лучников. Допускаются все желающие, достигшие возраста 14 лет. Призом Его Королевское Величество Эйерис Таргариен выставляет кожаный колчан для стрел.

Бои групп (7 против 7). Допускаются все желающие, достигшие возраста 16 лет. Призом Его Королевское Величество Эйерис Таргариен выставляет командиру победившего отряда боевой одноручный топор.

Детский турнир. Допускаются дети в возрасте от 6 до 11 лет. Бои идут в мягких доспехах детским (деревянным) оружием. Призом Его Королевское Величество Эйерис Таргариен выставляет кинжал, валирийской стали.

Взнос серебром для зачисления в список участвующих вносится отдельно для каждой номинации. (См. ниже).

### **О РЕГИОНАЛЬНЫХ ПОСРЕДНИКАХ.**

**Внимание всех желающих:** Нам нужны региональные посредники - технические мастера, которые будут находиться на местах, и разрешать появляющиеся в ходе игры вопросы из области правил, а так же, по необходимости, отслеживать боевые взаимодействия и обладать некоторыми другими полномочиями... Надеюсь, дело это покажется Вам интересным. Пишите, нам нужна ваша помощь!

### **КОЕ-ЧТО ОБ ИГРЕ В ЦЕЛОМ.**

Дикий Огонь - игра в жанре "фэнтези-реконструкции", если можно так сказать. Для "реконструирования" мы выбрали мир, созданный Джорджем Мартином в эпопее "Песня Огня и Льда". Соответственно, рекомендуемая литература - рассказ "Межевой рыцарь", романы "Игра Престолов", "Битва Королей", "Буря Мечей", вышедшие на русском языке в сериях "Век Дракона" (6 книг) и "Золотая библиотека фэнтези" (3 книги).

Действие происходит за некоторое время до начала мятежа Роберта Баратеона. Кажется, все еще хорошо в Семи Королевствах, еще не началась цепь роковых событий, приведшая к кровавому перевороту и свержению династии Таргариенов. Еще живы оба старших Страка, еще не произошло ничего непоправимого, и юный Джейме Ланнистер еще не запятнал свой белоснежный плащ и свою честь предательством.

На престоле - Эйрис Таргариен, второй этого имени, который уже получил прозвание "Безумный король"... Излишне говорить, что если в случае с Таргариеном следует упоминать о безумии, значит, это не просто безумие. Уже пылают огни горнил, и ни днем, ни ночью не смолкает бормотание пиромантов над бурлящими тиглями. Пока король, запершись в покоях, наблюдает игру огня, Семью королевствами управляет его могущественный Десница, лорд Тайвин Ланнистер - баснословно богатый, надменный и хладнокровный повелитель Бобрового утеса. Во всяком случае, так поговаривают в народе, хотя сир Илин Пейн, лишившись языка как раз за то, что утверждал, будто истинным правителем страны является лорд Тайвин. Напряженный и взвинченный, народ в страхе ждет, когда упадет монетка, брошенная богами...

А пока - все, отбросив на время тревоги, готовятся пышно отпраздновать свадьбу принца Рейегара с прекрасной Дорнийской принцессой Элией.

## **ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ.**

Игра будет проходить 11-13 июля в Подмосковье.

Отправляться нужно с Ярославского вокзала (станция метро "Комсомольская"), до станции Хотьково (электрички на Сергиев-Посад, Александров, Струнино).

Ехать лучше в последних вагонах.

Выйдя из электрички, нужно повернуть с платформы налево (если стоять лицом по ходу поезда), и пересечь пути.

После этого вы входите на небольшую площадь с автобусными остановками. Вас интересует дальняя от станции остановка.

Автобусы номер 31 и 34. Доезжаете до остановки "Интернат" (примерно десять-пятнадцать минут езды), и идёте по шоссе вперёд по ходу автобуса. Видите указатель "Ахтырка". Вам вперёд по указателю. Идёте прямо по дороге (она петляет). Входите в деревню Ахтырка (один из ориентиров - вы должны пройти магазин - справа от вас. Это последний торговый пункт на вашем пути).

Следуя по дороге, впереди справа вы увидите красную водонапорную башню.

Проходите дальше и видите теперь уже слева ещё одну водонапорную башню (старую, жестяную, обитую досками). Под ней сворачиваете налево, к силосной яме, обходите её и идёте вдоль леса до маркера, у маркера сворачиваете в лес (это будет направо по ходу вашего движения) и идёте по лесной дороге вперёд, примерно пятьсот метров.

До деревни Ахтырка прямого транспорта нет, только маршрутка четыре раза в день.

Из Ахтырки в Хотьково она уходит соответственно в 7.30, 11.30, 14.00, 17.30. Остановка маршрутки в Ахтырки напротив магазина. Автобусы 31 и 34 ходят регулярно, примерно раз в двадцать минут.

10 (в четверг) и утром 11 (в пятницу) можно рассчитывать на довоз багажа до полигона мастерским транспортом.

## **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ВЗНОС.**

Для москвичей, петербуржцев и жителей Подмосковья организационный взнос составляет 400 рублей. Для жителей других городов европейской части России - 200 рублей. Для жителей Урала, Сибири и стран СНГ - оговаривается в каждом конкретном случае. Организационный взнос может быть снижен по договоренности, в обмен на помощь в организации игры.

Внимание! Эту возможность необходимо обсуждать с мастерской группой заранее!

Мы понимаем, что сумма взноса довольно велика, так что, чтобы ответить на вопросы игроков сразу, вывешиваем список мастерских расходов. Список приведен без всякого порядка, так как расходы были нами запомнены и записаны.

Итак, мы, мастерская группа "Плавучий Дом" понесли или ожидаем понести следующие расходы:

Изготовление монет для обеспечения функционирования экономики (всего, более 2000 монет 2 видов).

Оплата расходов Полигонной Команды, включая расходы на бензин, питание для раций и аптечку первой помощи.

Помощь игрокам в доезде от электрички до полигона и обратно. Как минимум, довоз тяжелых вещей.

Амортизация кабаков и пунктов игровой торговли.

Игровой антураж (это пункт, как я понимаю, самый спорный, ну, поживем - увидим), включая мейстерские цепи, священные символы септонов и пр.

## **ВОЗРАСТ УЧАСТНИКОВ.**

На "Дикий Огонь" допускаются лица не моложе 16 лет, едущие самостоятельно, и младше этого возраста, если едут в сопровождении родителей, или других взрослых. В этом случае, требуется разрешение на поездку и участие в игре от родителей в письменной форме. Мы не хотим никого обидеть, но игры, как известно - экстремальный вид спорта.

## **О ТРАНСВЕСТИЗМЕ И КРОССПОЛОВОМ ОТЫГРЫШЕ.**

Трансвестизм не приветствуется. Боясь показаться ханжами и узколобыми давителями прекрасного, мы все же, осмеливаемся настаивать на том, что мужчины должны оставаться мужчинами, а женщины - женщинами. Что, естественно, не может помешать женщинам, быть воительницами и монстрами политики, а мужчинам быть галантными и куртуазными кавалерами. Однако, идя навстречу дамам, желающим интеллектуальной игры, мы, погрешив против священного текста оригинала, во-первых, уравнили в правах септ и септонов, разрешив карьерный рост и продвижение по службе в равной степени священнослужителям обоего пола, а во-вторых, приняли как данность существование мейстрисс - дам мастеров, точно так же уравненных в правах с мужчинами.

Единственным серьезным камнем преткновения для дам, желающих активно заниматься войной, было и остается рыцарство. Истории Семи Королевств не известны дамы, получившие рыцарское звание, что, естественно, не могло помешать им вести войны, и даже напрямую участвовать в боях. (Вспомним, хотя бы, воинственную королеву Ройнаров Нимерию, или женщин-капитанов боевых кораблей Железных Островов)

Евнухов и малолетних детей могут играть лица любого пола.

## **ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ.**

Как уже было замечено выше, Ролевые Игры - это экстремальный вид спорта. Поэтому соблюдение ТБ особенно важно для Вашего и нашего спокойствия. Мы надеемся на вашу ответственность друг перед другом и перед самими собой, но все равно вывешиваем этот список, для того, чтобы лишний раз напомнить вам и себе о важных вещах, которые так

легко забываются в суматохе.

Каждый игрок, страдающий хроническими заболеваниями, или имеющий какие-либо другие медицинские проблемы, должен оповестить об этом мастерскую группу (желательно, сделать это в заявке).

Каждая команда должна сформировать аптечку общего назначения с учётом медикаментов, необходимых конкретным членам команды. Очень желательно, чтобы в каждой команде был человек, отвечающий за аптечку и знающий, что в ней есть и где это лежит.

Мастерская группа очень рекомендует всем, у кого не будет шлемов с полной защитой лица обзавестись пластиком

Блок: Религия



## РЕЛИГИИ В ВЕСТЕРОСЕ.

Народ Вестероса, жителей Семи Королевств, как правило, нельзя назвать особенно религиозными. Для большей части людей, суровых северян, или жизнерадостных обитателей благодатного юга, религия – лишь привычный и успокаивающий набор ритуалов, сопровождающий их на жизненном пути. Настоящая религиозность встречается редко, однако, некую формальную принадлежность к какой-нибудь конфессии имеет почти каждый. Здесь я привожу краткие описания религий не в порядке их появления в земле Семи Королевств, а по распространенности.

### Религия Семи, или Семибожие.

Начало почитания Семерых в Вестеросе связано с андалским завоеванием, когда пришедшие из-за Узкого моря высокие светловолосые воины с семиконечной звездой новых богов, вытатуированной на груди, отвоевали все южные королевства Вестероса у Первых людей. Вместе с армиями хозяев Вестероса умолкали и их Старые боги, воинственные, мрачные и чуждые человеческому пониманию. Почитание их сохранилось только в северных землях. Везде, кроме Севера, были вырублены чардревы, и завоеватели провозгласили победу Семерых над Старыми Богами. Ныне этих же богов чтит правящая династия Таргариенов.

Вместе с Семибожием и объединением государства под властью Повелителей драконов, в Вестеросе пришло рыцарство, так что поклонение Семерым можно так же назвать религией, породившей и питавшей собой рыцарские законы чести, верности и долга. Новым богам угодны доблесть и верность клятвам и обетам, но не менее близко и милосердие. Эта многогранность этики и отражается в различной природе Семерых богов.

Семеро богов, которых ныне чтит большая часть населения Вестероса – это боги, олицетворяющие различные стороны человеческой натуры и деятельности и разные явления окружающего мира. По сути, они являются лишь семью ликами одного единственного и всеобъемлющего Божества.

Отец. Его представляют себе как бородатого человека средних лет в короне. Он считается олицетворением справедливости и законов, покровителем королей. Заповедь, которую он даровал людям, гласит: "Будь справедлив". По традиции, он ассоциируется с синим цветом, а его символом является корона.

Мать. Ее представляют себе как ласково улыбающуюся женщину средних лет в богатых одеждах. Она считается олицетворением материнства и плодородия, покровительствует женщинам и вообще всем, кто заботится о детях. Заповедь, дарованная ею людям, звучит

как "Будь милосерден". Цвет, традиционно ассоциируемый с Матерью - зеленый, ее общепринятым символом является чаша (в том числе, чаша для подаяния).

Кузнец. Как правило, его представляют себе в виде очень крепкого человека в кожаном фартуке, с кузнечным молотом в руке. Кузнец считается олицетворением трудолюбия и физической силы, покровителем ремесел и всякой мирной работы, а также людей, ею занимающейся. Его заповедь - "Будь трудолюбив". Цветом Кузнеца является оранжевый, а общепринятым символом - молот.

Дева. Ее представляют себе в виде молодой девушки с распущенными волосами. Дева считается олицетворением красоты и невинности, она покровительствует всем искусствам и, соответственно, людям творческих профессий, а также влюбленным и вообще всем юным и невинным созданиям. Ее заповедь гласит: "Будь чист в делах и помыслах". По традиции, цветом Девы считается голубой, а ее символом - цветок (чаще всего - роза, но не обязательно).

Воин. Мужчина воинственного вида в доспехах и с мечом. Воин считается олицетворением храбрости и верности, покровителем рыцарей. Его заповедь - "Будь храбр". Традиционным цветом Воина является красный, а символом - меч.

Старица. Ее представляют себе пожилой женщиной с посохом и фонарем. Старица - олицетворением житейской мудрости и терпения, которые приходят с годами. По легенде, именно она выпустила первого ворона и открыла ворота в Потусторонний Мир. Ее заповедь звучит как "Что мудрость и старость". Цветом Старицы считается желтый, а в качестве ее символа используется переносная лампа, свеча или фонарь.

Неведомый. Его представляют себе по-разному, чаще всего в виде закутанной в покрывало фигуры, не мужской и не женской; но иногда и в более фантастическом виде - к примеру, получеловеком - полужверем. Неведомый - олицетворение смерти, мистики, всего загадочного, таинственного и необъяснимого. Его заповедь - "Помни о смерти". Цвет Неведомого - фиолетовый, а его символом по традиции являются песочные часы.

Все вышесказанное более подробно изложено в священных тестах религии Семибожия. Возможно, впоследствии священные тексты будут пополняться - у Религии Семи были свои пророки, свои святые (к примеру, Бейелор Благословенный, король-септон). (Неудивительно, что для почитателей Семибожия число семь - сакральное. Для всех, выросших в этой традиции, является привычным приносить семь обетов во время церковных обрядов, наблюдать присутствие именно семи менестрелей на пиру; Королевская Гавань была построена с семью воротами, и т.д. Также неудивительно, что повсеместно принятым на юге мирным знаменем является радужное, с семью длинными хвостами и семиконечной звездой, венчающей древко.) Местом поклонения Семерым является храм, называемый "септа" и имеющий семиугольную форму. В каждом из углов септы устанавливается живописное, скульптурное или любое другое изображение соответствующего бога Семерки или их атрибутов в следующем порядке (слева направо от двери): Кузнец, Старица, Мать, Дева, Отец, Неведомый, Воин. Таким образом, прямо напротив двери находится алтарь Девы, а по обеим сторонам от него, соответственно, алтари Отца и Матери. В септе непременно должен находиться хотя бы один семигранный кристалл горного хрусталя, который при попадании на него света рассыпает во все стороны радужные блики. Также в септе есть колокол либо колокола, звон которых созывает на службы и оповещает о важных событиях. В септах побогаче статуи богов украшаются драгоценными камнями, граненые кристаллы стоят на каждом алтаре, в окна вставлены яркие витражи; в простых деревенских септах могут быть просто грубо нарисованные углем на стенах атрибуты семерых богов. Богослужения в септах сопровождаются пением гимнов и чтениями священных текстов, а также воскурением благовоний. Вознося в септе молитву, принято ставить свечу на алтарь того бога, к

которому обращаешься. Поскольку септа - священное здание, в ее стенах запрещено угрожать кому-либо оружием и проливать кровь. В случаях, когда молитва происходит вне септы, служители Семерых достают семигранные кристаллы небольшого размера (так, чтобы влезали в поясную сумку) и поднимают их над головой.

Служители Семерых зовутся септонами (мужчины) или септами (женщины). Следует особо выделить тот факт, что в Церкви Семерых наличествует полное равноправие полов - мастера в курсе, что в этом они несколько противоречат первоисточнику, однако просят игроков ориентироваться именно на их концепцию. Быть посвященным в сан септона (или септы) в принципе может быть человек любого возраста и происхождения, прошедший необходимую подготовку. При вступлении в сан септы и септоны дают обет безбрачия и символически отрекаются от своего земного родства, обещая служить и поклоняться только единому в семи лицах и воплощениях Божеству. В знак своего служения они носят на груди семигранный прозрачный кристалл. При исполнении своих священных обязанностей септоны и септы облачаются в церемониальные одежды белого цвета, однако в повседневной жизни могут одеваться как миряне. Никто также не запрещает им иметь и "гражданскую" профессию - многие септоны и септы были известны как замечательные швеи, лекари, художники. Не препятствует их сан и занятию постов и должностей (так, септон Барт сорок лет был десницей короля). Они также могут участвовать в любых увеселениях по своему усмотрению, не забывая, однако, о скромности и достоинстве служителя своей веры.

В повседневные обязанности септонов и септ, помимо регулярных служб в септе, входят заключение браков, наречение новорожденных младенцев именами, заупокойные службы по умершим. Еще септоны и септы принимают исповеди (следует обратить внимание, что, в отличие от христианской традиции, септоны не дают на исповеди отпущения грехов. Они могут лишь выслушать человека, помочь ему отделить хорошее от дурного, посоветовать, как исправить свои ошибки, посочувствовать или же похвалить его от имени Семерых. Тайна исповеди, впрочем, остается). В септах также производятся церемонии коронации, посвящения в рыцари, даются обеты и торжественные клятвы. Кроме того, септонов и септ всегда просят благословить какое-нибудь начинающееся дело, будь то отправление в дальнюю дорогу или Божий Суд.

Все септоны и септы одного королевства подчинены Главному септону королевства. Главные септоны Королевств (на момент начала игры их семь - Королевство Штормов (Штормовой Предел и знаменосцы), Королевство Скалы (Бобровый Утес и знаменосцы), Королевство Камней (Орлиное Гнездо и знаменосцы), Речные Земли (Риверран и знаменосцы), Долина (Хайгарден и знаменосцы), Пайк, Дорн (Солнечное Копье и знаменосцы)) образуют Совет Веры, во главе которого стоит Верховный септон из септы Бейелора в Королевской Гавани. Он, помимо кристалла на груди и белых церемониальных одежд, носит тиару из витого золота, украшенную драгоценными камнями; также знаком его сана является особый перстень. По сравнению с рядовым служителем Семибожия, Верховный септон обладает несоизмеримо большей властью - так, он, например, может разрешить от любого обета, начиная с брачного и кончая мастерским.

Следует особо отметить, что Церковь Семибожия - весьма могущественная и независимая экономически организация.

Существуют также люди, которые желают посвятить свою жизнь служению вере, но по тем или иным причинам (не хотят или не могут) не принимают посвящение в септонский сан, избирая другие формы служения. Они не могут совершать обряды, однако в их существовании есть свои плюсы. Некоторые из них приносят обеты нищеты, целомудрия

и самоотречения и живут, странствуя и проповедуя. Их зовут нищенствующими братьями. Одеваются они, как правило, в балахоны из некрашеной шерсти, препоясанные веревкой. Вместо кристалла они носят на шее чашки для подаяния.

Другие объединяются в так называемые духовные ордена, члены которых посвятили себя служению какому-то конкретному божеству Семерки, а не всем в целом.

Представители духовных орденов живут в своем сообществе, септрии, отдельно от мирян и в обществе друг друга предаются благочестивым размышлениям, молитвам, а также деятельности, угодной их божеству.

Вместо кристалла они носят на груди изображение атрибута того воплощения единого Божества, которому они служат. Например, духовный орден, посвященный Кузнецу, называется "Коричневые Братья", его члены занимаются сельским хозяйством и ремеслами. Носят они бурые облачения, на шее - железный молоточек. Септрий расположен на землях Тиреллов, неподалеку от Королевского тракта. Известен также староместский Дом Матери, где воспитываются дети-сироты, - женщины, живущие в той обители, носят зеленые одежды и изображение чаши на груди. Представителями ордена Отца являются королевские Судьи и парламентареры, которые носят синие одежды и изображение короны на груди. Известны случаи, когда обязанности Королевского Судьи делегировались кому-либо временно, но, как правило, это пожизненное служение.

Позднее информация о духовных орденах Вестероса будет пополняться.

### **Старые Боги.**

Старые боги – это древние боги Вестероса. Во всяком случае, когда на этот континент много тысяч лет назад вступили Первые люди, там уже обитали таинственные Дети леса и поклонялись своим безымянным и непонятым богам. Считается, что именно они вырезали первые лица на чардревах. После долгой и кровопролитной войны Первые люди заключили с Детями леса мирный договор, и с тех пор стали селиться повсюду на земле Вестероса, мирно живя бок о бок с Детями леса, и со временем они оставили своих богов ради древней религии таинственных жителей лесов. После андальского завоевания, а впоследствии прихода из-за моря Повелителей драконов, Таргариенов, Старые боги были практически полностью вытеснены с юга страны, где их место заняла более понятный для людей культ Семерых. Верные последователи Старых богов сохранились, в основном, на Севере, среди потомков Первых людей.

Объектом поклонения в религии Старых богов являются некие природные силы, очень далекие от человеческого понимания, и, тем не менее, грозные и могущественные. До некоторой степени, персонификацией этих сил считаются чардрева, растущие в богороцах замков, а кое-где и сами по себе.

Старым богам, по традиции, оставшейся еще от Первых людей, принято поклоняться в богороцах, сохранившихся при большинстве крупных замков, хотя, в принципе, это не имеет особого значения. Иногда для вознесения молитвы может быть достаточно пня, оставшегося от некогда росшего чардрева, или даже любого обычного дерева самого по себе.

Самая известная богороца находится на острове Ликов.

О служителях Старых богов (если их можно было назвать служителями) уже тысячи лет ничего не слышали, хотя по преданиям, у Детей леса их называли Видящими-Сквозь-Зелень. Еще рассказывают сказки о неких «Зеленых людях», которые охраняют и защищают богороци.

Несмотря на то, что культ Старых богов уже давно не расширяется, его последователи все так же приносят под сень богороц своих младенцев, чтобы Старые боги благословили их, заключают там брачные союзы, и приносят клятвы и обеты.

Сохранились части древних ритуалов, связанных со Старыми богами, но, как правило, молитвы, обращаемые к ним, произносятся молча, или наедине с чардревом, и потому не имеют установленных форм. Считается, что не имеет значения, как ты обращаешься к Древним Богам, если они услышат тебя, то ответят. Или – не ответят. Потомки Первых людей верят, что Старые боги покровительствуют справедливости, провидцам, и таким древним человеческим законам, как закон гостеприимства, родства и кровной мести.

### **Утонувший Бог.**

Судя по всему, Утонувший Бог, которому поклоняются на Железных Островах, является единственным, избежавшим забвения среди богов Первых Людей. Это мрачное божество подводного мира, моря и мореплавателей издавна почитают железные люди. Религия Семи, принесенная на острова Таргариенами после смерти Харрена Черного, не смогла не только вовсе изгнать Утонувшего Бога с его каменистой вотчины, но даже и просто сколько-нибудь серьезно его потеснить.

Объектом поклонения этой религии является Утонувший Бог – символ буйной, капризной и беспощадной морской стихии, в равной степени жестокий и по отношению ко всем, кто отваживается доверить ему свои жизни и имущество. Судя по всему, железные люди, живущие в милости Утонувшего Бога, каким-то образом отождествляли с ним себя, считая себя его детьми, и подражая его холодности, беспощадности и безразличию к человеческим страданиям. У Утонувшего Бога нет мест поклонения, точнее, поклоняться ему, волен любой, в любом месте.

Жрецы Утонувшего Бога одеваются в зелено-сине-серые длинные одежды, отпускают длинные волосы и бороды, и вплетают в них морские водоросли. Символом их служения, как правило, является мех или бурдюк с соленой морской водой, который они всегда носят при себе и используют для благословения. Как и все прочие жрецы, они занимаются предсказаниями, в том числе, предсказаниями погоды, но ничто, не имеющее отношения к морю или мореплаванию, их, как правило, не занимает. Редко кто из них, по мнению окружающих, пребывает в своем уме.

Излюбленной фразой-девизом почитателей Утонувшего Бога является «То, что мертво, умереть не может, оно лишь восстает вновь, сильнее и крепче, чем прежде».

### **Рглор, владыка Света, бог Огня и Теней.**

Религия Рглора, Владыки Света и Теней пришла в Семь Королевств из Асшая совсем недавно. Строго говоря, ее последователей в Вестеросе сейчас можно легко пересчитать по пальцам одной руки. Единственным общеизвестным из них является Торосс, воинственный жрец, живущий при дворе безумного Короля Эйериса. Он был призван туда из Асшая для того, чтобы попытаться своими чарами превратить беспокоящую приближенных страсть к огню, охватившую короля, в пламя любви, но не преуспел, и с тех пор, подвизается при дворе, пьянствуя, веселясь. И принимая участие во всех турнирах, охотах и прочих забавах, какие только подвернутся под руку.

Сутью этой религии является противостояние Рглора и его холодного и мрачного визави, Иного, чье имя запретно, желающего уничтожить всю жизнь в мире. В борьбе с Иным и его приспешниками, последователи Рглора учат жертвовать тем, что тебе дорого, и даже самим собой, потому что чем драгоценнее жертва, тем больше порадует она Рглора, любящего подношения.

Объектом поклонения, как не трудно догадаться, является сам Рглор, не имеющий ни воплощения, ни персонификации в реальном мире, кроме своих служителей.

Местом поклонения Рглору обычно служит высокий и яркий молитвенный костер, который его служители зажигают на закате и поддерживают горящим всю ночь, но, так же, в молитвенных целях может использоваться любой источник огня и/или света.

Служители Рглора одеваются во все красное, их приверженность к этому цвету настолько велика, что иногда они красят красным так же волосы и ногти на руках и ногах. Как правило, их фанатичная преданность огню и всему, что с ним связано, заставляет их выглядеть в глазах людей если не сумасшедшими, то очень эксцентричными, что странным образом роднит их с помешанными на Драконовом Огне Таргариенами.

## **Горцы в Лунных горах исповедуют разновидность шаманизма.**

Блок: Сопутствующие материалы



### **Фрагмент №1.**

#### **Лорды и замки.**

#### **ТАРГАРИЕНЫ, ДРАКОНЬИ КОРОЛИ, ПОВЕЛИТЕЛИ ВЕСТЕРОСА.**

Таргариены - династия правителей Семи Королевств. Потомки знатных лордов древнего Фригольда Валирии, от крови дракона. О происхождении свидетельствует потясающая (некоторые утверждают - нечеловеческая) красота: сиреневые, индиговые или фиолетовые глаза, серебряные с золотым отливом или платиново-белые волосы.

Предки Эйгона Завоевателя уцелели при гибели Валирии и в последующем кровавом Хаосе и поселились на Драконьем Камне, скалистом острове в Узком Море. Именно отсюда Эйгон и его сестры, Висенья и Рейенис, отправились покорять Семь Королевств. Чтобы сохранить чистой королевскую кровь, Таргариены нередко предпочитали (по валирийскому обычаю) выдавать сестру за брата. Сам Эйгон взял в жены обеих сестер и от каждой имел сыновей.

На знамени Таргариенов изображен красный трехглавый дракон на черном фоне; три его головы символизируют Эйгона и его сестер.

Девиз - "Пламя и кровь".

#### **История:**

Немногим более 280 лет назад Эйгон Таргариен, позднее прозванный завоевателем, во главе своей армии выступил с Драконьего Камня, чтобы подчинить себе Вестерос. С ним были его две сестры и жены Рейенис и Висенья и трое их драконов. На встречу им вышли Лорен, король Гор, вместе с Мерном, королем Просторов. Их армия насчитывала около 5 тыс. конников и 45 тысяч пеших воинов, притом что у Таргариенов не было и пятой части от этого числа. Войска сошлись на пшеничных полях, созревших для жатвы. «Два короля повели свое войско вперед, и армия Таргариена дрогнула, рассыпалась и побежала. На несколько мгновений, писали хроникеры, завоевание закончилось... но только на несколько мгновений, потому что Эйгон Таргариен и его сестры вступили в сражение.

Один только раз Вхагара, Мираксеса и Балериона выпустили одновременно, и певцы назвали поле битвы Пламенным Полем. Почти четыре тысячи человек сгорели в тот день, среди них оказался Мерн, король Раздолья. Король Лорен спасся и прожил достаточно долго, чтобы сдаться и присягнуть на верность Таргариену».

В течение одного года, Эйгон захватил весь юг Вестероса от границ Дорна, до Рва Кейлин. Торрхен, король Севера, собрал свою армию и двинулся на юг, намереваясь

сразиться с Эйегоном, но отказался от своих намерений, и вместо этого присягнул ему на верность, и принес вассальную клятву. Поколение спустя, Тргариены присоединили к своим владениям и Дорн, но не военной силой, а по браку, и с тех пор правили Семью Королевствами безраздельно, даже когда драконы, которых они привезли с собой, измельчали, а затем и вовсе вымерли.

### Города и замки.

На том месте, где произошла первая высадка Эйегона Завоевателя, был построен Красный Замок – резиденция королей, и город, Королевская Гавань (о котором в свое время будет сказано отдельно).

«Три сотни лет назад высоты эти были покрыты лесом, и лишь горстка рыбаков обитала на северном берегу Черноводной возле устья, где глубокая и быстрая река вливалась в море. Потом Эйегон-завоеватель приплыл с Драконьего Камня. Именно здесь его войско и высадилось на берег, именно здесь он поставил на самом высоком холме первое грубое укрепление из дерева и земли.

Теперь город захватил всю землю. Дворцы в рощах, амбары, кирпичные склады, бревенчатые гостиницы, дома купцов, таверны, кладбища, бордели - все друг на друге. Гомон рыбного рынка был слышен даже с моря. Здания разделяли широкие дороги, обсаженные деревьями, от них отделялись кривые улочки, а переулки были такими узкими, что два человека едва могли разойтись. Холм Висеньи венчала септа Бейелора с семью хрустальными башнями. На противоположной стороне города, на холме Рейенис, высились почерневшие стены Драконьего логова. Огромный купол обрушился, бронзовые двери не отпирали уже целый век. Соединяла холмы улица Сестер, прямая, словно стрела. Вдали поднимались стены города - высокие и надежные.

Возле воды вытянулась целая сотня причалов, и гавань была полна судов. Морские рыболовные корабли и речные посыльные лодки через Черноводную, торговые галеи разгружали товар, доставленный из Браавоса, Пентоса и Лиса. ... Вверху на реке дюжина стройных военных кораблей, спустив паруса, отдыхала у своих причалов, о мощные железные тараны плескала вода.

И над всем этим на высоком холме Эйегона хмурился Красный замок: семь огромных башен, увенчанных железом. Из стены вырастала огромная и мрачная подвесная башня, виднелись сводчатые палаты, залы, крытые переходы, казармы, темницы, амбары, зубчатые массивные стены, сложенные из бледного красного камня. Этот замок приказал возвести Эйегон-завоеватель. Завершили стройку при его сыне Мейегоре Жестоком. Он велел обезглавить каждого каменщика, плотника и строителя, трудившегося здесь. Лишь крови дракона подобает знать тайны этой крепости.»

Красный замок состоит из нескольких частей, самая древняя, и самая укрепленная из которых – Крепость Мейегора, та самая, о строительстве которой ведется речь в цитате выше. Она отделена от остального замка дополнительным рвом с перекидным мостом и высокими стенами. В крепости Мейегора расположен пиршественный зал Таргариенов. В одной из башен Красного Замка располагаются помещения Королевской Гвардии, еще в одной, называемой «Башне десницы» - Помещения, занимаемые десницей и его приближенными. Тронный зал Красного замка, где находится Железный Трон, по преданию, сплавленный драконьим огнем из мечей тех, кто выступал против Эйегона Завоевателя во время его первого похода, украшен черепами всех драконов Таргариенов, начиная с Белериона.

Так же Таргариенам принадлежит остров Драконий Камень, одноименная крепость, находящаяся на нем, и город-порт у ее подножия. Драконий Камень, построенный еще Валирийцами, считается одной из самых неприступных крепостей Вестероса вместе с

Орлиным Гнездом Арренов, Винтерфеллом Старков и Бобровым Утесом Ланнистеров.

### **Члены королевской семьи:**

1. Таргариен, Эйерис второй этого имени, король андалов, ройнаров и Первых людей, повелитель Семи королевств, по прозвищу Безумный Король.
2. Таргариен, Рейелла сестра и жена Эйериса II, мать принцев Рейегара и Визериса
3. Таргариен, Рейегар, - старший сын и наследник Эйериса II, 20 лет.
4. Таргариен Рейенис, сестра короля Эйериса и королевы Рейеллы.
5. Таргариен, Визерис, младший сын короля Эйериса и королевы Рейеллы
6. Таргариен Мейегор, дядя короля Эйериса, королевы Рейеллы и принцессы крови Рейенис

### **Члены Малого Королевского Совета.**

Великий Мейстер Питцель.

Варис, евнух, мастер над шептунами.

Верховный Септон.

лорд Тайвин Ланнистер, Десница Короля.

### **Придворные и челядинцы:**

Торос из Мира - воинственный красный жрец.

Джалабхар Ксо, чернокожий принц в изгнании с Солнечных островов.

сир Аллистер Торне.

### **Рыцари Королевской Гвардии:**

Хайтауэр, сир Герольд, по прозвищу Белый Бык - лорд-командующий Королевской Гвардии

Уэнт, сир Освелл - рыцарь Королевской Гвардии

Дейн, сир Эртур, по прозвищу Меч Зари - лорд Звездопада, рыцарь Королевской Гвардии, по общему признанию, самый искусный воин из семерки. Владелец великого двуручного меча по имени Рассвет.

Селми, сир Барристан, по прозвищу Отважный - рыцарь Королевской Гвардии

Мартелл, сир Левин, - принц Дорна, рыцарь королевской гвардии

Дарри, сир Джонотор, - рыцарь королевской гвардии

Седьмое место в Королевской Гвардии в данный момент пустует

Так же здравствует, но в игре участвовать не будет

Таргариен, Эйемон, мейстер - брат Ночного Дозора; мейстер Черного Замка. Третий сын Маэкара I, сарший брат Эйегона Невероятного. Слепой старик.

### **Знаменосцы Таргариенов:**

Фактически, все жители Семи Королевств являются знаменосцами, или подданными Таргариенов.

Ланнистеры со своими знаменосцами.

Тиррелы со своими знаменосцами.

Аррены со своими знаменосцами.

Старки со своими знаменосцами.

Грейджои со своими знаменосцами.

Мартеллы со своими знаменосцами.

Талли со своими знаменосцами.

Баратеоны со своими знаменосцами.

Знаменосцы Драконьего Камня будут перечислены позже.

### **КОРОЛЕВСКАЯ ГАВАНЬ.**

"Три сотни лет назад высоты эти были покрыты лесом, и лишь горстка рыбаков обитала на северном берегу Черноводной возле устья, где глубокая и быстрая река вливалась в море. Потом Эйегон-завоеватель приплыл с Драконьего Камня. Именно здесь его войско и высадилось на берег, именно здесь он поставил на самом высоком холме первое грубое укрепление из дерева и земли.

Теперь город захватил всю землю. Дворцы в рощах, амбары, кирпичные склады, бревенчатые гостиницы, дома купцов, таверны, кладбища, бордели - все друг на друге. Гомон рыбного рынка был слышен даже с моря. Здания разделяли широкие дороги, обсаженные деревьями, от них отделялись кривые улочки, а переулки были такими узкими, что два человека едва могли разойтись. Холм Висеньи венчала септа Бейелора с семью хрустальными башнями. На противоположной стороне города, на холме Рейенис, высились почерневшие стены Драконьего логова. Огромный купол обрушился, бронзовые двери не отпирали уже целый век. Соединяла холмы улица Сестер, прямая, словно стрела. Вдали поднимались стены города - высокие и надежные.

Возле воды вытянулась целая сотня причалов, и гавань была полна судов. Морские рыболовные корабли и речные посыльные лодки через Черноводную, торговые галеи разгружали товар, доставленный из Браавоса, Пентоса и Лиса. ... Вверху на реке дюжина стройных военных кораблей, спустив паруса, отдыхала у своих причалов, о мощные железные тараны плескала вода.

И над всем этим на высоком холме Эйегона хмурился Красный замок: семь огромных башен, увенчанных железом. Из стены вырастала огромная и мрачная подвесная башня, виднелись сводчатые палаты, залы, крытые переходы, казармы, темницы, амбары, зубчатые массивные стены, сложенные из бледного красного камня. Этот замок приказал возвести Эйегон-завоеватель. Завершили стройку при его сыне Мейегоре Жестоком. Он велел обезглавить каждого каменщика, плотника и строителя, трудившегося здесь. Лишь крови дракона подобает знать тайны этой крепости."

Город Королевская гавань был заложен Эйегоном Драконом (Эйегоном Завоевателем) на месте, где совершилась первая высадка его и его армии на земли Вестероса. Город, изначально строившийся вокруг Красного Замка - королевской резиденции, со временем разросся, превратившись в настоящий центр ремесел и торговли, обогнавший даже сказочно богатый Ланниспорт, и легко соперничающий с портами Вольных Городов.

Королевская гавань расположена в месте впадения в Штормовой залив реки Черноводной, на трех холмах, носящих имена Первых властителей Таргариенов - Эйегона, Висеньи и Рейенис.

Центром города является площадь перед главным городским храмом Септой Бейелора. Эта же площадь служит для оглашения королевских указов, парадных казней, народных гуляний и прочих публичных мероприятий, которые сочтет нужным устроить Корона.

Остальной город делится на кварталы в зависимости от того, чем занимаются живущие в них. Отдельно, пожалуй, стоит отметить квартал Пиромантов - колдунов и мастеров огня, производящих самое ужасное и коварное оружие из известных человеку - Дикий Огонь, и Блошиный Конец - городские трущобы - последнее пристанище, тех, кто оказался не достаточно силен, или быстр, чтобы победить в вечной войне за кусок хлеба.

Городское самоуправление осуществляется магистратом и выборным мэром. Однако не стоит думать, что до этого самоуправления кому-то есть дело, кроме таких же горожан. Единственное право, которое действительно есть у мэра, - это право апелляции к королевскому суду. Никто из простолюдинов, живущих в городе, не защищен от

произвола благородных. Свои внутренние конфликты горожане разрешают через городской суд. Что касается любой знати, то город, кроме как пожаловаться, с ней ничего сделать не может. Городская стража подчиняется магистрату, но при конфликте интересов знати и магистрата стража обязана подчиниться дворянину.

Горд окружен собственными защитными укреплениями, стенами, валами и прочим, что служит двум целям: Первая - облегчение контроля въезда и выезда из города и взимания соответствующей пошлины, и вторая - затруднение военных действий вблизи королевской резиденции.

Фактически, Красный Замок нельзя штурмовать прежде, чем взят город.

### **Гильдии, организации и известные люди.**

1. Городская стража, золотые плащи, они же сборщики налогов, таможенники, и все прочие силовые структуры города. Солдаты носят плащи из окрашенной в желтый шерсти, офицеры - из настоящей парчи, что должно символизировать их неподкупность. Во главе золотых плащей стоит капитан, назначаемый Магистратом.

2. Гильдия пиромантов, - Наиболее крупный и могущественный ремесленный цех не только в городе, но и в стране. Это исключительно закрытая организация, принимают туда практически только "своих" и в раннем детстве. Известно, что у пиромантов есть свой глава, и совет, которые занимаются внутренним управлением.

3. Воровская, она же, бандитская, она же, гильдия контрабандистов. О ней известно, в основном, то, что она существует, и делает это довольно успешно...

4. Септа Бейелора. - Крупнейший храм в стране, расположенный на главной площади Королевской гавани. Там служит Верховный Септон, и там же заседает Совет Веры, в случае, если его собирают. Верховный Септон Люцион, как известно, происходит из семейства Фреев.

5. Среди кузнецов и оружейников Королевской Гавани славится Тобхо Мотт, - единственный мастер Семи Королевств, (как он утверждает) знающий секрет нанесения краски на сталь. Его дело процветает, и прибыль льется в его карман широкой рекой, в особенности - во время турниров.

6. Еще одно важное место в городской жизни занимают развлечения. Самым дорогим и престижным в этом плане считается бордель Катаи - процветающее заведение, владелица которого, чернокожая и прекрасная соотечественница Джалабхара Ксо, еще довольно молода, и сама нередко готова почтить высокородного и богатого гостя своим изысканным обществом.

### **ЛАННИСТЕРЫ, ХРАНИТЕЛИ ЗАПАДА.**

В прошлом, до прихода Таргариенов, носили титул Короли-На-СкалеСветловолосые, красивые и фантастически богатые, Ланнистеры с незапамятных времен были Хранителями Запада и повелителями Бобрового утеса.

Герб – золотой лев на красном поле.

Девиз – «Услышь мой рёв!»

Ланнистеры известны как богатый, беспринципный и злонравный род, сами же в себе они предпочитают чтить доблесть и хитроумие, которыми, следует признать, они также не обделены. Большая часть их состояния и влияния накоплены не через фронтальный натиск, а путем лавирования и интриг. «Ланнистеры никогда не отказываются. Ланнистеры берут все, что им предлагают».

Земля Ланнистеров богата золотом. В Ланниспорте много искусных ювелиров, превращающих золото в роскошные изысканные украшения. Ланнистеры богаче всех в

Семи королевствах, в то время как у Тиреллов больше всего людей.

У Ланнистеров традиционные брачные связи с Баратеонами – дважды эти рода сочетались браком. (90 и 120 лет назад). Старая вражда с Тиреллами.

### **Замки:**

Кастерли-Рок (Бобровый утес) – неприступная скала, изрытая тысячами подземных ходов.

Ланниспорт – город-гавань, находится на перекрестке сухопутных и морских торговых путей.

### **История:**

Род Ланнистер – потомки андалов, то есть по крови они и, например, Старки (потомки Первых людей), а также часть дорнийцев (потомки ройнаров) различны. Но сейчас все смешалось настолько, что уже не разобрать. «Ланнистеры, семейство древнее, возводили свое происхождение к Ланну Умному, шуту века героев, персоне, вне сомнения, столь же легендарной, как и Бран-строитель. Ланн был кумиром певцов и сказителей. В легендах говорилось, что Ланн изгнал семейство Кастерли, властвовавшее над Кастерли Рок, иначе Бобровым утесом, не прибегая к другому оружию, кроме своего ума, и украл у солнца золото, чтобы окрасить им свои кудри». Богатые, «испражняющиеся золотом» Ланнистеры от века были Королями-На-Скале – задолго до прихода Таргариенов. Когда Эйегон I Таргариен (Завоеватель) с Драконьего Камня отправил армию вторжения в Семь королевств, ее встретили Лорен, король-На-Скале, вместе с Мерном, королем Просторов, у которых было 5 тыс конников и 45 тысяч пеших воинов, притом что у Таргариенов не было и пятой части от этого числа. Войска сошлись на пшеничных полях, созревших для жатвы. «Два короля повели свое войско вперед, и армия Таргариена дрогнула, рассыпалась и побежала. На несколько мгновений, писали хроникеры, завоевание закончилось... но только на несколько мгновений, потому что Эйегон Таргариен и его сестры вступили в сражение.

Один только раз Вхагара, Мираксеса и Балериона выпустили одновременно, и певцы называли поле битвы Пламенным Полем. Почти четыре тысячи человек сгорели в тот день, среди них оказался Мерн, король Раздолья. Король Лорен спасся и прожил достаточно долго, чтобы сдаться и присягнуть на верность Таргариену».

### **Члены семьи:**

1. лорд Тайвин Ланнистер, десница короля Эйериса II Таргариена.

Официальный титул: хранитель Запада, лорд Бобрового утеса, щит Ланниспорта. Вдовец; его супруга и кузина, леди Джоанна Ланнистер, скончалась, дав жизнь уродливому сыну Тириону (ему сейчас 6 лет, не играет). Лорд Тайвин обожал ее. С тех пор он ожесточился. «Лучшая часть его погибла вместе с ней».

Отец лорда Тайвина был добрым и мягким человеком, настолько, что его собственные знаменосцы открыто смеялись над ним. У него занимали золото и не торопились его отдавать. Его обкрадывала даже его собственная любовница, позволяя себе на людях носить украшения его супруги. Его называли «беззубым львом». С таким стартом Тайвину пришлось с молодых ногтей проявлять жесткость и силу характера, чтобы вернуть грозному имени Ланнистеров былую славу, что он и сделал, став десницей короля в 20 лет. Тайвин Ланнистер уничтожил до последнего несколько семейств еще в бытность свою наследником Бобрового утеса, а о его уничтожении семейства Рэйнс из Кастамира была сложена печальная баллада «Дожди (Рэйны из) Кастамира».

Джейме Ланнистер (сын лорда Тайвина) 15 лет. Надежда и опора дома Ланнистеров. Уже четвертый год – оруженосец сира Самнера Крэйкхолла. Феноменальный молодой

человек - в том, что касается военного искусства. Превосходный фехтовальщик – даром что ему всего 15. Пылок, храбр – как истинный Лев, - писанный красавец, причем с характером. Обожает свою сестру. Поговаривают, что лорд Тайвин ведет переговоры с Хостером Талли о том, чтобы женить Джейме на Лизе Талли.

Серсея Ланнистер (дочь Тайвина Ланнистера; сестра-близнец Джейме) 15 лет. Общеизвестно, что лорд Тайвин строит планы выдать свою дочь за одного из принцев – либо за Рейегара (ходят слухи, что принцесса Элия Мартелл не отличается крепким здоровьем), либо за пятилетнего Визериса.

сир Тигетт Ланнистер (младший брат лорда Тайвина).

его жена Дарлисса, урожденная Марбранд

сир Киван Ланнистер (младший брат лорда Тайвина)

его жена Дорна, урожденная Свифт

сир Стаффорд Ланнистер (брат леди Джоанны Ланнистер, кузен лорда Тайвина)

сир Илин Пэйн, капитан личной гвардии лорда Тайвина. Уже без языка. Потерял его, говоря, что истинным правителем страны является не Эйерис Таргариен, а его десница, Тайвин Ланнистер.

сир Грегор Клиган, «Скачущая гора». 17 лет. Молодой вдовец. Жена умерла вскоре после свадьбы при странных обстоятельствах. В рыцаре, которого звали Скачущей Горой, было футов восемь, руки казались стволами небольших деревьев. Рослый верховой конь превратился в пони между его облаченных в железо ног, пика в его руках напоминала ручку метлы.

Сандор Клиган, 12 лет. На пять лет младше своего брата, Грегора Клигана. Лицо покрыто шрамами от ожогов.

### **Знаменосцы Ланнистеров:**

Браксы. Лорд Андрос Бракс – знаменосец Тайвина Ланнистера. В книге упоминаются: братья сир Роберт и сир Флемент Браксы, сир Титос Бракс. Возраст неизвестен.

Кракехоллы. Упоминается сир Самнер Кракехолл, прославившийся тем, что его оруженосцем является Джейме Ланнистер. Имеют место лорд Роланд Кракехолл и его брат сир Бертон.

Марбранды. Упоминается сир Аддам Марбранд как знаменосец Ланнистеров и командир разведчиков, но он наследник, а не лорд, и довольно молод притом. Кто лорд, неизвестно.

Свифты. Сейчас и позже знаменосец Ланнистеров – сир (лорд) Харрис Свифт. Отец Дорны Свифт, жены Кивана Ланнистера.

Леффорды. Лорд Лео Леффорд упоминается как знаменосец Ланнистеров в книге, но, скорее всего, сейчас там кто-то другой.

Клиганы Помимо Сандора и Грегора, упоминаются их отец и старшая сестра.

Пейны (см.)

Лиддены. Упоминается лорд Левис Лидден.

Вейнфорты.

Серреты.

Брумы. Упоминается сир Бенедикт Брум, мастер над оружием в Ланниспорте.

Престеры

Вестерлинги. Упоминается лорд Гавин Вестерлинг. Его супруга Сибелла из дома Спайсер

Бастарды Ланнистеров и всех их благородных вассалов носят фамилию Хилл

### **БАРАТЕОНЫ, ШТОРМОВЫЕ ЛОРДЫ.**

Дом Баратеон - самый юный из Великих домов. Его появление относится ко временам

завоевания Эйгона Таргариена. Считается, что его основатель, Орис Баратеон, был единокровным незаконнорожденным братом Эйгона. Высокое родство, тем не менее, не избавило его от необходимости пробиваться к верхам с самого низа. Однако даровитый Орис довольно быстро стал одним из наиболее высокопоставленных, блистательных и свирепых полководцев Эйгона. В жестокой схватке Баратеон разбил Короля Штормов Аргилака Надменного, и в награду за доблесть Эйгон I передал военачальнику замок лорда Аргилака, его земли и руку его дочери. Взяв ее в жены, Баратеон стал абсолютно законным (в отличие от Тиреллов, Талли и Грейджоев) преемником династии, правившей на этих землях ранее.

Герб Баратеонов - черный коронованный олень на золотом поле  
Их девиз - "С нами ярость!"

### История:

До прихода Эйгона на этих землях правили гордые и неукротимые Короли Штормов. О них, как и о многих королях былого, сохранились лишь предания. По легендам, первым из них был король Дурран, которого одарила своей любовью прекрасная Эленея, дочь бога моря и богини ветра. Отдав девственность смертному, она обрекла и себя на судьбу смертной, чем несказанно прогневила своих родителей. В брачную ночь, когда Дурран и Эленея находились в объятиях друг друга, боги наслали на твердь Дуррана могучие волны и всепоглощающий ветер. Друзья, братья и гости, пришедшие на свадьбу к королю, погибли под волнами и под обломками замка. Уцелел лишь Дурран, которого Эленея обняла и заслонила собой от падающих камней. К утру буря улеглась, и гордый король встал и объявил войну богам. Замок за замком строил он, и каждый новый был выше и крепче, но все шесть рухнули под ударами штормов... Но король упрямо строил замок заново, все на том же месте, хотя лорды умоляли короля перенести замок подальше от берега, а священники - умиловать богов, вернув им Эленею. Даже простой народ призывал монарха образумиться. И все же упрямец восторжествовал: стены седьмого замка, построенного им, - сегодняшнего Штормового предела, - выдержали натиск бури, и боги отступились. Неудивительно: глухая стена древнего Штормового предела, глядящая на море, в толщину имеет более 80 футов, и в ней до сих пор нет ни щели, ни трещины. Говорят, что в строительстве замка Дуррану помогли Дети леса, напитавшие магией камни стен, а другие полагают, что мысль о том, как построить несокрушимый замок, подал ему мальчик, который впоследствии вошел в историю как Брандон Строитель. Так или иначе, без волшебников при строительстве не обошлось - до сих пор не истаяли магические знаки, не пропускающие внутрь крепости никакое волшебство.

Короли Штормов были весьма могучим и агрессивным родом. Именно Короли Штормов истребили род Короля Рек, правившего Трезубцем, и потом более трехсот лет владели этими землями, пока не были изгнаны Харвином Тяжелоруким, королем соли и железа. Более тысячи лет Короли Штормов, а потом и их преемники - Баратеоны, воюют с Дорном, хотя в последнее время, благодаря умеренной и осторожной политике Дорана Мартелла, вражда несколько улеглась.

С тех пор, как Штормовой предел перешел к Баратеонам, его лорды неоднократно сочетались браком с Таргариенами, что дает им лишний повод похвастать своим родством с королями. Не в меньшей степени они связаны родством и с более старыми и почтенными, чем они, домами Вестероса - около семидесяти лет назад один из Ланнистеров взял в жены женщину из Баратеонов, а три года спустя Говен Баратеон женился на Тие Ланнистер.

**Члены семьи:**

Сир Роберт Баратеон, 19 лет, наследник Штормового предела.

Сир Арнаут Баратеон, 35 лет, вловец.

сир Станнис Баратеон, 18 лет

сир Гилберт Фарринг, кастелян Штормового предела

Ренли Баратеон, 6 лет

В игре не участвуют:

лорд Стеффон Баратеон, повелитель Штормового предела. Лорд Стеффон Баратеон с супругой (урожденной Эстермонт) по поручению короля Эйериса уплыл за Узкое море, чтобы подыскать принцу Рейегару, не имеющему сестер, достойную невесту. Ожидается, что скоро они вернуться домой.

**Вассалы и знаменосцы Штормового предела:**

Кароны. Крупный и богатый дом. Известны лорд Брис Карон и сир Роллам Шторм, прославленный рыцарь, его незаконнорожденный брат.

Коннингтоны. Главой дома является лорд Джон Коннингтон, он пользуется расположением короля Эйериса и часто приезжает ко двору.

Его наследник, "Красный" Роннет.

Дондаррионы. Предание гласит, что дом Дондаррион возник много сотен лет назад, когда Король Штормов во время войны с Дорном послал родоначальника Дондаррионов с вестью через дорнийские топи. Двое дорнийцев, преследовавших его, убили под ним лошадь и настигли его.

Гибель, казалось, была неминуема, но вдруг с небес ударила пурпурная молния и убила обоих нападающих. Послание, доставленное в срок, помогло королю выиграть войну, а ветвистая молния была увековечена в гербе Дондаррионов. Ныне здравствует лорд Берик Дондаррион и его супруга-дорнийка Алирия из дома Дэйн, сестра лорда Звездопада.

Феллы. Упоминается нынешний лорд Фелл и его наследник по прозвищу Серебряный топор.

Селми. Единственный, кто известен из этого славного рода, - это сир Барристан Селми, рыцарь Королевской гвардии, славнейший рыцарь Семи королевств.

Сванны. Глава дома - лорд Гавин Сванн. Его супруга, леди Джейне Сванн.

Эстермонты. Упоминается сир Лорас Эстермонт, брат супруги лорда Стеффона.

Кафферены

Грандисоны

Пенрозы

Транты

Эрролы

Уайлды

Тарты

Бастарды Баратеонов и всех их штормовых лордов носят фамилию Шторм

**СТАРКИ ВИНТЕРФЕЛЛСКИЕ - ХРАНИТЕЛИ СЕВЕРА.**

Земли Старков, раскинувшиеся ото Рва Кейлин до самой Стены, – самое крупное ленное владение в Вестеросе, его площадь превышает суммарный размер всех остальных шести королевств. По традиции, начавшейся с Торрхена Старка, преклонившего колена перед Эйегоном-Драконом, этому роду принадлежит титул Хранителей Севера, что означает командование четвертью всей армии страны.

По традиции, Старки чтут Старых богов, и потому относительно небольшое количество их знаменосцев является рыцарями, хотя они могут выставить одно из самых могучих войск в Вестеросе. Сила Старков не в количестве людей, а в преданности, которую они питают к своим сюзеренам, потому что известно, что слово Старка прочнее стали.

Герб Старков - серый бегущий лютоволк на снежно-белом фоне.  
Девиз - "Зима близко".

### **История:**

Происхождение Старков восходит к Брандону-Строителю, который, по легендам, на заре Века Героев возвел Стену, отделив человеческий мир от царства Иных. Тысячи лет Старки правили в Винтерфелле, называя себя Королями Севера, пока наконец Торрхен Старк, Король Преклонивший Колено, не решил присягнуть на верность Эйгону Дракону, а не сражаться с ним. С тех пор, несмотря на безупречную верность и лояльность, при дворе Старков затмили более богатые и яркие андалские роды юга.

Линия Старков не прерывалась около 8 тысяч лет. Благодаря усилиям... летописца, ... генеалогия лорда Рикарда Старка сохранилась в гораздо больших подробностях, нежели генеалогия глав других великих родов. Так, в крипте Винтерфелла покоятся его отец Едвил Старк, его отец, лорд Виллам и его брат Артос Несокрушимый, лорд Доннор, лорд Берон, лорд Родвелл, одноглазый лорд Джоннел, лорд Барт, лорд Брандон и лорд Криган, который сражался с Эймоном Рыцарем-Драконом, а, следовательно, живший при Эйгоне IV Недостойном или Бейелоре Благословенном. Далее упоминаются (очевидно, не в хронологическом порядке) Торрхен Старк, Король, Преклонивший Колено; Эдвин Весенний Король; Теон Старк, Голодный Волк; Брандон-Факельщик и Брандон Мореплаватель; Джорах и Джонас, Брандон Поганный; Уолтон Лунный Король; Эддерин Жених; Эйрон; Бенджен Сладкий и Бенджен Горький; Эдрик Снежная Борода. Из них хорошо известны Брандон Мореплаватель и Брандон Факельщик. Брандон Мореплаватель любил море и однажды уплыл на поиски берега Закатного моря и не вернулся. Его сын Брандон, скорбя о нем, сжег все корабли Винтерфелла, за что и получил прозвание Факельщик. При одном из бесчисленных Брандонов, которого звали Брандон, Лишившийся Дочери, Король-за-Стеной Баэл Бард проник в замок и подарил его единственной дочери сына, который впоследствии унаследовал Винтерфелл. Так что, как гласят легенды, в крови нынешних Старков течет и кровь Королей-за-Стеной. Во взаимоотношениях с Одичалыми Старки проявляли себя по-разному – то выступали в союзе, то воевали без пощады. Известно, что один из Старков выступил в союзе с Джорамуном из Одичалых против ужасного Ночного Короля.

Свои вассальные владения Старки также получали разными путями. Перешеек принадлежит Старкам с тех времен, когда сын короля Джона Старка, построившего Белую Гавань, Рикард Старк отбил перешеек у Короля Болот и взял в жены его дочь. Король Родрик Старк получил Медвежий остров за победу в борцовском поединке и отдал его в управление Мормонтам. Болтоны склонили колена перед Винтерфеллом около тысячи лет назад, а до этого Болтоны и Старки враждовали столетиями, и не с одного Старка кровожадные лорды Дредфорта содрали кожу. Карстарки – родичи Старков, получившие свой удел за доблесть их предка, убившего взбунтовавшегося вассала. Бронзовая Корона Зимы хранится в Красном замке у Таргариенов, которые получили ее после того, как Торрхен Старк преклонил колена перед Эйгоном Завоевателем.

### **Замки и крепости:**

Родовой крепостью Старков является Винтерфелл, самая крупная крепость,

расположенная севернее Рва Кейлин, и одна из самых неприступных в стране. Винтерфелл построен над горячими ключами, вода которых использовалась при сооружении отопительной системы замка. В отличие от южных замков, в Винтерфелле нет септы, и при дворе Старков нет слугителей Семерых.

#### **Члены семьи и обитатели замка:**

Старк, Рикард лорд Винтерфелла, отец Брандона, Эддарда, Бенджена и Лианны Старков. Вдовец.

Старк, Брандон старший сын и наследник Рикарда Старка 21 год.

Мейстер Лювин

Старк, Эддард второй сын Рикарда Старка. 20 лет

Старк, Лианна - дочь Рикарда Старка 15 лет

Кассель Мартин, сквайр Брандона Старка 15 лет

Кассель, сир Родрик, мастер над Оружием в Винтерфелле

Пуль, Вейон - стюард Винтерфелла,

Старк, Бенджен - младший сын Рикарда Старка 13 лет

Старая Нэн, пожилая сказительница.

Ходор – конюх, правнук старой Нэн.

Гейдж - повар в Винтерфелле

Гловер, Этан - сквайр Брандона Старка

Джозет - мастер над конями в Винтерфелле

Доннис - помощник сира Родрика Касселя в Винтерфелле

Миккен - кузнец и оружейник в Винтерфелле

Фарлен - мастер над псарней в Винтерфелле

Халлен - мастер над конями в Винтерфелле

Амбер, Джон, по прозвищу Большой Джон - лорд-знаменосец Старков. 20 лет. Прозвище получил из-за своего роста и буйного, несдержанного характера. Амбер, Джон, по прозвищу Маленький Джон. Дядя Большого Джона Амбера: Морс, по прозвищу Воронье Мясо, и Хозер, по прозвищу Смерть Шлюхам.

Гловер, Роберт - лорд-знаменосец Старков, лорд Темнолесья, и его брат Галбарт, а также, его сын, Этан

Блок: Боевка



## **ВОЙНА.**

### **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.**

У любого человека по два хита на голом корпусе. 1 хит - легкое ранение. Человек в одном нательном хите не сползает в минус, может ходить в одном хите, сколько ему заблагорассудится, но при этом он несколько ограничен в своих возможностях: не может носить доспехи, а также заниматься сложной профессиональной деятельностью (лечить, варить дикий огонь и т.д.)

0 хитов - тяжёлое ранение. Может только лежать, стонать, говорить слабым голосом, медленно ползти. Опять же не умирает.

Тяжелораненый, при отсутствии медицинской помощи, а так же, при отсутствии людей вокруг, может в любой момент "умереть от ран" по собственному желанию, со всеми вытекающими последствиями. Так же, тяжелораненые иногда умирают и при оказанной

медицинской помощи.

Минус 1 хит - смерть.

Лечение осуществляется мастерами и редкими умельцами, имеющими соответствующие навыки. Медики могут восстановить только нательные хиты, дополнительные хиты доспеха восстанавливаются кузнецом. Из -1 медик вернуть человека не может, в пределах лекарской компетенции только те, у кого не меньше нуля хитов. При надлежащем уходе раненый восстанавливает 1 хит в час. В бою лечение не производится.

**Внимание.** В бою, вне зависимости от того, сколько хитов с человека сняли, ниже нуля хитов он не опускается, считается тяжело раненным. Для того чтобы его ликвидировать окончательно, нужно добить. Производится отдельным ударом со словами "добиваю". Убивает в бою сразу только прямое попадание склянки с диким огнем.

Поражаемая зона полная (по стандарту - кроме головы, шеи, паха, кистей рук и ступней ног)

Если человек вступил в бой без защиты конечностей, то попадание в руку или ногу снимает хит и отключает её. При попадании в незащищённую часть руки оружие перекладывается в здоровую или роняется на землю, при попадании в незащищённую ногу - раненый встаёт на одно колено.

Всё холодное оружие у одиночных бойцов снимает 1 хит.

Все холодное оружие из валирийской стали у одиночных бойцов снимает 2 хита.

Луки и арбалеты во всех случаях снимают 2 хита.

Кулуарок нет.

Конница на игре не моделируется.

Блокировать удар можно только цельнометаллическим наручем.

Допустимые материалы для изготовления оружия: пластик, резина, дерево, пенка.

Метательные ножи могут быть изготовлены только из резины или другого мягкого материала.

Боевая часть топора, секиры, молота, чекана должна быть изготовлена из резины или другого мягкого материала (пенки и т. д.).

Повреждение наносится только боевой частью оружия.

У отдельных народов или семейств будет приниматься специфическое оружие (в частности, сарбаканы у Ридов и т.д.). Об их свойствах будет написано отдельно. Никто, кроме изначально имеющих право на ношение этого специального оружия, не может им пользоваться.

Обучиться владению этому оружию можно у тех, кто им владеет, это требует времени и финансовых затрат.

Удары (толчки) щитом хитов не снимают. Удары кромкой щита запрещаются.

По многочисленным заявкам публики, обязательность шлемов отменяется. Однако мастера **НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЮТ** их все же носить. Игра обещает быть довольно жесткой. Это же ваши головы, господа! Берегите их! Более того. Командир армии имеет право (и обязан) дисквалифицировать любого бойца своей стороны, чье вооружение, по его мнению, небезопасно для него самого И/или для окружающих.

В качестве настоящего пожелания мастера рекомендуют людям, лезущим под стрелы, носить очки, защищающие глаза.

Хиты, снятые "с доспехов", то есть, все, кроме двух нательных, восстанавливаются кузнецом, как в поле, так и в замке. В замке (в специально оборудованной кузнице) - 4 комплекта доспехов восстанавливаются за 15 минут, в поле - 2 комплекта за то же время. Для ремонта доспехов их владелец должен их снять полностью, кроме поддоспешника, и отнести к кузнецу, после чего, забрать и надеть заново. С этого момента доспехи считаются целенькими, и герой может

снова рваться в бой. Удвоенные хиты командиров юнитов восстанавливаются вместе с хитами доспехов одновременно с тем, как "починенный" доспех надевается обратно.

Существуют уставные поединки один на один, в которых шлемы необязательны, если все участники поединка согласны с этим. О поединках подробнее см. "Дуэльный кодекс".

**Внимание:** поединок без свидетеля дает потенциальный повод обвинить того, кто в нем выжил, в убийстве.

**НА ИГРУ НЕ ДОПУСКАЕТСЯ ДЮРАЛЕВОЕ ОРУЖИЕ!!! БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ!!!**

Все дюралевое оружие можно будет оставить в специальной палатке на мастерской стоянке и получить назад после окончания игры, или оставить у себя "под честное слово".

Временные и географические рамки для используемых доспехов: Европа и Ближний Восток. С 8-го века н. э. по конец 16-ого века н. э.

**НИКАКИХ КАТАНОИДОВ!!!**

### **БОЕВОЕ ВРЕМЯ.**

С 23 до 6 часов на полигоне действует Ночное Время. В это время запрещены штурмы, осады, использование стрелкового и метательного оружия, осадных машин и боевых взаимодействий более чем 3 на 3 человека. Юниты ночью не расформируются. По местности ночью юнит продвигается только с антуражным источником света. Юнит также может принимать участие в ночной боевке, но только в том случае, если в нем не больше 3 человек. Ночью юниты можно формировать и нужно оплачивать, как и днем.

### **КЛАССИФИКАЦИЯ ДОСПЕХОВ.**

**Примечание:** доспехи одной, или разных категорий, надетые один поверх другого не дополняют друг друга, то есть, доспешные хиты дает только один из них (тот, который принадлежит к более высокой категории).

#### **Лёгкие доспехи:**

Поддоспешники (убедительно сделанные).

Тонкие ватные и войлочные доспехи.

Кольчуги с рукавами короче локтя и подолом выше середины бедра.

Хорошо сделанные кожаные кирасы Кожаный нагрудник.

Кожаный нагрудник с юбкой.

Кожаные кирасы (без дополнительных элементов защиты).

Хорошо сделанные ватные и войлочные доспехи (юшманы и прочее).

Кожаные доспехи с юбкой и защитой плеч.

Кольчуги с длиной до 34

Комбинация кожаной кирасы и короткой кольчуги.

Прикрытие рук ниже локтя и ног ниже колена кожаными или комбинированными (металл + кожа) защитными элементами - очень желательна.

Шлемы - кожаные или четырёхчастники из кожи с металлическим крестом (нормандки).

Такие доспехи дают 2 хита.

#### **Средние доспехи:**

Полнорукавные кольчуги с длиной подола ниже колена в комбинации с кожаными нагрудниками или кирасами.

Металлические кирасы с защитой бёдер и плеч.

Полнорукавные кольчуги.

Полнорукавные кольчуги с длиной подола ниже колена.

Кожаные доспехи с металлическими усилениями.

Металлический нагрудник в комбинации с короткой кольчугой.

Металлические кирасы с юбкой (Обязательно! Но юбка может быть просто кожаной).

Шлемы цельнометаллические без бармицы или с кожаной бармицей.

Прикрытие рук ниже локтя и ног ниже колена кожаными или комбинированными (металл + кожа) защитными элементами - обязательно!

Металлические наручи и поножи приветствуются.

Такие доспехи дают 4 хитов.

### **Тяжёлые доспехи:**

Металлическая защита ног и рук.

Полные латы, включающие в себя полную защиту конечностей и головы.

Наличие латных башмаков - очень приветствуется! (но не обязательно)

Металлические кирасы с защитой бёдер и плеч.

Латы.

Металлическая защита ног и рук.

Наличие кожаных, комбинированных или металлических боевых перчаток (рукавиц) - обязательно.

Металлические шлемы с кольчужной бармицей и с частичной или полной защитой лица, металлические шлемы с полной защитой лица.

Все варианты шлемов - "вёдер".

Носитель тяжелых доспехов неуязвим для ядов, доставляемых через стрелковое оружие

Такие доспехи дают 6 хитов.

### **Супертяжёлые доспехи:**

Полные латы, включающие в себя полную защиту конечностей и головы, а так же ступней ног (железные башмаки) и кистей рук (латные рукавицы, перчатки)

Носитель супертяжелых доспехов неуязвим для ядов, доставляемых через стрелковое оружие

Такие доспехи дают 8 хитов. Эта категория доспехов является уникальной и выдается мастерами только в особых случаях.

## **ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ОДИНОЧНЫХ БОЙЦОВ.**

Максимальное количество хитов у человека - 8 (за исключением особо оговорённых случаев).

Оглушение:

Удар по спине в области лопаток рукоятью оружия. В бою оглушение невозможно.

**Оглушённый** беззвучно падает на землю и про себя медленно считает до тридцати.

Несмотря на настоятельные просьбы публики, шлем все еще не спасает от оглушения.

Бойца, входящего в состав действующего юнита оглушить нельзя.

**Особое примечание:** Четырехлетние девочки на игре моделируются чурбачками, которые не являются оружием, так что оглушить взрослого человека в шлеме Четырехлетняя девочка не может.

## **ВОИНСКИЕ СОЕДИНЕНИЯ (ЮНИТЫ).**

### **Общие положения:**

Юнитная система была нами введена для моделирования масштабных сражений, то есть, взаимодействия армий. Однако не стоит забывать, что армии состоят из людей, которые в них входят. Человек, будучи убитым, в составе юнита так и останется убитым.

Персонаж умирает с той частью отряда, которую он собой моделирует в юните, цените

свои и чужие жизни, господа. Жизнь - хорошая штука.

Юнит - боевое соединение, формируемое лордом замка за золото в начале экономического цикла. Хотя юнит оплачивается в начале цикла, создан он, может быть в любой момент по необходимости в пределах этого цикла.

Количество человек в юните - от 3 до 4.

Одиночный боец может сражаться с юнитом.

Бойца, входящего в состав действующего юнита оглушить нельзя.

### **ТТХ юнита:**

В юните существуют рядовые бойцы и командир. У рядового бойца в юните - свои собственные хиты. Командир юнита отличается количеством хитов от рядового: его хиты умножаются на 2.

Юнит существует, пока не убит командир. Если командир сражён, юнит считается расформированным, и все оставшиеся бойцы могут продолжать участвовать в бою как индивидуальные боевые единицы. Даже если все погибли, но остался только командир, он может вернуться в замок и доформировать юнит.

Отличительным признаком командира является хорошо заметный плюмаж цветов его сюзерена или нанимателя.

### **Вред:**

Каждый боец в юните, в том числе и командир, в том числе и оружием из валирийской стали, снимает одним ударом 4 хита. От уменьшения количества бойцов в боевой ситуации вред выживших не изменяется. Принадлежность к юниту обозначается широкой красной нарукавной повязкой. Когда юнит распадается, повязка снимается.

### **Существование юнита:**

Расстояние между бойцами в юните не больше четырёх средних шагов (только для не стрелковых).

Если боец удаляется на большее расстояние, он считается вышедшем из юнита и должен снять с рукава маркирующую повязку.

Юнит вылечить нельзя.

### **Формирование юнита:**

Юнит может сформировать лорд или уполномоченное им лицо (если были даны соответствующие распоряжения) в замке в начале цикла. Прямой сюзерен, а также любой представитель семьи Таргариенов (являющийся Таргариеном по крови и не носящий другую фамилию), имеет право формировать юниты на территории замка вассала и за его счет. По договоренности два и более лордов могут формировать юниты из объединенных сил.

Каждый цикл существование уже созданных юнитов должно проплачиваться (но стоит сильно дешевле, чем формирование). Проплачивать существующие юниты можно не только в замке, но и, так сказать, по месту дислокации. До формирования некомплектного, но не расформированного юнита, производится только в замке, но стоит в два раза меньше, чем формирование юнита заново.

Стоимость юнита варьируется в зависимости от родов войск.

### **Оплата юнитов**

Для удобства, первой в таблице всегда приведена цифра в золоте, в скобках - в серебре. Если приведены обе цифры, то оплату можно производить в серебре или золоте, как удобнее. Если только одна - то только в той валюте, которая указана.

| Название объекта    | Стоимость формирования в золоте       | Стоимость поддержания в золоте (серебре) |
|---------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| Легкая пехота       | 3                                     | 1 (6)                                    |
| Средняя пехота      | 4                                     | 1 (8)                                    |
| Тяжелая пехота      | 6                                     | 1                                        |
| Супертяжелая пехота | 7                                     | 2                                        |
| Стрелки             | 4                                     | 1 (6)                                    |
| Ополчение           | 1                                     | не поддерживается                        |
| Орудийный расчет    | 3                                     | 1 (6)                                    |
| Осадная машина      | от 2 (оплачивается при строительстве) | от 1                                     |

### Рода войск:

Юниты формируются из бойцов одной категории доспехов. В юнит также может входить боец в доспехах тяжелее на одну категорию (3 легких пехотинца и один тяжелый пехотинец, например), или легче на одну категорию.

Юнит одного рода обязан нести оружие одного рода или совместимое в бою (топоры и мечи и т.п.). Также боец юнита имеет право иметь при себе дополнительное, допущенное оружие.

**Стрелки** - любые доспехи, стрелковое оружие - луки, или арбалеты.

Лучники и арбалетчики могут быть вооружены только клинковым оружием, не длиннее, чем одноручный меч.

**Лёгкая пехота** - лёгкие доспехи, щиты - мечи, копья, мечи, топоры.

**Средняя пехота** - средние доспехи, полеармы, щиты - мечи, топоры.

**Тяжёлая пехота** - тяжёлые доспехи, щиты - мечи, мечи, полеармы, топоры, молоты, цепи, кистени

**Латная пехота (латники)** - супертяжёлые доспехи, любое оружие

**Примечание:** под мечами здесь подразумевается любое разрешённое клинковое оружие.

### Стрелковый юнит:

В стрелковом юните нет командира. Хиты стрелков, объединенных в юнит, просто умножаются на два (вроде как, каждый сам себе командир).

Поражающая сила стрелков, объединённых в юнит, не увеличивается.

Расстояние между бойцами может быть до десяти средних шагов.

Стрелковые юниты бывают только строго однородными: либо все лучники, либо - все арбалетчики.

Лучники и арбалетчики могут быть вооружены только клинковым оружием, не длиннее, чем одноручный меч.

### Орудийный расчет:

Придается к осадной машине, без него машина не действует. Формирует орудийный расчет не лорд, а мейстер со звеном "артиллерия" или мейстер, в распоряжении которого

находится трактат о соответствующих осадных машинах. Орудийный расчет проплачивается отдельно, новых ТТХ, кроме управления машиной, у него нет, но при этом оружейным расчетом также может быть обычный юнит, который потом может эту машину бросить и пойти рубиться.

Таран осадной машиной не является, расчета к себе не требует. Удар тараном по бойцу не наносит ему вреда. **Примечание:** не будьте зверьми! Не бейте людей тараном.

Для разных машин установлена разная комплектация юнита.

### **Ополчение:**

В случае осады на территории своего замка лорд может сформировать юнит ополчения. Этот юнит может быть сформирован в момент необходимости, не обязательно дожидаться начала следующего цикла. В юнит ополчения могут входить люди обоего пола, любого возраста (кроме детей младше 12 лет), вооруженные абы как, стоит дешевле любого нормального юнита. Ополчение существует только внутри замка, за его пределами расформировывается, но нет и ограничений на дистанцию между его членами. Каждый ополченец, входящий в юнит, снимает 2 хита. Метательным и стрелковым оружием (кроме камней и бревен, кидаемых со стены) ополченцы не пользуются. **Примечание:** Все лица мужского пола, хотя бы раз входившие в ополчение, автоматически и навсегда лишаются сословных привилегий. Это не касается только командира ополчения, который почти не роняет своего достоинства, возглавляя толпу.

### **Кузнец:**

Кузнец не является юнитом, и вообще бойцом, но мы сочли возможным указать его здесь ввиду его крайней важности для ведения военных действий.

Кузнец занимается тем, что восстанавливает доспешные хиты - "чинит" доспехи способом, описанным выше. Кузнец не может заниматься своим делом в доспехах, тяжелее легких. Навык кузнеца может быть куплен заранее, или в процессе игры в любой крепости, или городе, путем сдачи денег мастеру-посреднику по окончании обучения у действующего кузнеца (стоимость и время получения навыка будут указаны позже).

Кузнец - низкая профессия, достоинство лорда и рыцаря не позволяет им овладевать ею. Женщины и дети также кузнецами не бывают. Кузнецы в юниты не объединяются, за исключением юнитов ополчения. Во время пребывания в ополчении, кузнец, в полном соответствии с описанием этого юнита, свои прямые обязанности выполнять не может.

### **Блок: Фортификация**



Каждая крепость должна обладать штурмовой стеной и воротами.

Длина штурмовой стены минимум - пять метров.

### **Постройки.**

Постройки на игре бывают двух типов: укрепленные и не укрепленные.

#### **Укрепленные постройки.**

Любая постройка, имеющая штурмовую часть, считается укрепленной.

Штурмовой частью является стена (длина участка не менее пяти метров, высота от двух метров) и/или укрепленные ворота. Если у постройки нет стены, но есть штурмуемые ворота, постройка считается укрепленной. Остальной периметр укрепленной постройки должен быть обозначен конвертами.

Отдельно стоящая башня считается укрепленной постройкой, и штурмуется по общим правилам (должна быть очищена от солдат противника и над ней должен быть вывешен флаг победившей стороны).

Любая постройка может быть укрепленной (например, септа, почему бы и нет, прекрасно можно представить, как разбушевавшиеся межевые рыцари захватывают септу и обороняют её.)

### **Замки.**

Для замка **ОБЯЗАТЕЛЬНО** наличие и штурмовой стены и ворот.

**ВЫСОТА ШТУРМОВЫХ СТЕН НЕ ДОЛЖНА ПРЕВЫШАТЬ 5 МЕТРОВ!!!**

Высота башен не ограничена.

Помимо этого в замке должны наличествовать в обязательном порядке оружейная, главный зал, кладовая. Очень желательно, что бы в замке отдельно были выделены библиотека и лаборатория (ежели замковый мейстер желает проводить какие-нибудь эксперименты).

Каждое помещение должно быть выделено тканью или конвертами, и иметь четко выраженный вход.

В оружейной очень желательно наличие оружейной стойки. Стойка, не огороженная стеной (тканью или конвертами оружейной комнатой не считается).

В замке обязательно должен быть флагшток, на котором будет гордо реять (или печально обвисать, в зависимости от погодных условий) флаг владельца замка. Флаг должен быть виден из-за стен замка.

### **Форты и поселения.**

Для того, что бы получать доход в золоте (см. "Экономика") (если до этого лорд либо не обладал землей, или у него не было своего поселения) нужно построить поселение на одном из принадлежащих лорду участков земли. Это поселение должно быть обнесено конвертами, там должна стоять палатка владельца, должен быть костёр, сортир, мусорная яма. В поселении должны постоянно обитать жители. В случае если поселение снабжается штурмуемой стеной и прочими фортификационными сооружениями, оно начинает называться фортом.

Должны быть выделены оружейная (можно просто стойка), главный зал и флагшток. Такое поселение строит гражданский инженер (см. "умения").

У форта должна быть штурмовая стена и/или укрепленные ворота.

Внутри форта должны быть главный зал, кладовая, оружейная и флагшток.

Для постройки оборонительных сооружений нужно приглашать военного инженера.

Любая постройка, не соответствующая выше перечисленным условиям считается не укрепленной.

**Ров** должен быть длинной во всю штурмовую стену, шириной не более полутора метров, глубиной не более пятидесяти сантиметров. Между стеной и ближним к ней краем рва должно быть не менее пятидесяти сантиметров. Упавший в ров считается погибшим. Нельзя пересекать ров по оставшимся в нем корням деревьев.

Перед рвом или на дорогах можно устраивать всевозможные засеки и завалы, которые разбираются по жизни.

**Засака** представляет из себя поставленные в ряд (связанные между собой или не связанные) конструкции из трёх - четырёх перевязанных наподобие противотанкового ежа жердей. Концы жердей затачивать **НЕЛЬЗЯ!** И, пожалуйста, не вкапывайте эти штурковины глубоко в землю!!!

Запрещено использовать вкопанные в землю под углом жерди (не говоря уж о кольях!)

**Подземный ход** моделируется лазом (ходом), при помощи которого можно незаметно для атакующих выбраться за стены сооружения или крепости. В случае если передвигающегося по подземному ходу обнаруживают, подземный ход считается раскрытым. Это, однако, не значит, что он автоматически становится непроходимым. О ловушках и засадных механизмах можно расспрашивать военных инженеров.

Блок: Штурмы, Осады



## ОСАДЫ И ШТУРМЫ.

Если высота штурмовой стены не превышает трёх метров при штурме можно использовать лестницы.

Крепость считается взятой, когда все её защитники убиты, пленены, сдались или изгнаны с территории крепости, и водружён флаг победителей.

Захваченные земли начинают приносить регулярный доход с начала следующего полного экономического цикла.

**Осада** начинает приносить результаты в среднем через 3 часа, для каждой конкретной крепости показатель будет указан отдельно. Чем "толще" крепость, тем дольше ее необходимо осаждать. Через должное количество часов правильной осады, гарнизон осаждаемой крепости обязан выйти в поле на честный бой. В крепости может остаться ополчение, женщины, дети до 14 лет, раненные, мастера и прочее небоевое население.

Для осады необходимо наличие под стенами как минимум 3 не стрелковых юнитов. У них должен быть стационарный лагерь, то есть палатка, костер, флаги осаждающих сторон. Осаждающие не должны никого впускать в крепость и никого выпускать (кроме парламентариев, естественно), а также периодически патрулировать периметр.

Во время осады осажденные не получают доход, так как не в состоянии собрать урожай, продать свои товары и т.п. Более того, они несут урон от пребывания на их земле вооруженных отрядов (см. отдельно).

Осада считается прорванной, если в осажденную крепость прорвался (или добрался любым другим путем) хотя бы один юнит (помните о луковом Рыцаре). Технически это означает, что отсчет часов начинается заново.

**Ров** при штурме надо заваливать фашинами (связками хвороста), так, что бы по ним можно было реально пройти. Можно налаживать через ров мостки, которые должны представлять, из себя не менее четырёх сколоченных или надёжно связанных между собой жердей (толщина жердей - примерно в руку).

Перед рвом или на дорогах можно устраивать всевозможные засеки и завалы, которые разбираются по жизни.

## Осадные машины:

**Осадные машины** не снимают хитов со стен. Попадание снарядом осадной машины в человека сводит его в ноль хитов. Собственных виртуальных хитов осадные машины не имеют, их разрушение должно происходить по-жизни. Попадание брошенным со стены бревном или камнем сносит с человека 5 хитов. Обливание кипятком и маслом на игре не моделируется.

**Бревном**, годным для бросания со стен, считается свернутая пенка.

Бросается (точнее, роняется) только двумя людьми, только четырьмя в сумме, руками, только вертикально вниз. **Камень** - пакет, набитый мхом или каким либо мягким

материалом. Бросается (точнее, роняется) одним человеком, только двумя руками, только строго вниз.

При штурме также можно применять штурмовые лестницы, тараны, осадные башни, кошки и штурмовые крюки (их концы должны быть **ОБЯЗАТЕЛЬНО СМЯГЧЕНЫ!**)

Осаждённые могут использовать брёвна, камни, отталкивать лестницы, втягивать их внутрь.

Использовать реальный инструмент (топоры, ножи) при штурме (а равно и защите) крепостей **НЕЛЬЗЯ**.

## Блок: Плен



**Связывание:** По договоренности сторон, связывание может производиться двумя различными способами:

1. "По игре" На руки связываемого накидывается не затянутая веревочная петля. В этом случае, чтобы освободиться, связанный должен "перепилить" путы любым режущим игровым оружием. Это делается в течение 5 минут.
2. "По жизни" Связывание производится по жизни, с применением всех известных связывающему не болевых способов фиксации. Освобождение также происходит по жизни.

## Блок: Обыск



**Обыск:** Обыск, так же, может быть произведен двумя способами:

1. "По игре" Обыскиваемый честно выкладывает из карманов и прочих укромных мест все игровые предметы.
2. "По жизни" Обыскивающий производит обыск сам в меру своего умения это делать.

## Блок: пытки



### **ПЫТКИ.**

Как же без них! Только не забудьте, дорогие изверги и злодеи, что и пытки тоже требуют особого оборудования.

### **Порка.**

Порка моделируется отжиманиями.

#### **Порка простым кнутом:**

Простые отжимания. Первый цикл: 15 для мужчин, 10 для женщин и детей. Если клиент не выдерживает и не может делать отжимания - обязан отвечать на вопросы.

После первого цикла надо сделать перерыв в две минуты. Если сразу заставлять отжиматься второй раз, в случае если человек не выдерживает, он теряет сознание на 10 минут, и теряет хит.

Если выдерживает - хита не теряет и не обязан отвечать.

После третьего цикла, в любом случае жертва теряет хит, однако, она не обязана

отвечать на вопросы, если выдержала цикл.

После четвёртого цикла жертва в любом случае умирает, запоротая насмерть.

### **Порка тяжёлым кнутом.**

Отжимания на пальцах.

Всё то же самое, что и в случае с простой поркой.

### **Порка кнутом со стальными шипами.**

Отжимания на запястьях.

Цикл: 10 для мужчин, 5 для женщин и детей.

То есть, жертва умирает после третьего цикла.

### **Дыба.**

Дыба отыгрывается подтягиваниями.

Для проведения этого мероприятия пыточная должна быть оборудована турником.

Если в процессе подтягивания турник сломается, считается, что дыба сломалась (тонкая, однако, механика)

Один цикл - 5 подтягиваний.

Если человек срывается, в первом цикле, должен отвечать на вопросы.

Второй цикл должен проводиться через пять минут. Если перерыва не делается, пытаемый в любом случае теряет хит. Если перерыв был, то хит теряется только в случае срыва с турника. Если человек срывается, должен отвечать на вопросы.

После третьего цикла человек в любом случае теряет хит.

После четвёртого цикла человек умирает.

Если человек выжил после дыбы, час обязан лежать, и нуждается в немедленной помощи мастера или лекаря.

### **Дорнийский сапог.**

Моделируется приседанием на одной ноге (с поддержкой за дерево - обязательно!!!)

Цикл - 5 приседаний.

Если человек не выдерживает первый цикл - обязан отвечать на вопросы.

Второй цикл - можно без перерыва. Если человек не выдерживает второй цикл, теряет хит и обязан отвечать на вопросы.

Если человек не выдерживает третий цикл, он теряет конечность, на которой приседал навсегда.

Если человек переживает эту пытку, он не может двигаться в течении 1 часа, и нуждается в немедленной помощи лекаря или мастера. Нога считается сломанной.

### **Психологический допрос.**

Моделируется игрой в гляделки.

Палач и жертва садятся друг напротив друга и начинают играть в гляделки, причём палач держит в своей руке, руку жертвы.

Если жертва смаргивает, обязана ответить на ОДИН вопрос правдиво.

Если смаргивает палач, он не имеет право задавать вопрос.

Это мероприятие нельзя проводить больше чем пять раз подряд, перерыв между сериями - два часа.

Кроме случая с психологическим допросом, жертва не обязана отвечать на вопросы правду, она только не может молчать.

В каждый цикл любой пытки палач не может задать больше чем три вопроса.

Блок: Морские и речные правила



## МОРЕПЛАВАНИЕ.

Мореплавание на игре модельное, так как мастера не готовы взять на себя ответственность за безопасность игроков на воде. Поскольку полигон не предоставляет возможности смоделировать моря и реки так, как нам бы хотелось, мы примем на веру, что дороги прокладывают вдоль рек (хотя, конечно, это не всегда так) и мореплавание будет осуществляться вдоль дорог (а если быть совсем точными - по дороге).

Так что, не удивляйтесь, увидевдвигающуюся навстречу вам лодку, или корабль, просто они плывут рядом.

### Корабли.

Корабли моделируются замкнутой рамой характерной формы, с чётко выраженными "носом" и "кормой". Также корабли должны быть снабжены мачтой или мачтами с парусами. На мачте каждого корабля должен быть укреплен флаг принадлежности (с цветами, гербом или личным знаком владельца). Экипажем корабля являются люди, которые осуществляют перемещение оной конструкции. Корабли делятся по типам, в зависимости от грузоподъёмности и количества экипажа. Те, кого перевозит корабль, должны находиться внутри рамы корабля, но не могут помогать его перемещать. Существует три основных типа кораблей.

**1 Лёгкий корабль.** Должен быть в длину не менее четырех метров. Должен быть снабжен одной мачтой с парусом. Экипаж - два человека. Может перевозить до пяти человек не являющихся юнитом (помимо экипажа).

**2 Тяжелый корабль.** Не менее пяти метров в длину. Одна мачта и парус. Экипаж - три человека. Грузоподъёмность - один юнит (из любого допущенного количества человек) или пять человек, не объединённых в юнит.

**3 Лодки.** Не более двух метров в длину. Маленькое судёнышко с мачтой или без, управляемое одним - двумя моряками. Перевозит до трёх человек.

Для плавания на любом корабле кроме лодки, необходим капитан, обладающий умением "корабельщик".

Во время передвижения по воде, паруса должны быть подняты, когда же корабль пришвартован, паруса надлежит опускать.

Корабль, на мачте которого нет флага, кораблем не является, и для того, чтобы на нем плыть, нужно предварительно оплатить "постройку" и поднять флаг.

Все члены экипажа должны держаться за борта, иначе корабль останавливается.

Все корабли, кроме принадлежащих Грейджоям, должны приставать к берегу только в специально оборудованных для этого местах (портах).

Суда Грейджоев могут подходить к берегу в любом месте.

Корабль считается отплывшим, когда на нем находится весь экипаж и парус поднят.

### Военные действия на воде.

Любой из перечисленных типов кораблей может участвовать в морских сражениях.

Экипаж корабля не может объединяться в юниты, кроме экипажей Железного Флота Грейджоев.

На кораблях нельзя устанавливать осадные машины и орудия. Осадные машины и орудия можно перевозить на кораблях в разобранном виде. В таком качестве, орудие приравнивается к 3 человекам.

С кораблей на берег и с берега на корабли можно стрелять при помощи любых видов метательного оружия.

Снаряды осадных машин не причиняют вреда кораблю, но действуют на людей так же, как и во всех других случаях.

### 1 Абордаж.

Абордажем считается ситуация когда корабли жёстко сцеплены между собой борт в

борт. В таком случае бой ведётся по обычным боевым правилам.

Ближний бой двух кораблей возможен только с абордажем.

## 2 Захват судов.

Судно считается захваченным, если на его мачте водружён флаг победителя.

Блок: Медицина, лекари



## МЕДИЦИНА.

Медицина - сложная наука. В полной мере, ей владеют только мастера, имеющие в своей цепи серебряное звено. Но даже оно не всегда гарантирует тяжелораненому выздоровление. Тяжелая рука судьбы может разрушить планы даже самого искусного лекаря.

### Коновал.

Коновал (лечит только легкие ранения. Продолжительность процедуры - 1 час).

Приборы и инструменты:

1. бинт (длинный кусок ткани, желательно, белого цвета)
2. корпия (вата)
3. лубки (две дощечки или ровные, очищенные от коры и веток палочки примерно 35-40 см в длину)
3. чай
4. горячая вода
5. немного жидкости красного цвета (например, красных чернил)
6. красный маркер.

Методология: Для обработки ранения коновал берет кусок ваты, какает на него той самой красной жидкостью, и прибинтовывает к месту ранения (внимание, прикид пациенту, скорее всего, еще понадобится!), после чего, если пострадала конечность - накладывает лубок. Далее в течение 1 часа (до исцеления) пациент должен находиться в покое и тепле, по возможности возле костра, и как минимум 1 раз за время лечения получить кружку горячего питья (безалкогольного). Особенно это важно, если ранение нанесено отравленным оружием или зубами/когтями чудовища. Думаю, излишне писать, что перевязки нельзя делать поверх доспехов. Если рана была нанесена на открытый участок кожи, после снятия повязки на этом месте красным маркером рисуется шрам.

### Мейстер (Лекарь).

Лекарь (мейстер). Лечит как легкие ранения (1 час), так и тяжелые (2 часа).

Приборы и инструменты:

1. операционный стол (кусочек по возможности чистой ткани размером с пенку, желательно, белого цвета) для укладывания пациента;
2. ножницы
3. катушка красных ниток
4. иголка
5. бинт (длинный кусок ткани, желательно, белого цвета)
6. корпия (вата)
7. лубки (две дощечки или ровные, очищенные от коры и веток палочки примерно 35-40 см в длину)
8. маковое молоко (смесь водки со сгущенкой, или просто разведенная сгущенка)
9. чай

10. горячая вода
11. немного жидкости красного цвета (например, красных чернил)
12. красный маркер.

**Методология:** Перед тем, как обрабатывать рану, больному необходимо дать несколько глотков макового молока, снять с него доспехи и верхнюю одежду и уложить (усадить) на операционный стол. После этого необходимо взять кусок ваты, капнуть на него той самой красной жидкостью, и прибинтовать к месту ранения (внимание, прикид пациенту, скорее всего, еще понадобится!), после, сшив концы бинта над раной при помощи красных ниток и иголки. После этого (в случае, если повреждена конечность) следует наложить лубок и дать больному еще несколько глотков макового молока. Далее, в течение 2 часов (до полного исцеления) пациент должен находиться в покое и тепле, по возможности возле костра, и как минимум 2 раза за время лечения получить кружку горячего питья (безалкогольного). Особенно это важно, если ранение нанесено отравленным оружием или зубами/когтями чудовища. Если рана была нанесена на открытый участок кожи, после снятия повязки на этом месте красным маркером рисуется шрам.

При лечении отравлений следует придерживаться инструкций, содержащихся в ученых трудах на эту тему.

Блок: Яды



### **Яды и отравления.**

Яды на игре будут. Что за политика без ядов? Ядов ограниченное количество. Каждый из них имеет свою характерную особенность, отличающую его от других ядов. Нет ядов, действующих мгновенно. Нет контактных ядов. 99.9% ядов требуется принимать внутрь с пищей, или питьем. Кроме Слез Лисс, все яды можно обезвредить при помощи соответствующего лечения. Ни один яд не действует мгновенно. Яды можно изготавливать по игре с последующим визированием у мастеров, для этого требуется иметь рецепт и все необходимые компоненты. Все яды снабжаются сертификатами, объясняющими симптомы, скорость действия и прочие характеристики. Остальная информация по ядам будет у специалистов.

Единственный яд, действующий в боевой обстановке - это яд, изготавливаемый семейством Ридов в своих злокозненных целях. Он может быть нанесен только на метательное оружие (стрелы и дротики для духовых трубок). Все отравленное оружие помечается зеленым. Все отравленное оружие, вне зависимости от исходного снятия, снимает 4 хита (но не убивает на месте, максимум - сводя в 0 хитов, то есть, состояние тяжелого ранения). Все отравленное оружие помечается зеленым. После нанесения на оружие, яд действует 1 раз, то есть, попавшая в цель стрела теряет свои ядовитые свойства, и, подобрав, метку с нее следует снять.

Блок: Демография, евгеника



### **ВРЕМЕННОЕ СЖАТИЕ И ДЕМОГРАФИЯ.**

Игра проходит НЕ в реальном времени, то есть, присутствует некоторое "уплотнение" событий. Это сделано для того, чтобы не терялось ощущение гигантских размеров

Вестероса, и нешуточного времени, необходимого для перемещений по нему. Для простоты подсчетов, мы установили сжатие 1 месяц за час. Таким образом, за сутки (24 часа), проходит 2 игровых года. Такая ситуация, как вы понимаете, делает историю с выходом после отсидки в мертвятнике "собственным сыном" бессмысленной, ибо все "рожденные" на игре "младенцы" будут являться разве что фигурами политической игры, но никак не самостоятельными личностями. Тем не менее, для того, чтобы зачать законного наследника или наследницу, супруги должны в течение часа (игрового месяца) находиться постоянно рядом (на расстоянии не более вытянутой руки). Совершенно недопустимо в это время ссориться, или оказывать друг другу невнимание. Вообще, чем больше внимания и любезности супругу оказывают друг другу, тем благополучнее сложится их дальнейшая жизнь. Дабы не утомлять народ укачиванием полешек, с детьми с рождения и до 6 лет (когда они в принципе могут становиться играбельными персонажами) ничего произойти не может. Это не отменяет возможности заключения договоров об опекунов, принятии на воспитание и даже будущих браках.

Посмертие ужасно. Жизнь - это бесценное сокровище, и, хотя на игре у многих погибших будет второй шанс, имейте в виду, что будущая жизнь не будет лучше прошлой. Все боеспособные мужчины в посмертии становятся межевými рыцарями, или рядовыми воинами, возможность "возродиться" в благородном сословии мала, как и возможность попасть обратно в свою команду.

Однако, в целях пополнения рядов воинских сил, лордам, обладающим достаточными финансами, будет предоставлена возможность "вербовать" бойцов непосредственно в мертвятнике. Подробнее об этом будет чуть позже.

## **ИЗНАСИЛОВАНИЕ.**

Эта давняя традиция на нашей игре не моделируется. Впрочем, все желающие считать себя изнасилованными - могут это делать (считать).

Блок: Экономика



## **ЭКОНОМИКА.**

### **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.**

Экономика у нас денежная, а не натуральная. С процессом питания игроков на полигоне не связана. Более того, большая часть экономики вообще касается только владельцев замков и прочей крупной собственности. Тем не менее, без экономики не жить. Два основных элемента, участвующих в экономическом процессе, это деньги и земля.

Экономический цикл равен 6 часам.

### **ДЕНЬГИ.**

На игре обращаются два вида денежных единиц: драконы (золотой) и олени (серебряный). Разница между ними огромна; обмен серебра на золото практически невозможен. Поэтому вместо того, чтобы вводить ставку 100 серебряных за один золотой, мы ограничили покупательную способность серебра.

### **ЗОЛОТО.**

Золото - основная расчетная единица для лордов и короны. Золотую монету, носящую название "дракон", может чеканить только корона.

Каждый цикл управление мастера над монетой определяет массив золота, который должен быть отчеканен в этом цикле. То есть, корона, в принципе, может приостановить

эмиссию вообще.

Доход в драконах символизирует собой тот доход, который получают от крупных земельных владений, масштабных купеческих операций, развернутой банковской деятельности. Соответственно, и круг получателей такого дохода довольно узок. Для упрощения процедур мы объявляем, что доход в золоте получают владельцы замков. А за те благородные фамилии, которые по какой-то причине живут в замке своего господина, доход получает их лорд. Все траты в золоте заявляются в начале цикла. Экономический цикл равен 6 часам.

Крупнейшие получатели дохода известны всем. По размеру состояния они располагаются в следующем порядке:

- 1) Ланнистеры
- 2) Тиреллы
- 3) Двор короля
- 4) Талли
- 5) Мартеллы дорнийские
- 6) Аррены
- 7) Старки
- 8) Баратеоны
- 9) Грейджои

Цитадель, престол верховного септона и прочие небедные социальные институты получают определенный доход в начале игры, однако дальше они живут на пожертвования от прочих получателей дохода.

В исключительных случаях получателями дохода в золоте могут быть частные лица, не имеющие земельных владений. Как правило, это банкиры, купцы, казнокрады и прочие ловкие люди.

#### **На что тратится золото:**

1. Покупка юнитов, восстановление численности юнита, поддержание некоторых из них (тяжелой и супертяжелой пехоты).
2. Снаряжение торговых экспедиций
3. Купля-продажа земель
4. Оплата услуг Цитадели
5. Пожертвования
6. Некоторые виды капитального строительства
7. Поддержание в рабочем состоянии наиболее дорогостоящих объектов (отдельных видов осадных машин, кораблей и т.п.)
8. Уплата поземельного налога

#### **СЕРЕБРО.**

Серебряная монета, "олень" - это "просто деньги". Ими оплачивается все, что не требует колоссальных и централизованных затрат, а именно:

1. Жалование солдатам и наемникам
2. Покупка умений
3. Уплата подушного и прочих налогов
4. Поддержание большинства видов юнитов
5. Покупка информации
6. Мелкие жизненные нужды (кабаки, бардаки и т.п.)

Серебром же выплачивается королевская пенсия межевым рыцарям и прочим лицам, которым оказывает финансовую помощь государство.

#### **ОБМЕН СЕРЕБРА НА ЗОЛОТО И НАОБОРОТ.**

Обмен одних денег на другие - процесс настолько сложный, дорогостоящий и опасный, что рискуют заниматься им исключительно немногие. Для того чтобы иметь возможность работать такого рода менялой, требуется не только особое умение "экономика", но и наличие на руках некоторой немалой суммы денег (и серебряных и золотых). На начало игры, возможностью обменивать деньги обладают:

1. Корона (точнее, управление мастера над монетой).
2. Богачи всевестеросского масштаба. К ним относится дом Ланнистеров, Келарь Септы Бейелора в Королевской Гавани, ответственный за подобные дела в Цитадели.

## НАЛОГИ.

Есть два вида налогов

- 1) подушный налог, взимаемый серебром.

Его собирают королевские мытари с каждого жителя земли. Иногда полномочия по сбору подушного налога передаются самим лордам, и тогда они ответственны за передачу соответствующей суммы в управление мастера над монетой.

- 2) поземельный налог, взимаемый золотом.

Представляет собой "подарок", который в ненавязчивой форме лорды преподносят короне. Эти деньги отвозятся каждый цикл в Королевскую Гавань, и Его Величество очень не любит напоминать о необходимости это делать. Налог примерно равен 10% золотого дохода; конкретная ставка будет сообщена каждому лорду лично. Отметим, что именно этот налог является источником основных денежных поступлений казны.

В добавление к вышеперечисленному, корона оставляет за собой право в любой момент ввести любой экстраординарный налог. На свой страх и риск, естественно.

## ЦЕНЫ.

Здесь приведены цены на макроэкономические объекты, присутствующие на игре.

Для удобства, первой в таблице всегда приведена цифра в золоте, в скобках - в серебре. Если приведены обе цифры, то оплату можно производить в серебре или золоте, как удобнее. Если только одна - то только в той валюте, которая указана.

| Название объекта    | Стоимость формирования в золоте       | Стоимость поддержания в золоте (серебре) |
|---------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| Легкая пехота       | 3                                     | 1 (6)                                    |
| Средняя пехота      | 4                                     | 1 (8)                                    |
| Тяжелая пехота      | 6                                     | 1                                        |
| Супертяжелая пехота | 7                                     | 2                                        |
| Стрелки             | 4                                     | 1 (6)                                    |
| Ополчение           | 1                                     | не поддерживается                        |
| Орудийный расчет    | 3                                     | 1 (6)                                    |
| Осадная машина      | от 2 (оплачивается при строительстве) | от 1                                     |
| Лодка               | 0,5                                   | (2)                                      |
| Корабль легкий      | 6                                     | 1                                        |

|                    |                                       |                   |
|--------------------|---------------------------------------|-------------------|
| Корабль<br>тяжелый | 8-10                                  | 2,5 - 3           |
| Дорога             | 2 (оплачивается при<br>строительстве) | не поддерживается |
| Мост               | 3 (оплачивается при<br>строительстве) | не поддерживается |
| Маяк               | 5 (оплачивается при<br>строительстве) | не поддерживается |

Позже в эту таблицу будут добавлены цены на строительство фортификационных сооружений.

### КРЕДИТНО-ДЕНЕЖНЫЕ ОПЕРАЦИИ.

Существует класс людей - банкиры, - у которых деньги волшебным образом производят новые деньги. Тайна этого процесса будет разглашена тем, кто уже имеет, по вводной, возможность заниматься денежными операциями или захочет обрести эту возможность. Для простого пользователя существование таких людей и институтов означает, что у них можно брать займы.

Известны наиболее крупные заимодавцы Вестероса (и окрестностей):

1. Дом Ланнистеров
2. Верховный септон
4. Железный банк Браавоса

### ЗЕМЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ.

Земля - покупаемый, продаваемый, отчуждаемый и приобретаемый товар.

Границы владений на игре маркируются, так что "ничьей" территории не существует.

Вся земля, не помеченная как чье-либо владение, является собственностью Короны.

Маркировка земельных угодий происходит по деревьям цветным скотчем.

### ЗАХВАТ ЗЕМЕЛЬ.

Чужую землю можно захватить. Делается это силами организованной армии, т.е.

юнитов. Вражеский юнит, вторгшийся на чужую территорию, для того, чтобы начать получать с нее доход, должен:

1. поставить там свой флаг.
2. развести костер.
3. маркировать границы территории как свои, после чего как можно быстрее известить ближайшего мастера-посредника, который будет вести отсчет времени.
4. удерживать эти земли в течение как минимум двух часов. Под словом "удерживать" подразумевается необходимость поддерживать костер горящим, а границы захваченного участка промаркированными. Земля считается отбитой назад, снимают маркировку и тушат костер.

При выполнении этих условий доход с земли с нового цикла начинает получать завоеватель. Само собой, та же сумма вычитается из дохода тех, кому земли принадлежали раньше.

В случае, если двух полных часов с момента завоевания не прошло, а цикл уже начался, то бывший хозяин земли **УЖЕ НЕ** получает дохода с этой территории в этом цикле, однако завоеватель **ЕЩЕ НЕ** получает его (считается, что он еще не успел освоить территорию)

Примечание: Сумма дохода вычисляется мастером; она напрямую зависит от количества

юнитов, вторгшихся на эти земли, и не всегда пропорциональна размеру прирезанного куска.

### **ОПЕРАЦИИ С НЕДВИЖИМОСТЬЮ.**

Землю можно купить или продать. Цена устанавливается сторонами, но операции обязательно проводятся только в золоте. Покупателем земли может стать каждый; однако, как правило, ее зазорно продавать людям, не имеющим своего герба (конечно, это не относится к таким уважаемым институтам, как Цитадель, церковь, Стена и т.п.). Продающая сторона теряет доход с участка, покупающая приобретает.

Землю можно жаловать - вместе с пожалованием герба, титула и т.п., и тогда землевладелец становится получателем дохода в золоте (в случае, если строит на земле свой замок или поселение), или в серебре (если замка не строит).

Технически переход земли в новое владение моделируется снятием меток прежнего господина с этого участка и вывешиванием новых.

Землю можно заложить. Делается это так же, как и дарение - заимодавец выдает некую крупную сумму единовременно в обмен на кусок земли и, соответственно, доход с нее.

Пока долг не выплачен, доход с земли

получает кредитор. Более того, если должник медлит с уплатой долга, количество дохода, получаемое кредитором, начинает медленно увеличиваться, а доход должника - уменьшаться.

Примечание. Надоедливого кредитора всегда можно устранить. Вспомните судьбу Исаака из Йорка, феодалы, и утешьтесь. Мир суров.

### **ЗЕМЛЯ И ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ.**

Земля, на которой находятся вражеские войска, естественно, страдает от грабежа, мародерства и прочих напастей, связанных с войной.

Нормальная экономическая деятельность в таких обстоятельствах невозможна. Поэтому если на чьей-то земле больше часа находятся вражеские войска (юниты), доход ее владельца начинает уменьшаться.

Точно так же, доход уменьшается в случае, если по земле регулярно передвигаются войска, в том числе, и невраждебные. Размер ущерба оценивает мастер.

Вражеский юнит может целенаправленно вытаптывать посевы. Для этого он должен громко орать, оповещая об этом факте владельцев замка, и как минимум полчаса демонстративно чинить бесчинства на чужой земле. Факт вытаптывания должен быть зафиксирован мастером.

Подчеркнем, что мастера оставляют за собой право уменьшить доход за пребывание на определенной территории крупных военных сил, даже дружественных, что, например, делает устройство турнира делом крайне финансово обременительным.

### **КАК УМЕНЬШИТЬ ПОТЕРИ ОТ ВОЙНЫ.**

Существует класс дорог, а именно стратегические дороги, по которым войска могут перемещаться, не нанося вреда округе. Такие дороги будут существовать уже на начало игры, их можно видеть на карте Вестероса:

Королевский тракт (Стена - Винтерфелл - Риверран - Королевская Гавань - Штормовой предел)

Дорога роз - (Королевская гавань - Хайгарден - Старомест)

Золотой тракт (Королевская гавань - Ланниспорт / Бобровый утес)

Речной тракт (Риверран - Ланниспорт / Бобровый утес)

Морская дорога (Ланниспорт/Бобровый утес - Хайгарден).

Такие дороги можно построить и на игре - с помощью специалиста (гражданского

инженера), при определенных капиталовложениях и трудозатратах. Дорога должна быть:

1. широкой (чтобы бок о бок свободно проходили три человека)
2. снабжена верстовыми столбами и указателями)

На строительство такой дороги уходит цикл, цена (в золоте) будет указана отдельно. На чужой территории стратегическую дорогу строить нельзя без санкции повелителя этой территории (к Е. К. В. Эйерису Таргариену это не относится).

Дорога, естественно, может быть разрушена. Никаких особенных инженерных навыков или денежных затрат на это не требуется, кроме желания и некоторого количества физических усилий.

### **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ ДОХОДА.**

Дополнительными источниками макроэкономического дохода могут служить:

1. Маяки. (Как вы понимаете, это имеет смысл для городов, где наличествует флот)
2. Правильно оформленные торговые договора (обращайтесь к купцам и профессиональным экономистам).
3. Финансовые пожертвования в пользу Стены не приносят прямого дохода, но имеют тенденцию уменьшать налоговое бремя.

### **КУПЕЧЕСТВО И ТОРГОВЛЯ.**

Оптовая торговля - это такая штука, которая, при правильном ее применении, приносит доход в золоте. Дабы не мучить публику чипами леса, камня и т.п., мы решили перевести всю оптовую торговлю в деньги, а смысл такой торговли заключить в так называемый контракт (см. ниже).

Доступ к такой торговле имеют только получатели золотого дохода и купцы. Купцом является человек, в собственном (не поручительском) распоряжении которого находится как минимум 5 драконов и который каким-то образом сумеет убедить стороны, посредником между которыми он выступает, доверить ему свой товар.

В упрощенном, чисто игротехническом выражении торговля выглядит так: два получателя золотого дохода, желающие торговать друг с другом, вкладывают в торговлю равное количество золотых и получают в следующем цикле некую прибыль. Посредник, который осуществляет связь между ними, также получает пропорциональный навар.

#### **Процесс торговли возможен в двух вариантах:**

##### **1. Напрямую между двумя получателями золотого дохода.**

Получатель золотого дохода (А) выдает своему человеку товар (скажем, 5 гектаров леса; оные гектары существуют только в их денежном выражении - допустим, 2 дракона). Эту сумму получатель золотого дохода сразу отдает мастеру. Человек отправляется в плавание, неся на себе расписку в наличии у него соответствующего леса соответствующей стоимости. Едет он как можно дальше и находит другого получателя золотого дохода (В), который готов, например, обменять 5 гектаров леса на свои пятьдесят обозов сладкой южной пшеницы. Партнер также обязан выдать расписку на свой товар и передать мастеру такое же количество золотых, как и первая сторона, или большее. Между А и В заключается контракт, копии которого хранятся у обоих. При отсутствии бедствий (см. ниже) в следующем цикле к доходу каждого прирастает некая сумма, пропорциональная вложенному каждой стороной капиталу, - вплоть до удвоения оного. Посреднику в данном случае не перепадает ничего, разве что от его хозяина - за рвение.

##### **2. С участием посредника (купца).**

Все то же самое, что и выше. Купец как бы берет на реализацию 5 гектаров леса, везет расписку, находит партнера и далее курсирует между сторонами. Однако итогом должно стать составление трех копий договора, одна из которых остается у купца и в следующем

цикле также приносит ему доход - причем пропорциональный общей стоимости контракта. За своим доходом купец в начале цикла приходит к мастеру (не наоборот).

**Примечание 1:** Расписка на товар отъемлема. Она может быть принесена мастеру и мастер выдаст вору указанное в расписке количество денег. Расписка также может быть заложена у всяких ростовщиков или продана, если найдется покупатель.

**Внимание!** Финальный договор отъемлем также, но извлечь из него прямую денежную выгоду нельзя, поскольку, строго говоря, он символизирует не сам товар, а некую часть экономических отношений между двумя сторонами. Однако его можно забрать у одной из сторон, и тогда торговля будет сорвана, а вложенные деньги пропадут.

**Примечание 2.** Между двумя сторонами возможно заключение только одного контракта. Можно заключить и второй, более выгодный, но тогда первый теряет силу.

Прибыльность торговли и процент прибыли определяется мастером. Тем не менее, можем сразу сказать, что:

**Максимальную прибыль торговля приносит, если:**

Стороны находятся на максимально удаленном расстоянии друг от друга;

На территории обеих сторон царит мир;

Копии контракта хранятся у обеих сторон

**Несомненный убыток получается, если:**

Стороны воюют между собой;

У одной из сторон или у обеих пропала копия контракта;

В том или другом месте сменился начальник и не озаботился до начала следующего цикла ратификацией контракта.

## РЕМЕСЛА.

Ремесла, или умения, этонеккий набор познаний, зафиксированный в вашем аусвайсе и дающий вам некие игровые преимущества. Подавляющему большинству умений можно обучиться в Цитадели, или у замковых мастеров, однако существуют и такие умения, которым научиться либо невозможно вовсе, либо чрезвычайно трудно. Далее приведены некоторые из умений, существующих на игре.

Мейстерские умения (сразу после названия стоит металл, которым данное умение обозначается в мейстерской цепи)

**Врачевание. Серебро.** Это умение означает, детальные познания в классической медицине и хирургии и позволяет лечить любые ранения, а так же обучать на умение "коновал". Мейстер с этим звеном может лечить двоих раненных, или одного отравленного одновременно. Этому умению может обучить только мейстер в цитадели, обладающий соответствующим звеном в цепи.

**Знание о ядах. Черное серебро.** Это умение означает познания о ядах, их симптомах и способах лечения от них, но само по себе не дает возможности изготавливать их самостоятельно. Этому умению может научить только мейстер в цитадели. Никого кроме будущих мейстеров этому умению не обучают.

**Воспитание Воронов. Чугун.** Это умение означает познания о воронах, их привычках и правилах ухода за ними и воспитания их. Этому умению может научить только мейстер в цитадели. В терминах грубой механики - дает доступ к мейстерской рации, моделирующей воронятню. Этому умению может обучить только мейстер в цитадели, обладающий соответствующим звеном в цепи. Никого кроме будущих мейстеров этому умению не обучают.

**Экономика. Золото.** Это умение означает познания об экономических процессах. Этому умению может обучить мейстер, обладающий соответствующим звеном в цепи, или другой экономист.

**Военная инженерия. Железо.** Это умение означает познания об осадных машинах, фортификационных сооружениях и военном строительстве. Этому умению может обучить мастер, обладающий соответствующим звеном в цепи, или другой военный инженер.

**Гражданская инженерия и кораблестроение. Медь.** Это умение означает познания о гражданском строительстве, прокладке дорог и кораблестроении. Этому умению может обучить мастер, обладающий соответствующим звеном в цепи, или гражданский инженер.

**Языки. Бронза.** Это умение означает познания о древних и современных языках. Этому умению может обучить мастер, обладающий соответствующим звеном в цепи, или другой сведущий человек.

**Дипломатия и правила этикета. Сталь.** Это умение означает познания об этикете, геральдике и правилах светского общения. Этому умению может обучить мастер, обладающий соответствующим звеном в цепи, или другой сведущий человек.

**Астрология и навигация. Олово.** Это умение означает познания о движении небесных светил и умение определять свое местонахождение в соответствии с ними. Этому умению может обучить мастер, обладающий соответствующим звеном в цепи.

**Металлургия. Свинец.** Это умение позволяет чинить доспехи в соответствии с описанием в боевых правилах, и выполнять обязанности кузнеца. Научить этому умению может мастер с соответствующим звеном в цепи, или кузнец.

**Магия. Валирийская сталь.** Это умение означает познания о принципах и законах действия магии. Этому умению может научить только мастер в цитадели. Никого кроме будущих мастеров этому умению не обучают.

### **Немастерские умения.**

**Коновал.** Это умение позволяет лечить легкие ранения. Со временем и практикой, это умение может перерасти в полноценного "лекаря", по всем ТТХ аналогичного мастерскому. Для того чтобы переход из количества в качество совершился, коновал должен активно профункционировать не менее года (6 часов) игрового времени и предъявить список вылеченных (не менее 15 имен). Кововал может лечить 2 человек одновременно. Этому умению может обучить мастер с соответствующим звеном в цепи, или другой коновал.

**Кузнец.** Это умение позволяет чинить доспехи в соответствии с описанием в боевых правилах. Научить этому умению может мастер с соответствующим звеном в цепи, или другой кузнец.

**Корабельщик.** Это умение позволяет водить корабли любого размера и является необходимым для капитана любого корабля, кроме лодки. Научить этому умению может мастер с оловянным звеном в цепи или другой корабельщик.

**Банкир.** Это умение позволяет получать доход от наличного капитала, конвертировать золото в серебро и обратно и заниматься прочими подобными операциями. Получить это умение можно только у другого уже действующего банкира и только после приобретения умения "экономика" или золотого звена мастерской цепи.

**Вор.** То же, что и банкир, только рангом пониже ;-). Это умение позволяет получать доход от чужой работы и эффективно повышать свой уровень благосостояния за счет рассеянных окружающих. Получить это умение можно только у действующего специалиста.

### **Особые (редкие и специальные) умения.**

**Изготовление дикого огня** - это умение имеется только у пиромантов Королевской Гавани. Оно позволяет изготавливать Дикий Огонь при наличии подходящего помещения,

компонентов и времени. Имеется три ступени этого умения: Подмастерье, Мастер, Верховный Пиромант.

**Отравитель оружия.** Это умение встречается только у представителей семейства Ридов и позволяет изготавливать особый яд, который может быть нанесен на метательное оружие (стрелы и дротики духовых трубок). Все отравленное оружие помечается зеленым. Подробнее о ядах - в соответствующем разделе.

**Примечание 1:** Один и тот же человек, обладающий двумя разными умениями, не может выполнять сразу обе функции. Так, кузнец-коновал не может одновременно лечить раненного и чинить доспехи, хотя сначала починить доспехи, а потом вылечить раненного ему ничего не мешает.

**Примечание 2:** Мейстриссы, в силу особенностей своего образования, могут обладать умением "металлургия", и, соответственно, работать кузнецами. Хотя это, конечно же, страшный позор для замка.

Блок: Мастерские правила



### Фрагмент №1.

#### ФИНАНСОВЫЙ ОТЧЕТ МАСТЕРСКОЙ КОМАНДЫ.

Мастера потратили в процессе подготовки к игре и на самой игре:(все цифры даются приблизительно)58900р.

Из них:

18.000 (600 у.е.) - деньги

7000 - кабак

3000 - транспорт

6000 (примерно 200 у.е.) - полигонная команда (включая медицину)

3000 - полиграфия (библиотеки, самоклеющиеся чипы и т. д.)

1500 - печати

8400 - Турнирные призы

И примерно 1200 (300 у.е.) составили "мелочи" - верёвка, скотч, ткань и т.д.

Собрали мы взносов примерно 37 тысяч рублей.

На утро воскресенья в казне оставалось 30.000

Доход посчитаете сами

Причин тому две:

Мы не очень опытные и искушённые финансисты. Не советовались с умными людьми.

Многое, как выяснилось, можно было сделать дешевле.

И вторая причина - многие постеснялись сдать нам взносы.

### Фрагмент №2.

**Вот – практически вся мастерская информация, лежавшая в разных библиотеках.**

Слово о жертве – документ, описывающий процесс создания дракона. Из Звездопада, что в Дорне.

...Я любовался Им. Оно спало,

Дыша, переливаясь, как стекло,  
Пульсируя, как лава, в глубине,  
Зародыш огненный зывал ко мне.  
О многом и помыслить я не мог,  
Пока Ему я факел не зажег.

...Огонь был кроток в глубине Его,  
Как нежное, ручное существо,  
Он тихо спал в лелеющих руках,  
Как марево на дышащих песках,  
Как тлеющая в сумраке звезда.  
Он не опасен, думал я тогда,  
Как мягкий свет луны не топит лед,  
Как нежность верной спутницы не жжет.

Он был спокоен. Он почти молчал,  
Он не тревожил мир, он крепко спал,  
Покоился, и, пусть любясь им,  
Безумец лишь мог счесть его живым.  
Но вдруг со мной заговорил во сне --  
Огонь готов повиноваться мне,  
Он даст мне мощь, даст вождельных сил,  
Он даст мне власть над тысячей светил,  
Он даст мне дар пленять огнем умы,  
Вскрывать могилы, поднимать из тьмы,  
Провозглашать во мраке вечный свет  
И управлять движением комет  
Я смог бы все. Когда б я только смог  
И жаркий факел в честь Его зажег.

Я, зачарованный, раскрыл глаза,  
Передо мной померкли небеса,  
Я трепетал, но он придал мне сил,  
Чтоб сотворил я то, что сотворил.  
И до того, как мой смирился дух  
На многих крышах отплясал петух.

И лишь тогда, когда утихла злость,  
Мне первый раз Оно отозвалось.  
И, глядя оболочку спящих сил,  
Я тут же перемену ощутил.  
Оно проснулось, панцирь закипел,  
Под теменем Его огонь взревел,  
И хлынул, засияв, как в форму воск,  
Палящий жар в мой воспаленный мозг.  
В Нем, пробуждаясь в яростном огне,  
Зародыш шевельнулся в глубине.  
Я чувствовал, как он зовет меня,  
Как полыхают языки огня,  
Как мне передается от него

Бушующая страсть и торжество.  
Мне снилось пламя, раскаленный зной,  
Встающий над равнинами стеной,  
Слепящие огни, и в строчках рун  
Не слово, но расплавленный чугун,  
Треск неба, потрясение основ,  
Зов элементов, вопли сотен ртов,  
Свет, всколыхнувший мировой покой,  
Подземных барабанов рев глухой,  
Пожар комет, изрезавший восток,  
По косогору лавовый поток  
Сбегающий в пучины черных скал...  
По пальцам свет потек, и запылал  
На кисти, и на ней, Ему в ответ,  
Навек запечатлелся красный след,  
Застыл клеймом, как след тех черных дней  
На воспаленной памяти моей.

Шли годы. Я замкнулся, погружен  
В пучину чар, что отнимает сон.  
Я быстро охладел к теплу людей,  
Я прятался, на хлебе и воде  
Сидел, не отворяя никому.  
Покончить с ядом, отпереть тюрьму  
Меня тянуло, все вернуть назад...  
Я переехал в замок, в Звездопад,  
И жил один, истерзанный судьбой,  
Затворником, наедине с собой.  
И там, боясь себя и новых сил,  
Я свиток в ярком пламени спалил.

Оно затихло вновь. Но тот, кто спал  
Взывать не прекращал, и звал, и звал.  
Мой мозг трещал и бился как стекло,  
А семя огнетворное звало....  
Но сладко искушение. Оттого  
Оно опять добилось своего.

Веленьем рока, нас связавшим с Ним,  
Я обезумел, силой одержим,  
Все, что держало в мире сем меня,  
Добычей стало алого огня.  
Расплавил все, что призван был беречь:  
Богатства рода, наш фамильный меч  
Парчу и бархат, сбрую и броню,  
И книги отдал жадному огню.  
И в ночь, когда не стало больше книг,  
Я снял одежду, волосы остриг,  
Не пил воды и дожидался дня,  
Оно толкнуло под руку меня.

И я, держа Его в одной из рук,  
Бестрепетно шагнул в ревуший круг.  
Я думал, что огонь меня возьмет,  
И смерть даст жизни новый поворот,  
Но он отверг мой дар, поскольку он  
Не полностью был в жертву принесен.

И я перегорел. Но не остыл.  
Я думал, ждал и набирался сил.  
Шло время, и отчаянье росло,  
А огненное семя все звало.  
И по ночам, утопленный во мрак,  
Открыв глаза, я думал, что не так.

И вот, с душой вступив в неравный бой,  
Достиг я откровенности с собой,  
И наконец решился на прорыв,  
Решимость и безумие скопив.  
Ведь до сих пор берег я от огня  
Ценнейшее, что было у меня.  
Был ясен чистый взгляд ее очей,  
И смех ее струился, как ручей.  
Не знал я жемчугов и янтарей  
Дороже золота ее кудрей.  
Я с ней делил постель, питье и хлеб,  
Я с ней был только нежен, не свиреп....  
... В ее глазах застыл безмолвный шок,  
Когда последний факел я зажег.

Я встал на парапет. Оно, дразня,  
Проснулось и утешило меня,  
Рыдая, снова я развел огонь,  
Вступил в него и молча посолонь  
Пошел в огне, прижав Его к груди,  
Я был спокоен, я теперь один,  
И если надо, я умру опять,  
Поскольку больше нечего терять.  
Меня омыло пламя. Свет померк,  
Плоть задымилась. Адский фейерверк  
Над зашипевшим облаком волос  
Удушливой волной ударил в нос.  
Оно проснулось, затрещало, свет  
Вдруг вспыхнул снова, и, в огонь одет,  
От праха не оставив и следа,  
Новорожденный вышел против Льда.

Справка: Замок Звездопад построил сир Рогир Дэйн, потомок древнего валирийского рода Дэйнов, которому раньше принадлежала крепость Замок Солнца, сгоревшая при жизни сира Рогира дотла. Пожар пожрал все не только все строения замка, но и

поселения, окружающие его, что заставило Дэйнов жить намного скромнее, чем раньше. Как свидетельствуют современники, сир Дэйн был талантливым Пиромантом и мудрым волшебником, умевшим творить золото из песка и угадывать таинственные движения звезд. В довольно юном возрасте, когда ему не было еще и сорока, в ходе подготовки величайшего эксперимента помешался и исчез. Его подозревали в зверском убийстве его наложницы Анзегизеллы Мартелл, тело которой так и не нашли, что послужило причиной знаменитой осады Звездопада, воспетой трубадурами. Во время осады сир Рогир заперся в своем кабинете, и больше никто его не видел. Звездопад был взят принцем Тьерри Марреллом и отдан во владение племяннице сира Рогира Амарилисс Дэйн. От нее и идет современная линия Дэйнов.

Песнь о курганах – о Брандоне Старке и Ключе. С Севера.

На северном краю земли,  
Где не смолкает волчий вой  
Лежат в курганах короли,  
Присыпаны землей

Их лица покрывает снег,  
Трава растет в открытых ртах,  
И спят клинки который век  
В их сложенных руках.

И дремлет в оболочке чар,  
Что внутрь не пропускают тлен,  
В своем кургане Брандон Старк –  
Строитель крепких стен

Король, прославленный в веках,  
Властитель северной страны,  
Лежит с зажатыми в руках  
Ключами от Стены

И пред лавиной ледяной,  
И пред бушующим огнем  
Спокойны земли за Стеной,  
Пока ключи при нем.

Безумное пророчество, повествующее об одержимости королей огнем и о Зиме.  
Записанный зеленый сон из Сероводья

Рассказ о Дейероне Черное Пламя – очерк летописца и отчасти свидетеля тех древних лет. Из Ланниспорта.

...Из всех, кто оспаривал когда-либо престол у линии Таргариенов, наибольшую опасность представлял Дейерон Черное Пламя. Не знаю, замечал ли это кто-нибудь, но когда говорят о Девятигрошовых королях, Черное Пламя всегда избегают причислять к

ним. И неудивительно: ведь ни один из тех, кого позже приравнивали к нему, не обладал ни его могуществом, ни его сердцем.

Я говорил всегда, и, даже опасаясь за свою жизнь, скажу и сейчас, что если бы на месте Дейерона Второго оказался Дейерон Черное Пламя, то ярче всякой весны расцвел бы Вестерос. Всего, что было дано Таргариенам, было у Дейерона вдвойне: дерзости, обаяния, доблести, блеска, надменности, разума ... и безумия. Отец вашего покорного слуги, исполнявший при нем должность секретаря, вспоминал, что когда его величество, расхаживая по комнате, диктовали ему какое-либо письмо или воззвание – а оратором он был блистательным, -- отец то и дело заслушивался и забывал записывать, за что и бывал наказан. Или бросал перо и закрывал уши, когда Дейерон грозно распекал при нем провинившегося подданного – настолько страшно и метко обращался король со словом. Он был блистательным воином, мудрым военачальником, верным другом и справедливым судьей, каким и подобает быть истинному властителю.

Будучи схож с Таргариенами чертами лица, он вовсе не был похож на них мастью. Собственно, фамилию «Черное пламя» он получил от своего отца, то есть Эйгона Недостойного, который узаконил всех своих незаконнорожденных детей: Дейерон, единственный среди них, оказался черноволосым и черноглазым. Впрочем, ходили слухи, что король Дейерон, равно как и его брат Мейегор, приходится Эйгону IV не сыновьями, а племянниками, будучи детьми его сестры Нейерис и его брата, славного Эймона. Сам Дейерон пылко отрицал это – вплоть до того, что издал указ, в котором грозил вырвать язык всякому, кто посягнет на святость и чистоту отношений между королевой Нейерис и Рыцарем-Драконом.

Люди обожали его. Природа его непостижимого обаяния обусловила и безграничную, невиданную преданность ему и его делу. Поэтому победа над ним далась союзникам очень дорогой ценой. Ни один из пяти тысяч латников, вставших под знамя черного дракона, – Ланнистеров, Талли, Редвинов, Флорентов, Фреев, даже северян, державшихся в стороне от Девятигрошовых войн, - не перешел на сторону противника. И даже львы-Ланнистеры, которые, как все кошки, всегда успевают выбрать себе самое теплое место, ни разу не уклонились от выполнения своего вассального долга. Как храбр, как величественен был старый, гордый лорд Льюин, когда отказался от помилования и безропотно положил свою косматую голову на эшафот, сохранив верность своему зятю до конца.

Никто не знает толком, что произошло тогда, в октябрьском стоянии на холмах у Зеленого Зубца, когда два Дейерона сошлись, чтобы оспорить друг у друга титул Дейерона Второго. Отец пишет, что в тот день рядом с Черным пламенем находились неотлучно лишь шесть человек: его старший сын, Эйерион, лорд Льюин Ланнистер, леди Эвенгри Фелл, мейстер Риман и мой отец. И, конечно, прекрасная леди Лея Ланнистер, которая поклялась не покидать супруга в нужде.

Очевидно, злодейство было совершено, пока внизу в долине могучий сир Родрик Баратеон – тогдашний лорд-командующий Королевской Гвардией при Дейероне II -- и лорд Уэймар Талли, облаченный в небесно-голубую броню, обсуждали условия битвы. Позже отец вспомнил, что король Дейерон чувствовал перед битвою лихорадочное возбуждение, которое чередовалось с вялостью и сонливостью, сопровождаемыми яркими видениями. Отец рассказывал, что сам испытывал подобное однажды – когда тяжело болел, и ему дали слишком много известного молока. Однако мейстер Риман

отнес это на счет огненного темперамента короля, который не раз лишал Дейерона сна накануне битвы, праздника или принятия важных решений.

Но когда конное войско рванулось вниз, в долину, наша сторона тут же заметила неладное. На миг, пока волны нападающих не столкнулись и не наступила непроглядная сумятица, леди Лея увидела, как ее возлюбленный король отстал, пошатнулся и упал с коня. Его пленил юный сэр Гарлан Тирелл – живого и невредимого, но спящего тревожным и беспробудным сном, что унижительно и крайне необычно.

Дейерона Черное Пламя казнили в Королевской гавани месяц спустя. Леди Лея, вне себя от горя, бросилась к ногам Дейерона Таргариена, умоляя его пощадить мужа. Однако Дейерон, дальновидный политик и жестокий человек, приказал четвертовать мятежника – во устрашение его потомков, которые вновь подняли знамя черного дракона. Говорят, что во время мучений Черное пламя не проронил ни звука, но выглядел, как одурманенный: может быть, милосердная рука поднесла ему зелье забвения. Вместе с Дейероном был казнен лорд Льюин и около сотни знатных рыцарей, захваченных в плен у Зеленого Зубца. Леди Лею королевским указом развели с Дейероном и отдали в жены лорду Норберту Карстарку.

Эйерион Черное Пламя и его братья продолжают бороться с Дейероном II, но, к несчастью, уже сейчас видно, что сторонники покидают их, – ни в одном из них нет той сокрушительной мощи, которая приносила победы их отцу. Однако все чаще задаю я себе вопрос: действительно ли боги были не на стороне Черного Пламени, или злодейство было совершено человеческой рукой.

Эпизод из повести о последних днях славного дома Грейайрон, повелителей Железных островов и Трезубца, повествующий о Роге Островов. Из Харренхолла.

Когда дошла весть о появлении Кракена, король Харрен бросился искать Рог, но поиски не принесли плода. Тея приехала через добрые сутки поисков и увидела, впервые за столькие годы разлуки, своего отца – король Соли и Камня, согнувшись, сидел в своем каменном кресле, измученный и безмолвный. Его скрюченные пальцы вцепились в жидкие серые волосы, а, увидев ее, он покачнулся с визгливым стоном горя. Тея впервые подумала, что отец действительно стар, и могущество его тела ушло вместе со свободой, которую он отнял сам к себя, взявшись строить свою темницу – Харренхолл.

«Слишком много стонов впитали эти стены, чтобы тот, кто сидит в них, мог предать себя покою и уюту». Боги знают, как она была рада выйти за Манфреда и получить повод не находиться долее в дымной громаде Харренхолла, этой новой твердыне отца.

- Они разбудили кракена, - пробормотал Харрен.

- Отец, - Тея подошла к нему, шелестя подолом по соломе, устилавшей пол, -- что нам делать? Я уверена: то, что говорит этот человек, - правда.

- Проклятье... - Прошептал Харрен, покачивая головой. Он не слушал ее – Проклятье. Я знал, что проклятый рог надо было разбить сразу же, пока на него не наложил руки кто-нибудь, кому не терпится уничтожить меня

Тея помолчала.

О Роге она слышала много и думала, что отец никогда не позволит врагу завладеть Рогом – мрачным орудием глубин.

- Как ты допустил, чтобы рог попал в чужие руки?

- Лучше спроси, как он попал ко мне. Тут я тебе могу ответить. Я получил его от твоей проклятой, трижды проклятой матери – в приданое. Она сама была черна и крива, и зла, как гадюка, и этот рог, который она принесла с собой, был ей под стать, клянусь богами. Она специально изводила меня, я знаю. Каждый раз в безлунную ночь, когда мы лежали рядом, она просыпалась среди ночи и надувала щеки, и свистела, выдувая по капле дух, а рог из сундука начинал гудеть, и выть, так тоскливо и протяжно, и стучаться об дно. Я отворачивался, и закутывал голову, но все равно слышал, как рог гудит, и ветер ревет, и по пресной воде Трезубца идет морская рябь ... потому что там, - он поднял палец и повел им, - там, просыпается чернота, и ворочается, и упирает глаз в дно моего корабля... Ах... - выдохнул он и оцепенел с поднятым пальцем и настороженным лицом, как будто прислушивается к чему-то.

Повисла тишина, нарушаемая далеким скрежетом шестерней, двигавших платформы. Строительство шло полным ходом. Тея подумала, что отца мучили кошмары, которые мучат всякого корабельщика, навсегда сошедшего на берег.

- Враги окружают меня, - внезапно нарушил он молчание. - Я не могу больше обходиться без сна, но и сон ко мне не идет. Мне всюду видятся тени убийц. Я никому не могу доверять. Вот ты, - вперил Харрен взгляд в свою единственную дочь. – хоть ты верна мне?

Тея знала, что безопаснее промолчать

- Вот что я тебе скажу, - продолжал отец. – Даже если они снова и снова будут призывать Кракена, пусть они бросят в воду всех пленников, каких, клянусь богами, смогут поймать, и утопят все мои, да и свои, корабли, все равно им не добаться до меня! Я – все еще хозяин Трезубца и железных островов, король Соли и Камня!

А это, – постучал он по подлокотнику своего кресла, - мой Камень! Я построил неприступный Харренхолл, ключ к землям Севера и Юга, и никто, никакой кракен, никакой ужас глубин или какое другое чудо не сможет встать на моем пути!

Тея отважилась:

- Мой государь-отец, тебя посещают дурные видения. Тебе следует отдохнуть. Пусть мастер окурит покой серой.

- Крыса! – заревел он на дочь, вскакивая из кресла. – Я также силен, как и много лет назад! Не вздумай...

Тут от резкого и неосторожного рывка Харрен покачнулся, но, вопреки ожиданиям Теи, усидел на кресле. Он уставился на нее пустыми глазами.

Да он пьян, - с изумлением подумала Тея, глядя в глаза отца, налитые кровью. Или сошел с ума...

Она спешно попрощалась с отцом

минуло несколько дней, и вот она, стоя на корабле, подплывает к Близнецам, озаренным огнями факелов. Дуйте, дуйте, мои ветры, думала она. Теперь у моего мужа будет верная защита от моего отца! Вот тебе, за все мучения, за войны, за торговлю мною, за то, что

нет мне покоя даже рядом с Манфредом! Ты думал, мы, твои дети, так и будем прыгать всю жизнь на ниточке, как деревянные плясуны? Ты, чудовище, наверно, забыл, как я обещала тебя убить, когда мне было пять лет. Но я-то не забыла! Всякий враг твой – мой друг. И волшебники с их драконами, которых ты боишься, и Грейджои, которых ты презираешь. И Кракен.

Все мои дети, все Фреи будут знать тайну рога. Я сохраню его для них. Я научу их; подумаешь, какая сложность – мелодия из пяти нот. И всякий раз, когда ты вздумаешь поднять копы на Близнецы, твои корабли будет пожирать неумолимый Кракен!

Отрывок из сочинения не вполне здорового на голову мейстера-фольклориста Адельма, повествующий о знаках на теле потомков Черного Пламени, о братоубийстве в доме Тиреллов и о многом другом.

Народные стишки, приговоры, баллады, поверья, хулительные и срамные песни

часть третья, последняя

Собрано в единый список мною, мейстером Адельмом, в 275 году в доказательство щедрости и богатства слова народного, посконного, сочного и, к огорчению пыталелей мудрости, ныне неблагодарно забываемого

Заговор от дракона

Собрано в деревне Мельничный холм, что в Просторах, в 266 году

Ящур, на воздусех плывущий,  
Души не имущий,  
Косматый, брадатый,  
Поди от хаты

Пометка повествователя. При том говорящий на три перста дует, а потом оными како загораживает себя от ящура. Тогда тот тикает прочь, а буде благословение или какой праздный день, и вовсе рассеяться может.

«Хула об избавлении»

Собрано в деревне Спорный пенъ, что на меже промеж Ланнистеровым и Тирелловым уделами, в 266 году  
относится ко временам Девятигрошовых войн и бастарда Черного Пламени

Мятежник с вором  
Двинулись споро  
Двинулись смело  
В наши пределы

Топчут посевы,  
Лапают девок,  
Всех убивают,  
Жгут и ломают,

Спаси же, мастер,  
Нас от напасти  
Воин-надежа,  
Бей их по роже

Без лишнего слова  
Руби любого  
Наполовину,  
Сукина сына

Руби с разгону  
Черных драконов,  
На чьей на ляжке  
Мала букашка

Склад о мертвом воине  
собрано в Хайгардене, что в Просторах, в 274 году

За рекой-рекою, за реченькой  
Во поле видать тело мертвое,  
Тело мертвое да кровавое.  
Уж не вепрь лежит, псами загнанный,  
Не олень лежит да затравленный  
То из красной дичи самый красный зверь,  
Златокудрый воин мертвым лежит,  
Кожа белая -- скорлупа яйца,  
Брови темные -- соболиный хвост  
На зеленом поле роза горит,  
Роза юная, нераскрытая.  
Не откроются очи ясные,  
Не закроются раны жуткие,  
Кровь из прочных жил не втечет назад,  
Голос сладкий вновь не сойдет от уст  
То не хищный зверь тело разорвал,  
Не лесной злодей чрево распорол,  
Это младший брат, завистливый брат  
Поскакал за юным наследником.  
«А не хочешь, братец, воды испить?, --  
Вопросил злодей, как нагнал его.  
«Не затем пришел ты, мой милый брат,  
-- отвечал ему добрый юноша. --  
Не воды мне дать ты спешил за мной,  
Не обнять меня на последний путь,  
На лице твоём -- злоба черная,  
Ты пришел убить Линна Тирелла.  
Разве может брат руку поднимать  
На другого брата, брата милого?  
Откажись от зла, милый братец мой,  
Опусти топор, не позорь семью».

Обозлился брат, покраснел с лица:  
«Все меня всегда считали вторым,  
Я всегда вторым у тарелки был,  
Ни одна девица свой ясный взор  
Не остановила на мне с тех пор,  
Как вернулся ты в отеческий дом,  
Как покинул кров замка Красного.  
Так умри, мой брат, раз ты неумен,  
Раз доверчив ты и не знаешь зла».  
«Что ж, руби, о брат, я не буду ждать,  
Вот тебе мой меч, мой отцовский меч,  
Я сниму доспех, и ватник сниму,  
И рубаху, что вышила наша мать.  
Будь ты проклят, брат, и семя твоё,  
Что содеял ты дело лютое,  
Что ты хитростью захватил престол,  
Что убил меня в поле маковом,  
И из века в век будут поминать  
Словом бранным имя злое твоё,  
Имя злое Лютора Тирелла».

От колдунов всевернейшее средство  
Собрано в Сигарде, что на Трезубце, в 267 году

Ныне колдуны с колдунницами стали много ходить. Когда кого с ладонью крашеной увидишь, быстро взгляд отверни, пока не споймали. После погоды, покуда не ушли, спору плюнь на дорогу, пока дорога курится, и проговори:

«Отец меня родил, Мать меня кормила, Кузнец мне кольца ковал, кольца Деве давал, Воин латы носил, Старухе поле косил, а сам знаешь кто косил сам знаешь что. Уберегите, Семеро, меня ото льда и от огня, от живцов и мертвецов, от зверя лесного и от человека лихого. От человека всякого: от ноздреватого, от угреватого, от возгривого, от сопливого, от шелудивого, от конопатого, от сутулатого, от женки долговолоски и от девки частоволоски, от черноволосых и беловолосых, от русоволосых и седоволосых, от пестрых, от рябых, от рыжих, от косых, от волосоватых, от слепых и хромых, от волшебников, от волшебниц, от колдунов, от колдунниц, от ведунов, от ведунниц, от кудесников, от кудесниц, от порчельников, от порчельниц, от лихоглазых, от лихозубых, от лихокровных, от лихошербных».

Песня к приему долгожданных гостей  
Собрано в Дредфорте, что на Севере, в 255 году, от сестер Мод и Гейл Скиннер

Пусть кто беден и кто богат  
Будет счастлив и будет рад,  
Пусть никто не прольет слезы  
В Ночь нашей Долгой Трапезы

Пусть у тех, кто пришел с войны,

Здесь убавится седины,  
Пусть никто не прольет слезы  
В Ночь нашей Долгой Трапезы

Пусть все гости сядут есть,  
Пусть никто не встанет с мест,  
Пусть никто не убежит,  
Когда все возьмут ножи.

Пусть никто не прольет слезы  
В Ночь нашей Долгой Трапезы  
Пусть никто не прольет слезы  
В Ночь нашей Долгой Трапезы

Завещание короля Джейехериса II своему сыну Эйерису II Таргариену, отчасти объясняющий злую судьбу принцессы Рейенис Таргариен. Из Красного Замка.

Дитя мое, подходя к закату отпущенного мне жизненного срока и не желая уподобляться моему предку, Бейелору I Благословенному, который ушел к богам, не оставив за собой ни потомства, ни иных плодов, я спешу поделиться с тобой теми знаниями, которые были накоплены мною за годы, проведенные в тиши солярия наедине с рукописями. Меркнувшее зрение и отяжеление век дают о себе знать, и ныне я, старый шут, куда с большей охотой даю наставления, нежели впитываю знания. Прежде всего, оговорюсь: прости за лукавство, сынок – когда я говорил, что мои изыскания во драконах подошли к концу, я, избегая определенности, лишь имел в виду, что к своей долгой зиме я пришел к осознанию того, что дальнейшие изыскания не имеют смысла, либо не осуществимы моими сегодняшними силами. Боги свидетели, ничто не заворачивало, и не заворачивает до сих пор, меня, старика, так, как полет птиц над трепещущим, теплым, как земля в жаркий день, огнем заката; и всю жизнь грезил я о том, что было бы, когда бы в пылающую гладь небес плавно воспарил, расширяя круги, один из тех величественных ящеров, с которыми мы, Таргариены, от века сообщаемся кровью. Однако не могу умолчать я о том, что кое-каких результатов я все же добился.

Прежде всего, сын мой, помни: не все младенцы одинаковы. Тем более не все младенцы-Таргариены одинаковы. Это – и общее наставление зрелого мужчины юноше, и вполне конкретное наставление мистика мистика. Когда я смотрел на тебя, наследник мой, и твоих новорожденных сестер, таких одинаковых в колыбели, я и помыслить не мог, что в одном из вас дракон силен, а в других – несправедливо слаб. Если бы я знал, что в своих поисках силы ты выберешь Рейеллу, а не Рейенис, я бы остановил тебя, я схватил бы тебя за плечо. Однако небесная химия, происходящая между мужчиной и женщиной, сказала свое слово до того, как я сумел сказать свое. Увы, я вынужден констатировать, что союз двух слабых драконов в итоге не сотворил ничего сильнее каждого из них, взятого по отдельности. Признай истину – так же, как и то, что единственной надеждой войск остается Рейенис. Ошибки быть не может; в ее жилах течет ярчайший, плещущийся огонь Эйегона, вулканическое пламя, разделяемое лишь двумя семействами под сим небесным сводом, воздвигнутым Семерыми. Увы, идеальная возможность, когда бы с Рейенис соединился ты, сын мой, была упущена (и почему, спросил бы я властителей наших судеб, которым вздумалось посеять между вами такую неприязнь). Дракон потерян для тебя.

Но скажу я тебе, что дитя Рейенис и крови Таргариенов может дать нам надежду, о

которой мы и не помышляли со времен Бейелора. Мы обретем силу. Мы сможем получить войска. Не жалкие подачки от скрежещущих зубами вестеросцев, которые ненавидели нас с самого момента нашего появления в их небесах, но радостно вцепились в наши одежды, как только уразумели, что могут использовать нас как аргумент в своих многотысячелетних дрязгах. Свои войска, верные только нам, подобные блистательным валирийским дружинам, вставшим против превосходящих сил Древнего Гиса и совладавшим с ними. Мы получим потерянную кровь. Помни об этом, сын.

И вот тебе мое отеческое наставление. Соедини мою дорогую дочь со своим сыном. Да, я знаю о твоих возражениях, мы говорили об этом не раз, и всякий раз ты находил повод устранился от решения судьбы Рейенис. Однако помни, что после моей кончины ты останешься ее опекуном. Твоему сыну всего год, и пока мне рано распорядиться его судьбой, но я боюсь не дожить до его весны. Решать придется тебе. Не мое дело – править тобой от Богов, мое дело – дать тебе совет.

Может быть, дракон – твой сын, как считаешь ты. Опыт огня бесспорно указывает на Рейенис, но не на него. Но пойми – это неважно. Соединение их рук есть выход, который может дать нам надежду.

Дракон выше интересов Джейехериса. И Эйериса. И Рейегара.

Джейехерис,  
отец и повелитель

Сказ о предательстве Тиреллов, объясняющий, отчего у некоторых их вассалов на них такой невероятный зуб. Из Брайтуотера.

...В год первый от завоевания Эйериса I Таргариена, Повелителя Драконов, после гибели короля Мерна на Пламенеющих полях, сир Харлен Тирелл, сенешаль Хайгардена, тайно вступил в сговор с врагом. В тот год Хайгарден понес тяжелые потери – король Мерн сгорел заживо, его супруга Этелис бросилась с террасы в Мандер, обезумев от горя, и цвет воинства Просторов лег в жирную землю у залива Черноводной. Но самой страшной утратой стала утрата присутствия духа, которая придавала зеленой ладони Гарденеров крепость и мощь -- воины больше не надеялись на крепкие стены Хайгардена и трепетали, увидев малую точку в небе, боясь, что она вырастет в могучего Вхагара, Мираксеса или самого Балериона, Черного ужаса Пламенеющих полей.

Вопреки всем ожиданиям, не мощь драконов валирийских завоевателей распахнула ворота Хайгардена, но предательство, которое укоренилось в самом его сердце. Харлен Тирелл со своими людьми открыл врата Эйегону, уговорившись, что могучие валирийцы не тронут самого его и его род. Эйегон не просто не тронул их, но и возвысил, отдав им Хайгарден. Но до этого король-волшебник повязал Тиреллов кровью. Он раздал каждому из Тиреллов – женщинам, мужчинам, старикам и детям, - по ножу и приказал им перебить всех Гарденеров, кого они сумеют отыскать. Началась страшная «Ночь роз», которая продолжалась более двух суток, и кровь лилась рекой, пока последний из Гарденеров не был брошен к ногам Эйегона. Принц Риан Гарденер не стал просить пощады и умолять Эйегона сохранить ему жизнь, приготовившись к неминуемой казни. Однако хитроумный король – очевидно, для того, чтобы заручиться преданностью коварных Роз, - сохранил Риану жизнь и отправил его на Стену. А Харлену сказал: «Смотрите, сир, этот человек снова может воссесть на трон Престолов ... если у трона, паче чаяния, окажутся неважные хранители».

К несчастью, принц Риан погиб по пути в Черный замок. Его убили в Дредфорте, мрачной твердыне Болтонов Обдирателей, и некому было отплатить за его гибель.

Кровь Гарденеров – потомков Гарта Зеленорукого, повелителя цветов и злаков, – до сих пор течет в жилах благородных Флорентов: лорд Адемар Флорент был женат на Мирии Гарденер, самой младшей из дочерей короля Мерна и сестре принца Риана. Флоренты не подняли открытого мятежа, опасаясь Завоевателя, но дали приют всем сторонникам Гарденеров, которым удалось избежать смерти от руки предателей-Тиреллов.

Трактат о вредоносии всяком, отчасти полезный. Из Хайгардена.

О травах и природных порошках полезных, вредных и приятных

писано в 22 году от прихода Эйгона I Повелителя Драконов в Хайгардене скудоумным мастером Марциалом, смиренно надеющимся на всеобщее исцеление, изгнание повсеместно тлетворного духа уныния и водворение доброго гумора

Мышьяк, иначе арсений, пребывает в виде природного соединения с серой, из какового извлекается с превеликими трудами. Его первейшее назначение – лекарственное, и ценность сего лекарства уму непостижима. Мышьяк дают от болезней кожи прирожденных, анемии, нескладности питания в виде раствора. Для зубов весьма полезно; он умерщвляет ткани и способствует исцелению. Отравление узнать легко. Буде оно в острой форме, у страдальца ожидать стоит едкого вкуса во рту, рвоты, болей под ложечкой, рисоподобных испражнений, слабости пульса, судорог и нередко гибели. В форме неострой случаются параличи, атрофия мускулюсов, то же отторжение поглощенного. Неисцелимо же арсениевой отравой поражены артельщики в тканекрасильных или же стеклодувных мастерских; у оных наблюдается пузырьчатая сыпь и иные изъязвления на коже, отек век и скопление мокрот в бронхах. Вблизи от кипящих гор на почвах арсений скапливается в коре и травит скот, что тоже стоит помнить.

При остром отравлении показаны рвотные средства, при более медленном – водная окись железа.

Красотка, или милая особа. Она ж сонная одурь и песья вишня. Так именуют долгоживущую траву с глянцевою черно-пурпурной ягодой, коя обитает в изобилии в Вестеросе, однакож далее рва Кейлин к Северу не растет. Ростом она удается в два фута и более, листья имеет неприметные, а цветы противные, то бурые, то пурпурные. Во всей ей, а наперед всего в ея корневище, содержи

Блок: Мемуары, воспоминания, отзывы



## ОТЧЕТ МОЛЧАЛИВЫХ СЕСТЕР (СТРЕЛА).

«... И я иду мимо них, как почётный гость,  
Хотя мне просто сдан угол в наём...»  
БГ, «Хозяин»

Будь я мастером игры «Дикий огонь», я бы Молчаливых Сестёр позиционировала только и исключительно как похоронную команду. И подавая заявку на эту роль, я

ориентировалась именно на такие перспективы. Однако, мастера решили иначе и придумали метафизическую подоплёку нашему существованию. По их замыслу, Орден МС возник давным-давно, его члены бессмертны, поскольку забирают души мёртвых, накапливая тем самым силу Ордена и продлевая собственную жизнь. Более того, на продление жизни уходит значительно меньше духовной эссенции, чем остаётся от умерших, и Орден копит эту эссенцию вообще: в некий момент времени накопленного окажется столько, что оно рванёт, подобно атомной бомбе, и разрушит существующий мир, установленный порядок вещей и всё прилегающее. В том числе, самих Сёстер. Такой пиромантической целью наши молчаливые камикадзе задались не с бухты-барахты, а потому, что им не нравится, во что превратилось мироздание под влиянием человека. При этом, уничтожить человека и оставить всё остальное с точки зрения Ордена недостаточно: своим отношением к бытию человек так отравил весь мир, что менять надо всё. Животных, солнце, атомарные структуры, мебель, расположение материков, количество звёзд на небе, словом, весь биогеоценоз. Боги включаются.

Надо добавить, что дальше разрушения нынешнего миропорядка планы Молчаливых не распространялись. Лишь бы рвануло – а что создастся после, лучше оно будет, хуже, такое же или совершенно иное, уже не важно. Так же не важно, когда именно рванёт: стремиться приблизить желаемое – черта человеческая, а Сёстры – люди только физиологически. Они сознательно отказываются от личных амбиций, эмоций, желаний, привязанностей, воспоминаний и прочего, когда вступают в Орден. Собственно, они потому и молчат: для них в речи как таковой нет никакого смысла. Им не о чем говорить с людьми, не о чём говорить с мёртвыми и не о чем говорить друг с другом: минимальные бытовые детали решить можно и молча, а обсуждать глобальности нет нужды, так как глобальность на всех одна. («Сколько очков у «Яблока»? – «Одно, но большое!») Причём, совершенно не важно, как новенькая попадает в Орден: добровольно, или по чужой воле, или случайно. Все проходят одну и ту же инициацию, в ходе которой кардинально меняют своё отношение к миру. Удрать из Ордена невозможно не потому, что кто-то удержит, а потому, что такого желания не возникнет у Сестры. Исключено, что кто-то недопройдёт инициацию, внезапно вспомнит любимого или маму, решит потрепаться с подружкой о тряпках или что-нибудь подобное. В первом случае женщина умирает, второе и третье невозможно. Опять же, Сёстры не находятся под влиянием чего-то, что можно снять извне, освободить «несчастных» от тяжкого бремени: нет никакого бремени, не от чего освобождать, они просто сильно изменились. У них одна цель и бездна времени для её достижения.

Вот такая вводная. Скажу честно: я не пришла от неё в восторг. По-моему, эта метафизика не из мира Мартина. В мире Мартина есть высшие силы, есть метафизика, но это совсем из другой оперы. Похоже было на то, что мастера придумали такую вводную, чтобы игрокам было во что играть, так как мало кто может сподобиться играть простых могильщиков и получать от этого кайф.

Я не сторонник такого подхода к игре, когда любой босяк имеет туз в рукаве и гигантские возможности крутить мир вокруг себя. На мой взгляд, такое отношение – следствие влияния AD&D и компьютерных игр, где особенности мира – декорации, а важна только максимальная насыщенность происходящего действием, «экшном». Где твой менталитет выражается в простых и понятных заклинаниях или умениях, которые ты либо можешь, либо не можешь использовать. Так же я не люблю голую игру на выигрыш, когда в угоду выигрышу (на полевых играх – в первую очередь, военному) приносятся условности и особенности избранного за основу мира или текста. Потому культур-мультипроект провисает на играх, и отодвигается на последний план, что важнее быстро добежать из точки А в точку В, где навалить противнику, а то что навстречу идёт, к примеру, старец-странник, перед которым в исходном мире все склонят колени и,

скажи старец, что воевать нельзя, бросят мечи и отправятся обратно в точку А, будет в лучшем случае не воспринято. В худшем, старца собьют с ног или ткнут копьём на всякий случай. Давайте стянем игру на себя, давайте станем самыми-самыми крутыми, причём не засчёт классной игры, а засчёт мастерских плюшек, давайте забудем на особенности текста и уклад жизни в исходном мире. И развернутся Толкиен и Мартин, Ле Гуин и Сенкевич, Пожарский и Минин, Русские Народные Сказки и фараон Хуфу, и поедут печально парами от наших ролевых игр, а нам останутся только споры, кто кому сколько хитов снял, длиннющие отчёты ни о чём, кроме как о крутых себе, а самым ярким и красивым моментом игры станет парад, где можно щегольнуть костюмом, потому что сшить костюм – это круто, красиво и наглядно. Ручками можно потрогать... Простите великодушно!.. Разболталась... Отвлеклась... Молчала долго... Короче говоря, мы приняли вводную мастеров. Мне самой было лень придумывать что-то ещё в противовес, более подходящее к мартиновской картине мира, часть игроков согласилась, что вводная притянута за уши, но решила, что можно и в это поиграть. Другая часть команды особенно в тонкости не вдавалась и взяла то, что дали.

Итак, мы молчим во имя великой цели. До игры – месяца три, мы потихоньку готовимся, продумываем, как организовать быт, чтобы молчать и внутри команды, а не только при посторонних. Вдруг – гром с ясного неба: оказывается, некая Тин, игравшая Молчаливую Сестру на «Дредфорте» в феврале, повесила на сайт отчёт, где описала в красках, что и кто такие Молчаливые Сёстры, чем занимаются и к чему стремятся.

Браво. Бис. Сыграйте нам ещё. Человек ни на секунду не задумался, что будет ещё одна игра, что этот отчёт запомнят, что играть по этой вводной будет уже невозможно, так как о ней все знают, а фишка вводной как раз в том, что о Молчаливых не знают. Я уже не говорю о том, что есть ряд товарищей, которые любят пользоваться неигровой информацией и, прочтя такое, не преминут оттянуть конец света, а нашу команду отправить отдыхать в Страну Мёртвых. В самом худшем случае это произойдёт в начале игры. Короче, подставила нас девочка. Судя по всему, она так и не поняла своей ошибки: на игре я ей сказала всё, что думаю по поводу отчёта, а она начала говорить какие-то глупости: якобы, это впечатление персонажа, какой идиот этому поверит, и т.п. Какая разница, от чьего имени ведётся речь, если это называется «Отчёт» и появляется после игры? Это – информация из первых рук, и не принять её во внимание может только помянутый уже идиот. А информация такова, что охота за нами может начаться даже в том случае, если мастера изменят вводную.

Пришлось договариваться с мастерами. В итоге нам дали немного защитной магии («белая ладонь», снимает 1 хит при касании), позволили выходить обратно в Орден после мертвятника, дали невосприимчивость к ядам и восстановление от любых ранений за час без помощи лекаря. Мастерам хватает забот, и появилась ещё одна – что-то придумать, а потом уравнивать с нами других персонажей, чтобы сохранить баланс сил. А промолчи эта девица, не надо было бы ничего перекраивать.

Уже на игре мы поняли, что эффект означенного отчёта есть, но не такой, как мы опасались. Люди считали нас некими сущностями, с которыми лучше не связываться, поэтому толком с нами никто не играл. А ведь нам можно было поставлять новеньких (надоевших любовниц, ненужных дочерей, шпионок и т. п.), видеть в нас мусор и отребье человеческое, выражать нам и почтение, и презрение (чем выше по социальной лестнице, тем больше второго и меньше первого), подавать нам денежку или гнать взашей с дороги... В конце концов, разве группа армагеддонщиков не заслуживает того, чтобы её уничтожить? Или всем так надоел этот бранный мир?

Теперь – об игре. Бог с ним, с полигоном – после таких дождей везде дороги одинаково раскисшие. Бог с ними, с комарами, лето сырое, комаров много. Но вот про магическую систему сказать «бог с ним» не получается. Суть вот в чём: у каждого мага всего 15

заклинаний на игру. Если он использует больше, то превращается в существо своей стихии (в нашем случае, стихия – смерть (! Какая интересная стихия!), существо – призрак) без памяти, желаний, разума, воли и проч. То же происходит, если маг сводит себя колдовством в минус хитов (любое заклинание стоит полхита). У нас – два заклинания, не требующие хитов («бессмертие» и «белая ладонь»), но они плюсятся в общий счёт заклинаний. Итого – свободных 13. Забор одной души стоит почему-то 2 заклинания и полхита. Значит, за 1 раз можно взять максимум 4 души, сойдя при этом в 5 заклинаний, потом нужно час восстанавливаться (не занимаясь ничем, т.е., не хороня! а как же чума, холера и прочая дрянь, которая развивается от незахороненных трупов? нашим перонажам-то всё равно, но мы как игроки не хотим доставлять другим игрокам незаслуженных неприятностей из-за громоздкой мастерской придумки!) Далее – ещё 2 души, а потом Сестра говорит слово (любое), или суётся под мечи (надо ещё, чтобы тот, кто свёл тебя в ноль хитов, догадался сказать «добиваю»! а то всё удовольствие зря!) и благостно идёт в мертвятник, чтобы выйти в новом количестве заклинаний. Иными словами, мастера сами толкают нас к тому, чтобы мы списывали свои очки максимально быстро, затем ещё, ещё, ещё... Нахватать душ, смотаться в мертвятник, ещё душ, ещё в мертвятник... Зачем так сложно? Не проще было бы не накладывать такие ограничения, а сделать другие, которые и некоторые трудности создадут, чтобы мы не сразу могли своей цели добиться, но и не заставляли нас крутиться между мертвятником и игрой? А так, возникает ощущение, что мастерам наш армагеддон был не нужен, но было нужно, чтобы мы к нему стремились. Зачем тогда вообще давать такую вводную? Кстати, представим себе ситуацию, что все Сёстры разом «обнулились» и засели в Стране Мёртвых, а между тем идёт бойня, трупы валяются непогребёнными в течение трёх положенных на отсидку часов. Мастерам в этом случае нужно либо выпускать нас сразу ввиду экстренности ситуации, либо не начинать чумы, либо не устраивать проблем тем игрокам, персонажей которых похоронят не профессионалы, а другие люди (такие проблемы были обещаны). Взгляните: во всех случаях сами мастера вынуждены нарушать ими же выдвинутые правила. И всё из-за непродуманной магической системы. В общем, мы действовали не так. Мы просто брали не все души. Гонка за вооружениями приостановилась, зато нам не пришлось мотаться с языком на плече.

За 2 недели до игры мы передали мастерам дискету с текстами о себе любимых. Попросили рассовать в библиотеки игры. Как известно, большинство игроков на игре библиотек не читают (всвязи с уже упомянутым провисанием культуры), значит, это надо вешать на сайт до игры. Это сделано не было, тексты оказались в библиотеках очень поздно, прочтены были малым количеством людей. В итоге, люди не знали, что с нами можно играть, что нас можно снабжать новенькими, что нам можно подавать или пытаться причинить нам вред. Мастера, вы сказали бы, что не успеваете, мы бы сами разослали тексты по игрокам.

Ещё два нарекания мастерам. Почему наши свойства выяснялись уже на игре, а не до неё? Только на полигоне нам сообщили, что обряд посвящения новенькой будет стоить каждому участнику (кроме новенькой) по 4 заклинания. ( Ай, как хорошо! Плюс пять новых заклинаний для Ордена с каждой новенькой в обмен на двух уже проверенных Сестёр и потерю ими ещё 3-х часов в мертвятнике – после такого обряда обнуление не за горами! Да ещё учтём, что игроки разные бывают, и что новенькая в итоге может оказаться ненадёжной, её надо будет пасти, а пасти некому, так как все в мертвятнике; сбежит ведь, или протреплет, или убьёт кого сама для приближения целей... А что будет, если новеньких много, а отказать мы не можем, потому что для всех остальных – мы Орден похоронщиков, и только? Новенькие – в Сёстры, старенькие – в призраки?) Почему так дорого и почему уже на игре?

Второе нарекание – почему так и не организовали мертвятник? Нам в связи с этим надо

было выходить из роли и объяснять словами, что мертвятник – не у нас в лагере, что надо идти туда-то и туда-то, к такому-то мастеру. Мне понятно, что человек мог не приехать на полигон, но мне не понятно, почему мастера не нашли ему замену и свалили мертвяков на Никодима. Ведь обещали организованную Страну Мёртвых, у которых могли бы быть проблемы, если они похоронены не нами, можно было бы придумать, что происходит с захваченными нами душами. А так, всё было одинаково – либо беготня зверьём, либо махание топором в чьём-то лагере.

Из вещей, которые игроков не касаются: ребята, а почему у вас была такая грязь в эфире? Один другого перебивает, передачи забиваются, каждый норовит поперёд батьки в пекло... Я через полигонку попыталась вызвать Миру – у меня на это ушло минут 5! При том, что это дело 10 секунд, а количество раций в руках игроков и мастеров – около 15.

Засим нарекания кончились. ПОШЛИ ДИФИРАМБЫ.

Хорошо, что скидывали взносы. Это было существенно. Хорошо провели промоушн игры – людям было интересно на неё ехать. Был здравый ажиотаж. Хорошо подобрали игроков на многие роли – чувствовалось, что люди на своём месте. В целом, мастера сделали многое от них зависящее, чтобы игра прошла хорошо.

Теперь об игроках. Не вдаваясь в то, что про нас они не прочли, и поэтому не знали, как с нами играть, отношение большинства к похоронам как таковым очень странное. Только Ланнистеры и коллектив септы Королевской гавани отнеслись к этому с должным почтением, устраивали прощание с покойным, читали отходные молитвы, молились богам за усопших. Без нашего напоминания, заметим. Флоренты же оставили два тела исключительно на наше попечение и даже не подумали проститься; Старки, у которых во время стычки с Грейджоями полегло несколько воинов и септу которых нам самим пришлось пинать на обряд, проведённый исключительно в нашем скромном обществе – Старки про обряды и не вспомнили, они были заняты с Талли... За работу никто из них не заплатил. Это, опять же, следствие несерьёзного и поверхностного отношения к игре, в которой якобы уместно выделить одну-единственную линию – линию собственной интриги, и ею удовлетвориться. Те упомянутые мной редкие исключения из этого правила должны сами быть правилом, а не исключением. Интересно, кстати, почему народ не шевелился, когда короля Эйериса и его дядю несколько раз убивали, и они возрождались? Дошло до того, что мастера НАМ, то есть непричастным к людской возне персонажам, начали намекать, что с этими товарищами надо что-то делать...

Была комичная история с Арренами. Мы, понимая, что надо брать инициативу в свои руки, сами начали подходить к замкам и стоять, пока на нас не обратят внимания и чего-нибудь не дадут. Или не дадут %) И вот, подходим к Орлиному Гнезду. Стоим. Пить хочется. Нас замечают, пускают в замок (слышен вопль из глубины: «Не надо их сюда!»). Спрашивают, чего нам надо. Я показываю пустую кружку. Нам наливают вина (!), подносят, протягивают. Я жестом предлагаю отпить тому, кто принёс вино. Он отпивает. Пьём мы, потом я эту же кружку предлагаю стоящему рядом лорду! ОН ОТПИВАЕТ!!! Объясню: похоронщики – это отребье и по большей части простолюдины, и они пьют с лордом из одной кружки! Я бы на месте лорда за такие фокусы приказала нас высечь. Или закинуть грязью, что противнее.

Но, в принципе, игра была хорошей. Фреи были хитры, жадны и прижимисты, как и положено, Старки – благородны (чего стоит ситуация: Старки обвиняют стоящих перед Винтерфеллом Кровавых Скоморохов в преступлениях, предлагают сдать оружие и предстать перед судом, Скоморохи не успевают шевельнуться, как Талли их вырезают почти всех, пока Эддард Старк говорит, на что он горестно восклицает: «Талли! Как вы могли, это же не честно, они же даже не успели согласиться, получается, что я их отвлекал!!!»). Король Эйерис был безумен – отправил, понимаешь, свою сестру на

Стену, изменила она ему, понимаешь (интересно, в каком смысле она ему изменила? В государственном или интимном?). Флоренты соответствовали своему гербу – лисице в окружении голубеньких цветов: хитро вырезли Тиреллов в 6 часов утра, те даже стражу не оставили. Грейджои, как и положено, точили зуб на Винтерфелл и пару раз успешно его (зуб) ломали. Ланнистеры сидели на своём Бобровом Утёсе и слезли вниз, кажется, всего пару раз. Скоморохи, правда, слова не сдержали и не поставляли нам трупы, но когда Скоморохи держали слово?

Хотя, если честно, мы не можем судить об игре. Мы видели только её маленький кусочек, при том, сильно специфический. Мы можем сказать так: трупов Грейджоев было много, Тиреллов – много, Старков – меньше, Флорентов мало, трупов Талли я не помню, умерли Джейме и ещё кто-то из Ланнистеров и их противников в общей схватке и отдельно почил в бозе лорд Тайвин; короля и его дядю мочканули неоднократно и всякий раз безуспешно, пока короля-таки не убил принц Рейегар (впоследствии тоже умерший), а дядя короля совершил самоубийство. Были ещё отдельные трупы, но это уже плод интриг, а не войны (впрочем, лорд Тайвин стал жертвой именно интриг). И ещё мы можем сказать, что жители Вестероса в большинстве своём к смерти относились без почтения, уважения к усопшим не демонстрировали, щедростью не страдали, похорон и поминок не устраивали, Молчаливым Сёстрам не подавали, а одними вежливыми поклонами сыт не будешь!

Кстати, господа мастерские группы: почему бы на какой-нибудь игре не сформировать команду похоронщиков, которые будут «вести» мертвятник? Т.е., нужен коллектив, который займётся проводами в мир иной, а часть коллектива будет этим иным миром, тогда всё будет фиксироваться: как похоронен, за что умер, какие души куда пойдут, и от чего это будет зависеть. Причём, это должна быть команда игроков с жёсткой вводной или игротехников. Дабы самому мастерскому коллективу нужно было только говорить, кого куда выпустить, не отвлекая на организацию всего этого свои мастерские силы.

В заключение хочется пожелать всем участникам игры здоровья, счастья, успехов, хороших доспехов и костюмов, сильных и интересных ролей, хорошо организованных игр, здоровья, счастья, успехов... а, это я уже говорила...

### 2.0.0.3