

Игра Престолов

- 1) Семья Старк (мафия)
 - a) Эддард Старк
 - b) Робб Старк
 - c) Кейтилин Старк
 - d) Арья Старк
- 2) Семья Ланнистеров (город)
 - a) Тайвин Ланнистер
 - b) Джейме Ланнистер
 - c) Серсия Ланнистер
 - d) Тирион Ланнистер
- 3) Король Семи Королевств (город)
 - a) Джоффри Баратеон
 - b) Томмен Баратеон
- 4) Семья Тиреллов (город)
 - a) Ренли Баратеон
 - b) Оленна Тирелл
 - c) Маргери Тирелл
- 5) Баратеоны (альт朴实ия)
 - a) Станнис Баратеон
 - b) Мелисандра
- 6) Долина Аррен (нейтралы)
 - a) Петир Бейлиш (Мизинец)
- 7) Таргариены (культо-ман)
 - a) Дейнерис Таргариен

b) Варис

8) Железнорожденные (протауны)

a) Бейлон Грейджой

b) Эурон Грейджой

МАЛЫЙ СОВЕТ:

Десница Короля – Эддард Старк

ОД1: Блокирует в выбранную фазу действие другого члена Малого Совета (все).

ОД2: Власть десницы. Выбранный игрок лишается всех своих НД и ПД, должности в малом совете и голоса днем, пока жив десница. Работает только на обладателей должности. Не действует на короля.

ПД: Всегда знает состав малого совета.

Мастер над монетой – Петир Бейлиш

ОД: Заставляет любую роль совершить ее НД (вместо основного) в выбранную цель, кроме одноразового. Результат получает мастер над монетой, роль же – провал.

ПД: Знает Ник-роли своих гостей.

Мастер над законом – Ренли Баратеон

ОД: Узнает, убивал ли выбранный игрок кого-либо в течение игры (успешно). Если да – убивает его (само считается как казнь).

ПД: иммунитет к казни. Может однократно за счет пассивки спасти от казни любого другого игрока.

Мастер над кораблями – Стеннис Баратеон

ОД: Блокада. Блокирует входящие и исходящие НД, ОД и ДД в выбранного игрока.

ПД: Иммунитет ко всем НД фракции «Железнорожденные»

Мастер над шептунами – Варис

ДД1: Узнает цели НД всех живых игроков в прошедшую ночь. Кулдаун: два дня.

ДД2: Убийство выбранного игрока. Кулдаун: три дня.

Король Семи королевств (владеющий королевской гаванью, по умолчанию – [Джоффри](#)) назначает малый совет по роли после смерти предыдущего обладателя.

Члены малого совета и король могут пользоваться своими ОД, НД И ДД ВМЕСТЕ со своими основными ОД, НД, ДД, но только одно од/нд/дд в одну фазу. ОД можно применить и в фазу ночи, и в фазу дня.

Король семи королевств:

НД(И): Ищет претендента на трон. Если находит – убивает его.

ДД: КАЗНИТЬ. День немедленно завершается казнью выбранного игрока. Один раз у одного короля.

ОД: Железный трон. Контролирует специальные действия всех членов малого совета (даруемые титулом). Узнает результаты вместо тех, у кого есть должность в малом совете.
Кулдаун: шесть фаз с применения.

ПД: Иммунитет к казни, иммунитет к убийствам, кроме НД «королевские амбиции».

Условия победы:

Старки:

Все члены фракций **Ланнистеры**, **Короли Семи Королевств**, **Долина Аррен**, **Железнорожденные** уничтожены.

Ланнистеры:

Все члены фракций Старки, **Баратеоны**, **Таргариены**, уничтожены.

Король семи королевств:

Выжили и сохранили титул (любой из участников).

Все члены фракций Старки, **Баратеоны**, **Таргариены** уничтожены.

Семья Тиреллов:

Все члены фракций **Баратеоны**, **Таргариены**, **Долина Аррен** уничтожены.

Баратеоны:

Все члены фракций **Ланнистеры**, **Король Семи Королевств**, **Семья Тиреллов**, **Таргариены**

Долина Аррен:

Выжил. Получил пост десницы и есть король, который выиграл (с Мизинцем).

Таргариены:

Все члены фракций **Король семи королевств**, **Ланнистеры**, **Семья Тиреллов**, **Баратеоны**, **Железнорожденные** уничтожены.

Дейнерис стала королевой.

Железнорожденные:

Все члены фракций Старки и Таргариены уничтожены.

Семья Старк

Знакомы между собой

Обладают КК (НД(-), которое может исполнять любой член фракции как одно из своих НД, кроме Арии.

Эддард Старк

Статус: +

Вербуемость: +

Может стать королем: -

НД1(+): Честь. Защищает выбранного игрока от всех НД.

НД2(+): Северные тренировки. Выбранный игрок в эту ночь может применить +1 свое НД.

ДД: Союз. Знакомится с выбранным игроком, если у него положительная вербуемость, он не знаком с другим живым игроком и не является целью победы Старков. Наследуется Роббом.

ПД1: Лорд Севера. Одна защита от убийства. Наследуется Роббом.

ПД2: Лед. Убийство игнорирует защиты и иммунитеты. Убийца (в том числе король, казнивший через ДД) получают эту пассивку. При казни наследуется Роббом.

Робб Старк

Статус: +

Вербуемость: -

Может стать королем: +

НД1(И): Королевские амбиции. Ищет игрока с ПД: Король семи королевств. Если находит – убивает его и забирает себе все пассивки, нд, ОД и ДД короля семи королевств.

НД2(-): Блок НД, ОД и ДД выбранного игрока на фазы ночи и дня.

ПД1: Молодой волк. Одна универсальная защита.

ПД2: Северные тренировки. Может выполнять 2 НД.

Кейтилин Старк

Статус: +

Вербуемость: +

Может стать королем: -

НД1(-): Сталь. Переводит НД выбранного игрока в другого.

НД2(-): Гнев. Отражает НД выбранного игрока в него самого.

ДД: Мудрый совет. Даёт +1 голос на этом дневном голосовании.

ПД: Ярость Старков. При смерти – совершают ответное покушение. Если казнится – может убить любого из проголосовавших в неё.

Арья Старк

Статус: +

Вербуемость: +

Может стать королем: -

НД(И): Узнает статус и вербуемость выбранного игрока.

ПД1: Девочка. Иммунитет к НД(-) от игроков со статусом «+».

ПД2: Север помнит... Если осталось последней из Старков – становится Безликой (меняет роль).

Безликая Арья

Статус: ? – на выбор

Вербуемость: ? – на выбор

Может стать королем: -

НД1(-): Я – никто. Превращается в ЛЮБУЮ роль в игре с точки зрения чеков, кроме [Дейнерис](#), [Вариса](#), [Бейлиша](#), [Меллисандры](#). Получает возможность использовать НД, ОД, ДД и приобретает ПД этой роли (в том числе приобретаемые путём назначения этой роли членом Малого Совета или становления Королем, но только если эта роль на момент применения этого НД/ОД/ДД/действия ПД является королем/членом МС), при этом оставляя при себе собственные НД, ДД и ОД, но не ПД. Превращается до того момента, пока не решит сменить роль.

НД2(-): Смерть. Убийство выбранного игрока с игнором защит, иммунитетов, входящих НД, ОД, ДД в Арью или в самого игрока.

ДД: Смерть. Убийство выбранного игрока с игнором защит, иммунитетов, входящих НД, ОД, ДД в Арью или в самого игрока.

ОД: Угадывает ник-роль выбранного игрока. Если угадывает - Убийство выбранного игрока с игнором защит, иммунитетов, входящих НД, ОД, ДД в Арью или в самого игрока. Один раз за игру к каждому конкретному игроку. Нельзя применять к целям НД, ОД, ДД Фракции.

ПД: Подготовка Браавоса. Иммунитет к входящим НД и ДД, даже к пробивным убийствам. Убивает по условиям НД2 любого гостя.

Семья Ланнистеров

Не знакомы между собой.

Каждый член фракции может однократно за игру применить НД(О): Ланнистеры всегда платят свои долги. Узнает ники всех игроков, применявших НД(-) по отношению к этому конкретному члену фракции на протяжении предыдущих ночей.

Тайвин Ланнистер

Статус: -

Вербуемость: +

Может стать королем: -

НД1(-): Приказ. Перевод НД выбранного игрока в другого.

НД2(-): Отражение НД выбранного игрока в него самого.

НД3(-): Григор Клиган. Убийство выбранного игрока.

ДД: Власть золота. Добавляет в выбранную ветку 1-2 голоса (выбирает сколько).

ПД1: Глава рода Ланнистеров. Всегда знает, кто жив или мертв из фракций «[Ланнистеры](#)» и «[Король семи королевств](#)».

ПД2: Лев утеса Кастиерли. Каждый день (в конце фазы) узнает полный рез (номер НД, куда применено и результат как у самой роли) НД любой роли фракции «[Ланнистеры](#)» или «[Король Семи Королевств](#)».

Джейме Ланнистер

Статус: -

Вербумость: +

Может стать королем: -

НД1(-): Блок НД, ОД и ДД выбранного игрока на фазы ночи и дня.

НД2(-): Убийца короля. Убийство выбранного игрока. Кулдаун – две ночи.

ПД: Цареубийца. Иммунитет к блокам, отражениям и переводам (в том числе ДД и ОД). Может убивать королей и обладающих амбициями их стать, игнорируя их иммуны и защиты.

Серсия Ланнистер

Статус: -

Вербумость: -

Может стать королем: - (пока живы [Джоффри](#) и [Томмен](#)), +, если они мертвые.

НД1(И): **Заблокировано, пока живы Джоффри и Томмен.** Королевские амбиции. Ищет игрока с ПД: Король семи королевств. Если находит – убивает его и забирает себе все пассивки, нд, ОД и ДД короля семи королевств.

НД2(+): Знакомится с выбранным игроком, если у него положительная вербумость, он не знаком с другим живым игроком и не является целью победы [Ланнистеров](#).

ДД: Обвинения. Лишает выбранного игрока голоса этим днем.

ПД1: Королева-регент. Одна универсальная защита.

ПД2: Королева-матерь. Может передать результат своего НД [Джоффри](#) или [Томмену](#) (в конце дня), взамен узнавая их полный результат (в конце дня). Всегда знает живы или мертвые [Джоффри](#) и [Томмен](#).

Тирион Ланнистер

Статус: +

Вербуемость: +

Может стать королем: -

НД1(+): Бухлишко. Дает возможность выбранному игроку в следующую ночь использовать +1 свое РАЗНОЕ НД.

НД2(+): Бордель. Защищает выбранного игрока от НД(-). Можно к себе.

ПД1: Расчетливый. Знает количество своих гостей.

ПД2: Карлик. Не является гостем цели своего НД.

Король Семи Королевств

Не знакомы между собой. Если предыдущий король (любой) умирает не от НД «Амбиции» - следующим королем становится [Томмен](#).

Джоффри Баратеон

Статус: -

Вербуемость: -

Может стать королем: - (уже им является)

НД(-): Жестокая насмешка. Выбранный игрок лишается голоса, ДД и ОД в течение последующих дней, пока жив [Джоффри](#).

ПД: Мелкий ублюдок. Любое НД(-), прилетевшее в [Джоффри](#) также блокирует его.

Томмен Баратеон

Статус: +

Вербуемость: -

Может стать королем: -, пока жив [Джоффри](#), +, если он жив и не стал королем.

НД1(И): **Заблокировано, пока жив Джоффри.** Королевские амбиции. Ищет игрока с ПД: Король семи королевств. Если находит – убивает его и забирает себе все пассивки, нд, ОД и ДД короля семи королевств.

НД2(+): Мягкость. НД игрока в следующую ночь дойдет до цели в независимости от внешних условий. Игрок узнает о баффе Томмена.

ПД: Милый мальчик. Первое НД(-) в игре, прилетевшее в Томмена проваливается.

Семья Тиреллов

Не знакомы между собой.

Пока жива [Маргери](#) – знают (все члены фракции) о роли, всех применяемых НД, ДД и ОД короля семи королевств (обладателя титула).

Ренли Баратеон

Статус: +

Вербуюмость: -

Может стать королем: +

НД1(И): Королевские амбиции. Ищет игрока с ПД: Король семи королевств. Если находит – убивает его и забирает себе все пассивки, нд, ОД и ДД короля семи королевств.

НД2(И): Узнает статус, вербуюмость и амбиции выбранного игрока.

ОД: Радужная гвардия. Если выбранный персонаж мужчина – он будет получать автоматические провалы на [Ренли](#) при использовании на него НД(-), любых отрицательных ОД или ДД.

ПД: Лорд Штормового предела. Знает живы или мертвые остальные верховные лорды (Эддард, [Тайвин](#), [Станнис](#), [Бейлон](#))

Оленна Тирелл

Статус: +

Вербуюмость: -

Может стать королем: -

НД1(-): Влияние. Выбранный игрок лишается до того момента, пока жива [Оленна](#) (всегда будет получать провал) своих НД(-).

НД2(-): Душитель. Убийство выбранного игрока. Может убить [короля](#). Кулдаун – 2 ночи.

ПД: Королева шипов. Одна универсальная защита. Знакома с [Маргери](#).

Маргери Тирелл

Статус: +

Вербуемость: -

Может стать королем: -

НД1(+): Выбранный игрок может применить +1 свое РАЗНОЕ НД в следующую ночь.

НД2(+): Стайка подружек. Защищает выбранного игрока от НД(-). Можно к себе.

ОД: Влиятельная особа. Крадет ОД или ДД выбранного игрока, кроме одноразовых. Провал, если игрок не использует ОД/ДД. Кулдаун: 4 фазы.

ПД1: Уроки Бабушки. Наследует НД [Оленны](#).

ПД2: Знакома с [Оленной Тирелл](#).

Баратеоны

Знакомы между собой

Обладают КК (НД-), на которое может выходить любой член фракции ВМЕСТЕ со своим основным НД.

Станнис Баратеон

Статус: +

Вербуемость: -

Может стать королем: +

НД1(И): Королевские амбиции. Ищет игрока с ПД: Король семи королевств. Если находит – убивает его и забирает себе все пассивки, НД, ОД и ДД короля семи королевств.

НД2(+): Прямолинейность. Выбранный игрок получает иммунитет к выбранному типу НД на следующие 2 ночи.

ОД: Рождение Тени. Совместно с [Мелисандрой](#). Убийство выбранного игрока с игнором защит и иммунитетов. Убийство считается как убийство амбициями. Оба не применяют НД и ОД в ночь применения или в следующую ночь (если применено днем). **Один раз за игру**.

ПД: Законный наследник короля Роберта. Одна универсальная защита.

Мелисандра

Статус: +

Вербумость: -

Может стать королем: -

НД1(-): Переводит НД выбранного игрока в другого.

НД2(-): Отражает НД выбранного игрока.

ПД: Жрица Бога Света. Иммунитет к НД, ДД, кроме пробивных убийств.

Долина Аррен

Петир Бейлиш

Статус: ? - на выбор

Вербумость: ? – на выбор

Может стать королем: -

НД1(И): Сеть борделей. Выясняет фракцию выбранного игрока. Кулдаун – 2 ночи. Если находит игрока, который может стать королем или им является – знакомится с ним по своему желанию в любой момент игры. Знакомство с потенциальным королем (королем) обнуляет кулдаун на это НД.

НД2(-): Вероломство. Убийство выбранного игрока с игнором защит и иммунитетов. Кулдаун – 2 ночи. Кулдаун становится равным «0», если в любой конфе единовременно более 3-х живых игрока.

ОД1: Заключить мир можно лишь с врагами, милорд. Выбирает игрока. Если в условии победы его фракции стояло уничтожение Долины Аррен – убирает это условие. **Один раз за игру.**

ОД2: Посредничество. Выбирает игроков двух фракций, которых должны уничтожить друг друга. Взаимно убирает это условие. **Один раз за игру.**

ОД3: Вражда. Выбирает игроков двух фракций, добавляет им условие взаимного уничтожения друг друга. **Один раз за игру.**

ПД1: Мизинец. Одна универсальная защита.

ПД2: Игрок. Может совмещать две должности в Малом Совете.

Таргариены

Знакомы между собой.

Дейнерис Таргариен

Статус: +

Вербуемость: -

Может стать королем: +

НД1(И): Королевские амбиции. Ищет игрока с ПД: Король семи королевств. Если находит – убивает его и забирает себе все пассивки, нд, ОД и ДД короля семи королевств.

НД2(+): Обаяние. Если выбранный игрок не является членом фракции, которую Таргариены должны уничтожить, обладает положительной вербуемостью и не знаком с никем другим живым – вербует его в свою фракцию.

НД3(-): Сжечь! Убийство выбранного игрока с игнором защит и иммунитетов.

ОД: Армия Безупречных. Выбранный игрок получает блок всех своих способностей (НД, ПД, ОД, ДД) и лишается голоса днем на следующие три фазы.

ПД1: Гости из Эссоса. Не может быть убита (даже пробивным) или повешена до третьего дня включительно, но не может до этого совершать свои НД2 и НД3.

ПД2: Матерь драконов. Две универсальные защиты. Все гости из фракций, которые должна уничтожить – получают в себя покушение по условиям НД3 (с четвертой ночи, считается как НД).

Варис

Статус: -

Вербуемость: -

Может стать королем: -

НД1(-): Перевод НД выбранного игрока в другого.

НД2(И): Пташки шепчут... Узнает все роли и номера их НД, примененные к выбранному игроку.

НД3(И) О многом... Узнает фракцию выбранного игрока. Кулдаун – 2 ночи.

ОД: Угадывает ник-роль выбранного игрока. Если угадал – может убить его пробивным убийством в любой момент игры. Один раз за игру к каждому конкретному игроку. Нельзя применять к целям НД, ОД, ДД (кроме ДД1 мастера над шептунами) Фракции.

ПД: Паук. После формального выхода из игры от кила (кроме пробивного) или казни – остается в ней, сохраняя свои НД, ОД и ДД, утрачивая лишь даруемые малым советом. Если был убит/казнен повторно – умирает окончательно.

Железнорожденные

Не знакомы между собой.

Могут бесконечно пропускать НД.

Бейлон Грейджой

Статус: -

Вербумость: -

Может стать королем: +

НД1(И): Королевские амбиции. Ищет игрока с ПД: Король семи королевств. Если находит – убивает его и забирает себе все пассивки, нд, ОД и ДД короля семи королевств.

НД2(-): Налет. Ворует (может применить уже сворованное неограниченно) НД выбранного игрока. Узнает, какое НД своровал по списку ролей. Может применять сворованные НД ВМЕСТЕ со всеми своими основными.

НД3(-): Убийство выбранного игрока.

ПД: Лорд Железных островов. Если пропускает НД – иммунитет для любых НД/ДД/ОД кроме пробивных убийств.

Эурон Грейджой

Статус: -

Вербумость: +

Может стать королем: -

НД(-): Налет. Ворует (может применить уже сворованное неограниченно) НД выбранного игрока. Узнает, какое НД своровал по списку ролей. Может применять сворованные НД ВМЕСТЕ со всеми своими основными.

ОД: Рок Валирии. Лишает выбранного игрока всех защит и иммунитетов. Кулдаун: две фазы.

ПД1: Прославленный. Наследует все НД (кроме амбиций) и ПД Бейлона после его смерти.

ПД2: Адмирал. Если пропускает НД - одна универсальная защита.