

Правила по науке (мейстеры)- версия 2.0

1. Орден мейстеров – это единственная организация Вестероса, которая имеет своих представителей в каждом замке. Для каждого мейстера первоочередными являются интересы Ордена, а потом уже интересы своего Лорда. На Великий Совет со своими Лордами приехали **НЕ ВСЕ** мейстеры.
2. Мейстером является ученый, который выбрал *путь служения*, и, прервав свою научную карьеру, отправился в замок трудиться на благо Лорда и замка. Архимейстером является ученый, который выбрал *путь самосовершенствования*, и, оставшись в Цитадели, стал признанным специалистом в одной из областей науки. (*Пояснение: у Лордов нет архимейстеров, только мейстеры; все архимейстеры находятся в Цитадели; исключениями могут быть архимейстеры, служащие напрямую Королю и королевской семье в Красном Замке*).
3. Главой Ордена является Сенешаль. Он выбирается из числа архимейстеров и обладает правом изгонять мейстеров из Ордена. Сенешаль является представителем мнения и позиции Ордена по важным государственным вопросам.
4. Каждый мейстер может обладать несколькими научными специализациями. Базовыми являются ряд специализаций, которыми могут обладать все мейстеры. У архимейстеров могут быть “продвинутые” специализации - более редкие специализации, их наличие нужно обосновать по квенте персонажа и согласовать с мастерами. Мастерская группа оставляет за собой право распределять специализации на свое усмотрение.
5. Мейстер, обладающий некоторой научной специализацией, носит соответствующее звено в составе цепи на шее. Можно иметь несколько звеньев по одной специализации.
6. У каждого мейстера на старт игры может быть не более 4 специализаций, у архимейстера - не более 5 специализаций. Количество и распределение звеньев можно заявлять по своему усмотрению, заранее согласовав с мастером распределение (иначе мастер распределит их на свое усмотрение на самой игре), но в каждой выбранной специализации должно быть хотя бы одно звено. (*Примечание: у каждого мейстера на старт будет 5-6 звеньев, у архимейстера 7-8 звеньев, за редчайшими исключениями, если они и будут*)
7. Чтобы иметь на игре звенья в той или иной специализации необходимо **ЗАРАНЕЕ ДО ИГРЫ** изъявить желание иметь определенное количество звеньев и написать трактат о научном исследовании (п.11) на каждое звено в каждой специализации, кроме первого звена в базовых специализациях. У мастеров будет лимит на количество игроков-мейстеров от одного региона, а также лимит на количество звеньев и специализаций у одного мейстера. Мастерская группа оставляет за собой право распределять количество мейстеров по регионам и количество звеньев у каждого мейстера по своему усмотрению.
8. У мейстеров на старт игры не может быть более двух звеньев ни в одной специализации (а значит не может быть ни одной продвинутой специализации). У архимейстеров на старт игры в одной базовой специализации может быть 3 звена и 1 звено в одной продвинутой специализации, логически связанной с самой развитой базовой специализацией.
9. Для получения нового звена на игре необходимо провести научное исследование (см п.11) по данной теме и защитить его перед членами Ордена, приехавшими в составе делегации из Цитадели, а также в присутствии мейстера-игротехника. В комиссию могут быть приглашены и другие мейстеры, достигшие признания в той специализации, по которой

происходит защита. Сложность научной работы должна увеличиваться с увеличением номера звена в данной специализации. Будут существовать требования к научным работам (объем, структура, стиль). ***Получение нового звена на игре является сложным и трудоемким процессом. Мастерская группа рекомендует игрокам заранее обсуждать с мастерами свое желание получить новые звенья в цепи и согласовывать данное пожелание, чтобы на игре не произошло неприятных событий.***

10. После получения мастером третьего звена в любой базовой специализации, данный мастер может стать *архимейстером*, выбрав себе продвинутую специализацию и защитив *новое научное исследование* перед собранием Ордена. Это научное исследование должно быть на стыке той специализации, в которой у мастера есть три звена, и новой “продвинутой” специализации.
11. Есть два типа научной работы: научное изыскание и научное исследование.
 - *Научное изыскание* - научная работа, проводимая по известной игровой модели с целью создания научного продукта/услуги с заранее известным эффектом (описанным в таблице п.12). Научное изыскание предполагает затрату микроресурсов, которые можно купить у ремесленников или получить как-то иначе, и производство заранее известных научных продуктов/услуг.
 - *Научное исследование* является более сложным процессом, не имеет алгоритма для выполнения и необходимо для выполнения игрового квеста или разгадывания сюжетной ветки. Такие научные исследования могут состоять из нескольких этапов и каждый этап требует обладания как минимум двумя научными специальностями (у 1 или 2 задействованных мастеров). **Только за великолепное проведение сложного научного исследования можно получить новое звено цепи.** *Примечание: вполне вероятно, что для проведения такого исследования вам понадобятся реальные базовые знания в той или иной специализации (реальные - за исключением специализации магия). По сути научные исследования - это либо ваше проявление научного творчества, либо кейсы-квесты от мастеров. Например, для получения поддержки Лорда Стронга необходимо починить замок Харренхолл. Для этого ему необходим строительный кран, который может поднимать блоки массой 500 кг на высоту 30 метров. Ваше задание рассчитать параметры такого крана, приведя физические и математические выкладки, а также построить макет такого крана.*
12. На игре будут отыгрываться 8 научных специализаций. В зависимости от количества звеньев мастерам будут доступны разные эффекты научных изысканий внутри одной специализации. **Примеры** приведены в таблице ниже.

Специализация	Звено	Статус	Научные изыскания (номер соответствует количеству звеньев)
Целительство	Серебро	Базовый	1. Лечение ранений, принятие родов 2. Диагностика и лечение общеизвестных болезней 3. Снижение негативного эффекта от эпидемий на Карте.
Кузнечное дело	Железо	Базовый	1.Возможность создавать простые замки и ключи к ним 2.Возможность создавать кандалы и ключи к ним 3.Возможность создавать сложные замки и ключи к ним

Военное дело	Свинец	Базовый	1. Уменьшение стоимости возведения сооружений на карте 2. Возможность отправлять диверсантов на Карте Королевств 3. Возможность создавать “знамена” для варзоны
История и право	Медь	Базовый	1. Право на заверение документов 2. Знания по истории и культуре Вестероса (знания о том, как читать документы условно 1 уровня) 3. Умение расшифровывать генеалогические древа родов (знания о том, как читать документы условно 2 уровня)
Математика и экономика	Золото	Базовый	1. Влияние на цены на рынке сырья 2. Возможность отправлять экспедиции и торговые караваны на Карте Королевства 3. Увеличение дохода при экономическом захвате территории
Анатомия	Сплав золота с серебром	Продвинутый	1. Излечение некоторых увечий 2. Диагностика и лечение ядов 3. Определение причины смерти
Культура	Сплав меди и железа	Продвинутый	1. Знание других языков и культур (знания о том, как читать документы условно 3 уровня) 2. Умение временно блокировать эффекты религиозных построек на Карте Королевств (Вера в Семерых) 3. Умение расшифровывать древние тексты (знания о том, как читать документы условно 4 уровня)
Магия	Валирийская сталь	Продвинутый	1. Изучение свойств артефактов и обнаружение следов присутствия магии 2. Умение временно блокировать эффекты “мистических” построек на Карте Королевств (все остальные культы, кроме Веры в Семерых) 3. Создание временной защиты от магических воздействий

Если в результате своего научного изыскания вы должны получить ресурс/текст/иную игровую ценность, то нужно показать результат научного изыскания мастеру по науке. За неимением такового поблизости, можно попросить помощи у другого мастера.

Чипы ресурсов, затраченных на научное изыскание, **передаются мастеру** или **уничтожаются (только в случае лечения тяжелого ранения или заверения некоторых документов)**. Игроки, уличенные в том, что они нарушают данное правило будут переведены в состояние “мертв”.

Список оборудования для мастера

Что следует привезти каждому мастеру:

- линейку металлическую или деревянную
- транспортёр металлический или деревянный
- крафтовую бумагу для написания трудов в количестве
- карандаши и ручки для письма
- ножницы
- портативный источник огня (горелка, спиртовка, сухой спирт, но зажигалка или спички не подойдут)
- чашу или иной сосуд и чай к нему (для противоядий) из глины/дерева/стекла
- один прозрачный сосуд для зелий (несъедобных)
- нитки и иголки
- все необходимые на старт игры трактаты

Требования к лаборатории:

- отдельное крытое помещение минимум 2х1,5м
- стол и стул (скамья)
- ящик/шкаф/тумбочка/короб для хранения материалов и ингредиентов
- источник света (желательно антуражный)
- соответствующее оформление, например: чертежи, механизмы, сосуды с чем-то, инструменты.

Шаблон оформления трактата

Трактат

тема трактата

мастера *имя и место службы*

специализации *специализация темы трактата*

Вступление. Обоснование актуальности темы трактата, его польза для лордов или населения.

Представление знаний. Перечисление известных фактов и их источников, проведённых экспериментов и опытов, а также условий их проведения, относящихся к теме трактата. Схематический рисунок эксперимента или иного объекта наблюдения.

Вывод. Логические выводы и соображения, основанные только на том, что изложено в предыдущей части трактата. Данная часть должна соотноситься с формулировкой названия трактата. Если в названии “Причины ...”, то в данной части вывод о причинах, если в названии “Способы ...”, то в данной части вывод о возможных способах.

Пожелания и предписания. На основе вывода и вступления формируются советы и предложения. То есть показывается, как тезисы вывода соотносятся с актуальностью.

Трактат

Причины распространения болезней в городах

мастера * имя и место службы *

специализации Целительство

Тяжело переносимые болезни являются бедствием, которое не только простому люду несёт горе, но и влияет на благосостояние лорда и его земель. Это уменьшает объём торговли и снижает порядок в городе.

Одним из самых показательных примеров является трясучка, которая в разные года поражала земли Вестероса.

Пригём наибольшее страдание болезнь принесла в городах. Так в 59 году от З.Э. в

Королевской Тавани мор трясучки привел к гибели большого числа людей, что подорвало общественные и моральные устои, привело к беспорядкам. При этом известно, что доля заболевших в городах сильно больше, чем в деревнях. Почему же так? Что отличает город от деревни? Количество жителей, наличие стражи, торговые лавки, нечистоты.

Стража не защитит от хвори, торговые лавки не продадут действенный оберег от болезни. И если говорить именно про долю заболевших, то количество проживающих в городе не влияет на это. Остаются помои, нечистоты и грязь. В Королевской Тавани зловоние в ветреную погоду может доходить и до Красного замка. Именно эти зловонные миазмы, исходяемые нутром города и являются причиной, по которой болезни в городе более



свилены. Ведь что есть болезнь, как не порча живого? А все негистоты и есть изначально живое, что пришло в негодность, подверглось гниению или иному искажению.

Так как избавиться от негистот в краткий срок не представляется возможным, то стоит заранее озаботиться об удалении негистот и отбросов с улиц города. Для сохранения объёма торговли при наступлении поветрия рекомендуется совершать часть торговых сделок за чертой города, организовав специальные ярмарки, где болезнь будет иметь меньшую силу ввиду отсутствия негистот.

P. S. Заметьте, что некоторая логика в трактате является не совсем верной, как и выводы. Но это соотносится с научными представлениями в нашем игровом мире, поэтому является допустимым.