

# Правила

## *Организационная информация*

РИ «Хроники Амбера» состоится **4-6 июля** под Екатеринбургом на Михайловском полигоне.

**Сроки:** 4-6 июля 2008г.

**Заезд:** 2-3 июля 2008г.

**Взнос:** 250 руб. (для неработающих, сдавших до 01 июня 2008г.), 300 руб. (для неработающих, сдавших после 01 июня 2008г.), 400 руб. (для работающих, сдавших до 01 июня 2008г.), 500 руб. (для работающих, сдавших после 01 июня 2008г.). Поддержка мастерской группы взносом, бОльшим, нежели указано, приветствуется и всячески одобряется.

**Во что играем:** игра по мотивам одноименного цикла Р. Желязны – разыгрываются события, **ПРЕДВАРЯЮЩИЕ** первую книгу.

## Общая информация

### Для чего МГ делает эту игру

Для начала, МГ в целом любит произведения Роджера Желязны. Именно поэтому мы делаем игру по мотивам этого цикла. Как всегда, обещаем воссоздать дух произведения. И некоторые буквы =)

МГ является командой людей вроде бы одаренных, и, не побоюсь этого громкого слова, творческих, и потому делает игры, как инструмент самореализации и себя, и своих игроков.

МГ видит себе игру как яркое, насыщенное драйвом и переживаниями действо. Каждый игрок действует, думает, общается, играет. Мы хотим радикальным образом решить проблему включенности каждого игрока в "главную линию" игры. Мы пишем огромное количество сюжетов на эту игру, чтобы все были включены в самую суть (для каждого она своя) и общую движуху одновременно. Готовим много и разных "главных линий" игр. Каждый сможет выбрать себе ту грань игры, которая для него наиболее интересна. Да, это не скромно. Зато вам понравится =)

### Чем эта игра отличается от прочих:

- **Наличием большого количества сюжетных переплетений.** Особенный упор МГ делает на сюжеты к игре. Мы будем считать задачу выполненной, если каждый попадет в один "основной" сюжет и краем зацепит еще хотя бы парочку.
- **Страны мертвых у нас не будет.** Игроки, отошедшие в мир иной... отходят в иной мир. Другим персонажем в других отражениях. Когда ваша роль в Амбере закончится, вам предложат другой роль, с возможностью выйти в Амбер, пройдя отдельную игру. В общем, кроме большой игры будет сделано некоторое количество лангедоков и миггов в Отражениях.
- **Принцип "Лестница на Колвир".** Начиная играть в вещи, казалось бы, совершенно незамысловатые, персонажам будет предложено играть в более и более сложные вещи и идеи.
- **Война в тенях.** Это боевые действия в постоянно меняющихся условиях. Принцы Амбера и Хаоса перед столкновением на Черной дороге изменяют ткань отражений. Каждый бой проходит с изменениями в модели боевых действий. Поэтому каждый бой требует новой тактики и стратегии. Война становится сложной, и увлекательной. Важным отличием от других "магических систем" станет то, что все воздействия на игроков делаются ДО столкновения. Что снимает все проблемы с "стоптаймами" и обогащает тактическую картину боя.

### Про ключевых игроков

Ключевой игрок - это игрок, который вертит игру вокруг себя.

"Ключевой" роль делает игрок, а не мастерская группа.

Мастерская группа сделает все, что бы найти как можно больше игроков, которые способны сделать роль ключевой.

Мы приглашаем игроков, которые ранее у нас не играли, и имеем уже некоторую массу интересных и новых игроков в числе приглашенных. Мы надеемся, что эти игроки сделают их персонажей ключевыми.

Точно так же, с нетерпением и желанием, ожидаем заявок на эти самые ключевые роли от игроков, которые ранее у нас играли, надеясь на их интерес.

Если на одну роль будет несколько заявок, то МГ будет совершать выбор, руководствуясь следующими принципами:

- Игрок знаком с первоисточником на приличном уровне.
- Игрок готов вкладываться в игру - только имея таковую готовность и претворяя ее в реальность, ИГРА получает максимальный КПД.
- Игрок является активным, системообразующим, модулятором - игру вертит вокруг себя.
- Игрок является капитаном микрокоманды - от 4 человек.

Мы думаем, что именно эти пункты делают роль ключевой, поэтому именно из них будем исходить при выборе.

*Мастерская Группа игры "Хроники Амбера", 17 ноября 2007*

## Твоя роль на РИ «Хроники Амбера»

Любой игрок получает роль, составленную из двух частей:

1 - **Сюжетная часть** (история, придуманная мастерами, и социальная связность в игре – для Вас).

2 - **Личная часть** (Ваше мировоззрение, Ваша позиция, Ваш миропорядок)

Сюжетная часть пишется мастерами, и примерно к маю каждый игрок будет ею обеспечен.

Личная часть – это Ваши ответы на вопросы, являющиеся чрезвычайно важными для персонажей игры, и Ваш личный план действий на игре. Важно! Необходимо ответить на все нижеприведенные вопросы.

1. **Чему Верен Ты?** Прошло время, когда ответы на эти вопросы были просты и понятны...

Варианты ответа:

- Оберону
- Трону
- Единорогу
- Городу Амберу
- Лабиринту
- Церкви Единорога
- Принцу (указать имя)
- Принцессе (указать имя)
- Народу Амбера
- Самому Себе
- Свой вариант

2. **Как мы изменимся?** Что именно изменится в Амбере?

Варианты ответа:

- Власть
- Народ
- Церковь
- Лабиринт
- Свой вариант

3. **Кто такой я?**

- Что может человек и что может бог?
- Кто такой я?
- Как я могу измениться и стать иным, чем сейчас?
- Где границы моей силы? Могу ли я их изменить?
- Где границы моего «я»?
- Кто такой истинный человек? Лишь амберит, рожденный в реальности, или всякий?

4. **Что такое Вселенная?**

МГ официально заявляет, что делает игру ПО МОТИВАМ художественного произведения, это означает, что игроков ждет много сюрпризов. И исследовать загадочный и необычный мир в процессе игры будет возможно. Но сначала необходимо выстроить свою версию происходящего, найти взаимосвязи, которые сейчас не очевидны.

Варианты ответа:

- Амбер – цитадель всего сущего, это так!
- Амбер объединяет вокруг себя Отражения, и эта система является единственной правильной и верной
- Есть два полюса существования – Амбер и Хаос, лишь они имеют значение
- Лишь отрицая лицемерную сущность Бытия, признавая жестокость всего, что было, есть и будет, мы можем считать себя реалистами. Единственная ценность в мире – это отрицание ценностей. Это – Хаос!

Ответив на все четыре вопроса, Вы готовите свой план действия на игру. Это не автоводная, а Ваши мотивы и желания, которые будут важны для Вас на игре. На эту информацию будут накладываться сюжетная часть, социальные взаимодействия, мистический пласт и многое-многое другое...

## **Тени**

Вокруг города Амбера существуют Отражения, или Тени. В игротехническом плане они представляют собой красочную картину размером с Козырь (Карту) с изображением и названием некоего мира. Как правило, Козыри размещены так, чтобы их было легко заметить. Вокруг этой картинки располагается данная Тень. Здесь идет взаимодействие с персонажами, которые обитают в данной Тени. Количество таких карточек весьма велико, и не периодически (хаотически) их расположение меняется - Бури Отражений, знаете ли, и иные причины. Границы между Тенями несколько размыты, но на то они и Тени - расплывчаты и смутны... Граница между Тенями лежит примерно посередине между двумя Козырями.

### **В Тенях обитают Демоны. Они - опасны.**

Если, увидев вас, они говорят - "**Атака Теней**", то вы, как и любой нормальный человек, владеющей своей жизнью, подчиняете свою жизнь его желанию, то есть обязаны выполнить одно желание. Затыкать уши нельзя! Если вы заткнули уши - вы подчинены демону. Прошедшие Лабиринт могут строить Пути в Тенях, по которым могут ходить другие. Если вы перемещаетесь по Пути в Тени, то, говорят, Демоны для Вас не слишком опасны. Если вы отходите от Пути, готовьтесь стать добычей Демона. Поскольку Амбер - центр мира, то из него возможно уйти в Тень и не по Путиам... Принцы демонов не боятся. Священнослужители Церкви Единорога - тоже не очень.

### **Зачем посещать Тени:**

- найти определенных существ и что-то сделать с ними
- найти определенные вещи
- найти определенные возможности
- найти определенные знания

## Что надо знать игрокам о путешествиях по Теням

### Как люди ходят в тень?

С одной стороны очень просто.

**Человек который знает куда идет, просто запоминает приметы пути и идет от одной до другой.**

*Например: я выхожу из Амбера и иду через Сумеречный замок, к Кристальным скалам, далее будет, Утес, а за ним откроется Кашфа.*

Такое знание (если оно верное) гарантирует идущего от:

- Того, что твари теней смогут применить к путнику свои темные таланты, каковы бы они ни были.

Если к путнику подойдет тварь из тени все что ему надо – это назвать свой путь.

*Например: я иду из Амбера в Кашфу и нахожусь между Сумеречный замок и Кристальным скалам.*

Если его слова подтвердятся то тварь из тени не сможет сделать с идущим ничего, кроме как физически напасть, не имея при этом никаких преимуществ в бою.

Поэтому, караваны в отражения Золотого Круга состоящие из 2-3 вооруженных человек практически безопасны. Известные пути описаны в справочнике отражений и ни для кого не являются секретом. Из ближайших отражений мы получаем все, что надобно городу (**еду, снаряжение и прочие надобности, а также приятности, роскошь, предметы искусства и разные диковины**) и, покуда пути свободны, город не испытывает недостатка ни в чем.

Караваны приходят в квартал Золотого Круга и сдают привезенное консулам одного из отражений. Обычно именно стараниями этого консула и организуются караваны. И так, караваны проходят через золотые ворота, и объявляют из какого из отражений они пришли. Караваны, которые пришли не из отражений золотого круга сдают половину принесенного страже в казну города. Караваны, которые находятся в юрисдикции одного из консульств отражений золотого круга, платят пошлину консулу, договариваясь о ее размере с консулом самостоятельно. Торговля в отражениях Золотого круга также подчинена консулам, живущим в городе и купить партию провианта без ордера консула этого отражения не реально.

**Кроме того из отражений Золотого Круга приходят к нам все новые рекруты и новые добропорядочные граждане.** Они так же проходят через консульства.

*Модель: именно игроки, играющие за отражения золотого круга будут определять кому и чему лояльны вновь вышедшие игроки. При этом квота (в процентах) определяется в пропорции к накопленным отражениям средствам. Т.е. сколько консул сдал провианта мастерам, такой и есть у отражения экономический индекс. Провиант консулы получают в основном от взимания пошлин.*

**Но, кроме путешествий в сопредельные отражения, есть так же попытки путешествовать и вне путей.** Как говорит нам Церковь Единорога дело это не только опасное для тела, но и губительное для души, и потому запретное. Однако, в результате ошибки, или по глупости, или из корысти и злого умысла, либо же в результате Бури в отражениях, может оказаться так, что путник окажется вне известного ему пути.

И вот что на этот случай надо знать:

Если вас увидит тварь отражений (так же именуемая Демоном) вы подпадете под его власть, и не сможете противиться гласу его. Нам не ведомо из беспричинной ли злобы, из плутовства или из того, почему кошка играет с мышью, но имеют демоны обыкновение предлагать смертным игру. Церковь учит нас, что лучше умереть, чем выполнить то, что предложит вам демон, буде вы проигрываете.

*Т.е. если демон вас увидел и сказал «стой» вы, должны остановиться и дождаться пока он подойдет. После этого он скажет вам свое желание, которое вы должны выполнить. Вы можете попробовать с ним в игру теней, но помните, что при **любой** неоднозначности или споре о правилах, демон считается победителем.*

### О Теневых Бурях

Доподлинно неизвестно гневом ли Единорога, коварством ли демонов, но случаются в тенях Бури. Не сдерживаемая ничем Буря приводит к разрушению путей (путники могут обнаружить, что ранее знакомые пути изменились и стали опасными, и нет более защиты от демонов из тени). Путники, застигнутые бурей отражений часто не возвращаются. Доподлинно известно, что некоторые из них оказывались заброшенными в отражения ранее не известные нам. Мы

обнаруживали таких бедняг, через многие месяцы и года, часто израненными, лишенными человеческой речи. Некоторые рассказывают, что попавший в бурю путник рискует не только потерять Путь, Речь и быть изранен, но и оказаться в чужом теле. И очень, очень часто церкви приходится ставить крипты, для амберитов, которые так и не смогли вернуться даже для того чтобы лежать в родной земле.

Единственная надежда попавших в бурю путников на отцов церкви нашей, молитвами и талантами коих единственно сдерживаются бури. Как то делается ведомо лишь посвященным.

Талантом прокладывать новые пути обладают только особы Янтарной Крови – наши защитники и опора королевства. Как они это делают нам не ведомо. Собственной волей они определяют, кому должно быть ведомы вновь открытые пути.

### **Что должен знать тенеход чтобы не откинуть коньки в первую ходку.**

Правила первое – если демон тебя не увидит он тебя и не спросит.

Если демон тебя спросит – лучше ответить. Долги демону это просто еще одни долги. А смерть встречаем лишь однажды.

Чем дальше от торных троп тем обильней урожай.

Идешь прячься – пришел копай. Хотите что-то найти – таскаете с собой лопату и ройти у дальних отражений. Только опыт даст вам понятие где скола много, а где пустая руда.

*Модель: придя на место где вы подозреваете (уж и не знаем почему – демон подсказал. Дурак сболтнул, чутье у вас или карта) что в этом отражении есть что взять – роете шурф (ямка размером с консервную банку). Мастер кинет кубик (он сам знает, в каких отражениях что и с какой вероятностью находится. Когда тенеходец наберется опыта – знать будет тоже) и скажет нашли ли вы что-нибудь и если нашли – выдаст.*

**Из отражений приносят – провиант (ириски), информацию, проблемы, долги и непонятные штуки.** Умная бледнота называет такие штуки «архехарт». Что это такое толком не понятно, но стоит оно часто ого-го сколько и Белые за некоторые из штук удавятся. Есть специальная лавка «У Сломанного Сэма». Говорят, что Сломанный Сэм умеет угадывать, что делают штуки, но делает это не бесплатно. Часто кроме платы за свою работу он требует так же добровольцев для проверки. Сходить добровольцем к сему канаец за списать кровный долг.



## Поединок в Тенях

### Условия

- Поединок осуществляется только в Тенях (Отражениях).
- В поединке участвуют только двое.
- Ставка - желание (детализация определяется автором).
- До конца поединка ни один участник не покидает место поединка (круг, очерченный участниками на земле; диаметр определяется участниками).
- Участник, покинувший круг, проигрывает.

### Ход поединка

1. Записываются желания с пометкой "**ставка**" (каждый участник записывает свое желание, объявлять необязательно).
2. Каждый участник записывает действие, на которое будет провоцировать противника, и ставит пометку "**провокация**". Если противник поддастся на провокацию и подействует именно таким образом, поединок выигран.  
*Пример: участник записывает "закричит", после чего наносит противнику удар. Если противник закричал - он поддался на провокацию, условие выполнено, поединок выигран. Если закричали оба - на провокацию поддались оба, поединок окончен ничьей.*
3. Если участник поддался на собственную провокацию - он проиграл.  
*Пример: участник написал провокацию "коснется оружия", выхватил шпагу и бросился на противника. Значит, он первым коснулся оружия - поддался на собственную провокацию. Следовательно, он проиграл.*
4. Поединок оканчивается предъявлением первой "сработавшей" провокации (даже если сработало вничью).
5. Выигрывает не человек, а провокация: если в ходе поединка один из участников погибает, но второй выполняет записанное действие - побеждает тот, на чью провокацию поддался противник.  
*Пример: участник №1 записал "выругается", участник №2 записал "закричит". Участник №2 убивает участника №1, но тот умирает бесшумно, а участник №2 нецензурно это комментирует. "Убитый" предъявляет запись - он победил, выполняется его желание.*

### Требования к провокациям

- В провокации указывается только действие - нельзя указывать конкретного человека, который должен его совершить.
- Нельзя в провокации записывать действие, которое противник и без того совершает на момент начала поединка.  
*Пример: нельзя писать "стоит", "держит меч", если противник уже стоит или держит меч.*
- Нельзя в провокации ограничивать моргание и дыхание.
- Нельзя в провокации полностью исключать возможность противника говорить - можно провоцировать на отдельные фразы, слова, способы изъяснения.  
*Пример: провокации "выругается", "обратится на Вы" - корректны, провокации "заговорит", "выскажется" - некорректны.*
- Нельзя формулировать провокацию через "не".  
*Пример: провокации "не взлетит", "не превратится в суслика" - некорректны.*

### Требования к исполнению желания

- Проигравшему необходимо выполнить делание выигравшего максимально точно (как было записано). Невыполнение в срок - смерть.  
*Пример: ставка "убить того-то в течение часа" означает, что если в течение часа после поединка желание не будет исполнено, проигравший умирает.*
- Если в ставке не оговаривался срок, но желание не было исполнено проигравшим до момента окончания игры, проигравший умирает.

## Битва за закон

Существует возможность изменения законов мира. Расскажем как это происходит на игре.

Раз в 6 часов (утром, днем, вечером и ночью) посвященные Лабиринта и Логруса могут вступать в "**Битву за закон**". Битва за закон происходит в городе в облаках - Тир-на-Ногте и ведется Словом и Шпагой.

Отражение этой битвы видно всем жителям Вечного города в виде теней на облаках.

### Модель

1. В битве могут участвовать только посвященные Лабиринта и Логруса.
2. Битва начинается в заранее известное время.
3. После начала битвы законы мира закрывают врата в Тир-на-Ногте и никто из игроков не успевших к началу не имеет возможность повлиять на результаты битвы.
4. Игротехнически площадка выглядит как театр теней - прожектор освещает белый экран. Жители Амбера видят тени участников битвы, не видя их лиц. Глашатай оглашает результаты ходов противников в мегафон.

### Что получает победитель

1. В результате первой фазы - венка сонетов - победитель получает право на Изменение законов мира, в зоне за которую шла битва. Изменения законов мира формулируются до поединка и визируются у мастера.
2. В результате поединка, победитель выбирает пленника. Он забирает одного из противников по своему выбору.

### Битвы ведутся за "поля игры"

- 4 поля в Тенях (север, запад, юг, восток)
- 4 квартала в Амбере (Гарнат, Дворянский, Гильдия, Церковь)

Тени - суть проекции кварталов Амбера:

- Гарнат - Север
- Дворянский - Запад
- Гильдия - Юг
- Церковь Единорога - Восток

Черная дорога - искажения правил мира и не может быть полем для битвы. Ранее битвы велись и за поля Хаоса, но нынче Лабиринт ослаблен и Хаос не подвержен атакам.

Если изменения в Законах действуют на квартал - они действуют и на связанные с ним отражения. Обратное не верно.

Говорят что ранее были еще 4 поля игры в Логрусе. Теперь, в эпоху ослабленного Лабиринта, эти поля исключены из игры и нападать на них нельзя.

Атаковать можно только соседнее поле, т.е. поле рядом с полем, которое сторона контролирует.

### Порядок битвы:

1. Стороны объявляют на какой из сторон каждый из участников сражается.
2. Стороны объявляют ставки в игре - законы мира которые вступят в действие в случае победы.
3. Стороны объявляют за какое из полей будет вестись битва.
4. В случае если одно из полей - квартал Амбера, Амбер выбирает в каком порядке будут вестись бои.
5. Объявляется начало игры в "венке сонетов".
6. По результатам поединка Змей и Единорог кладут по два камня - белый и черный. Это очки в игре. Та сторона у которой больше очков - победила.
7. Ничья возможна.
8. Мастера оглашают изменения в правилах для полей игры.
9. После этого совершается поединок на шпагах. Проигравший не умирает, но победитель получает право выбрать кто из проигравшей стороны уйдет с ним как пленник.

### Преимущества защищающегося

1. Защищающийся может требовать чтобы у нападающего было игроков не больше чем у защитников.
2. В случае если у нападающего игроков больше чем у защитников, защитники в праве определять кто из нападающих будет участвовать в игре.

**Заложники**

Приведя двух заложников каждая из сторон получает право блокировать одного из противников в любой момент и до конца битвы в Тир-на-Ногт.

## Боевые правила

Боевые действия без ограничений идут только в светлое время суток (с 05:00 до 23:00).

С 23:00 до 05:00 - ножи, кистени, одноручные топоры с резиной, клевцы.

Персонаж переходит в состояние "труп" и остается на месте 15 минут после нанесения ему вреда не совместимого с жизнью, о том, какой вред смертелен и насколько, смотри в таблице. Класс доспеха определяет мастер перед игрой. В случае, если доспех изготовлен выше среднего, возможно повышение его класса.

**NEW!** В таблице появилось новое оружие - **Артефактное!**

Доспех/Повреждение	Удар ножом, кинжалом	Ударом одноручным мечом, топором.	Колющий копьем, двуручным оружием	Рубящий двуручным оружием (оружием с приспособлением для удара двумя руками), выстрел из арбалета. <u>Артефактное оружие</u> - оружие, отмеченное цветным скотчем.	Выстрел из лука
<b>Без всего, голый</b>	Б	ТР	ТР	М	ТР
<b>Кожанный доспех</b>	Н	Б	ТР	М	Н
<b>Кольчуга, чешуя</b>	Н	Н	Б	ТР	Б
<b>Латный доспех</b>	Н	Н	Н	Б	Н

**NEW!** В таблице описано поражение в корпус. Если поражение происходит в конечность, и по таблице оно существует, считаем поражение в конечность за легкую рану.

### Дополнения

Комбинация доспехов повышает суммарные свойства на 1, но не выше, чем латы. Наличие кожаного доспеха в комплекте - снимает пробиваемость стрелами луков. Нестандартные виды оружия квалифицируются по размеру. Т.е. просто кистень - одноручный меч, очень большой кистень, которым бьют двумя руками - двуручный кистень)

**Н** - нормально  
**Б** - "больной" - не может бегать, атаковать, кричит только в случае крайней необходимости, страдает, в общем, любые повреждения для такого состояния - переход в ТР, а затем и М... - Человек еще может блокировать удары чужие, но не может атаковать... выход из боя в легкой ране на корпусе...  
**ТР** - тяжело ранен - ничего не может делать, кроме как ползать и негромко стонать)))  
**М** - мертв

### Дополнения

Поражение в конечность любым оружием, кроме двуручного меча/топора - легкая рана. Поражение, нанесенное дополнительно - тяжелая рана. Если стоит состояние "болен" - это означает, что хороший доспех почти пробит хорошим оружием - человек легко ранен в корпус))) Доспехи будут считаться и без поддоспешников. Поддоспешники одеваются исходя из собственной безопасности

Оружие и доспехи будут оцениваться по двум параметрам:

1. Эстетичность;
2. Безопасность.

Оценка и присвоение оружию и доспеху того или иного класса будет проводится мастерами. Ограничений по историчности или привязки к какой то эпохе не будет - Центр вселенной - есть все, и все этим пользуются)

Наличие шлема во время боя пока оговаривается...

Для лучников и арбалетчиков будет отдельно присвоены регистрационные номера соответственно каждой стреле которая находится в пользовании будет пронумерована. Использование стрел других игроков строго запрещено. Требования к лукам, арбалетам и гуманизаторам на стрелы будут выложены позже.

**NEW!** Гуманизатор имеет величину не менее 5-руб. монеты, изготовлен из мягких материалов, выдерживает попадание в твердую основу (не сбивается). См. <http://archers.ucoz.ru/publ/2-1-0-8>.

## Правила по моделингу

Оглушение производится любым предметом длиннее полуметра со спины, (почему со спины: оглушение - один из немногих моментов, когда в боевом моменте будут участвовать предметы, не допущенные специально матером к игре, хотя безусловная просьба к игрокам - выбирайте для оглушения безопасные предметы) если на персонаже шлем - то не действует. Если разница в весе оглушаемого и оглушающего достигает 50 кг, то последний может сделать это одной рукой. Оглушенный на 300 счетов замирает (медленно оседая на землю), не движется и тем более не говорит. Множественное оглушение - опасно для жизни оглушаемого! Перерезание горла производится в не боевой обстановке, т.е. в момент, когда персонаж-жертва не делает резких движений и с высокой степенью вероятности не будет метаться и прочее, что способствует соблюдению безопасности игрока, исполняющего роль жертвы. В случае перерезания горла наступает полная и конечная смерть невезучего персонажа.

### ОГОНЬ

Занимает важное место в нашей игре. Потому правила по его моделингу выделены так же. Факелами считаются настоящие факелы. Если вы желаете производить этими факелами какие-либо игровые действия, то производите следующие действия: формируете группу факелов, 1 из которых настоящий, другие - палки с красиво и декоративно подвязанными красными тряпочками. Который настоящий - им не делается ничего. Который с тряпочками - делаете что желаете, кроме использования этого самого факела в качестве оружия ударного и прочих физических видов действия.

Поджиги - вы должны иметь один настоящий источник огня (модель фонаря в виде свечи в банке) и модель огня в виде тряпочек. Поджог неких игровых объектов: прикрепляете тряпочки в соотношении 1 тряпочка на 3 метра периметра - все сгорает быстро в течение минуты. Меньшее кол-во тряпочек - может и запылывать.

Тушение - группа тряпочек заливается кружкой воды. Связки веток, перевязанных красными тряпочками - веревками - суть очень хорошо горящий материал - но еще не горящий - при поднесении к нему факела или попадании туда стрелы с красной тряпочкой - считается, что весь объем материала вспыхивает. Если у вас один игровой факел - значит у вас еще один настоящий. Если у вас стрелы с красными тряпочками - значит у вас источник открытого огня под рукой!

### ШТУРМЫ И ОСАДА

#### Штурмы замков:

Замок имеет штурмуемую часть стены, с воротами и башенкой. Разрушение ворот производится "по жизни", преодоление стен - только с помощью специального снаряжения, такого как лестницы и помосты, а так же башни).

Через стены можно стрелять в обе стороны. Со стен частокола можно кидать камни и лить кипяток (при наличии помоста для защитников). Камни и кипяток в нормированных количествах присутствуют в замках. Их количество зависит от экономической ситуации, усердности гарнизона (сколько приготовят в рамках нормы). Камни и кипяток позволяют взаимодействовать с "войсками"! Т.е. Персонаж может нанести вред "войску", используя для этого камни и кипяток.

Что такое замок? Замок - это некий форпост, имеющий 1 штурмуемую стену, ворота в ней же. Штурмуемая стена - выдерживает трех человек по 80 кг на 2 метра протяженности, общая протяженность стены - не менее 8 метров, стена непрозрачна! Высота стены - от 1.80 до 2.30.

Обсуждается возможность рва по игре...  
*Игроки - выскажите свое мнение обо рвах и вообще!)))*

Карабкаться на любые стены "по жизни" категорически запрещено! Если лестница, приславленная к стене, отходит от стены на 20 см. - означает, что лестница упала. Находившаяся на ней - получили легкую рану. В случае со Стеной - мертвы.

Если имеет место быть модель специального орудия, именуемого "болван" - бревно на цепи, ломающее все, что выходит за поверхность стены - то: При соприкосновении с ним лестница - ломается, человек - в т.р. Человек, прыгнувший с лестницы - л.р. - замок, т.р. - Стена.

#### Осада

Внимание, войско и только войско может объявить замок осажденным. В этом случае, в зависимости от наличия в городе провианта и фуража (см. правила по экономике), через некоторое время в городе может начаться мор с крайне неприятными последствиями для гарнизона и населения).

## Законы

### Об укладе жизни в Граде Янтарном

В Граде Янтарном живут следующие люди:

- **Королевская семья**, что выделенна Рогом от всех прочих людей, она служит Порядку и Свету более прочих.
- **Дворяне**, что помогают Семье привносить Порядок в Мир и Град.
- Дабы привнесение нового Порядка не способствовало изменению старого, существует **Церковь Единорога и ее служители**, пекущиеся об умах и душах жителей Града, стерегущая их от Хаоса и Ужаса...
- **Служители Ратуши**, что устанавливают Порядок в Граде, помогая тем Его Делу, подчиненные Семье.
- **Жители Амбера**, что в силу своих душ и сердец чтут Порядок и Закон, воплощая его в своих семьях и душах, ежедневных трудах и заботах...

### Град Янтарь делится на Кварталы, что отражают Структуру Мироздания

**Замок** - это центр Града, откуда порядок противостоит Хаосу и где проживают члены Семьи, Освященной Рогом, и Благородные Придворные, что помогают им. Попасть в Замок могут лишь живущие там, либо члены королевской семьи, либо же призванные Троном.

**Ратуша** - это орган светской власти, который помогает исполнять Замку его замыслы в отношении остального Града:

- Бургомистр
- Судья
- Глава Сыска и сыскные люди
- Королевский Обвинитель

**Площадь Справедливости** - так называется площадь Ратуши, на которой любой человек может просить справедливости и Закона и получить его. На этой же площади справедливостью воздают тем, кто нарушая закон, испытывал недостаток в ней.

**Квартал Золотого Круга.** Золотой Круг - объединение благорасположенных и чтящих Свет Порядка Теней, что приближены к Центру Мира. Таковые проживают в Квартале Златого Круга, в нем ведут свой Совет, там готовятся предстать пред Троном Порядка... В том квартале разрешено Послам и Консулам Благородных кровей носить клинковое оружие. Представители Теней:

- Бегма
- Кешфа
- Калган
- Цитадель
- Ремба

**Квартал Церкви Единорога** - предназначен для того, чтобы посвященные Рогом служители Церкви могли с большим тщанием следить за Светом порядка и пресекать Хаос, исползающий в души, поселившись в тихом и святом месте, вокруг Сада Единорога...

Любое преступление, совершенное на территории Квартала Единорога, расследуется иерархами Церкви единорога. Гражданские власти Ратуши уведомляются о результатах расследования. Иерархи церкви:

- Верховный инквизитор
- Великий инквизитор
- Магистр теологии
- Настоятель Школы Золотого Круга

Экзекуция виновного производится на глазах всего народа Града - на Площади Справедливости.

Еще в Квартале Единорога находятся:

Монастырь, Обитель воинов Рога, где живут монахи-теологи, инквизиторы, а также проходят занятия Школы Золотого Круга

Трапезная, которая открыта любому, кто чтит Единорога и Свет Его.

**Гарнатский квартал** - место проживания граждан Амбера, не наделенных благородным титулом и не состоящих на службе у Трона в настоящий момент.

Квартал управляется выборными Старшинами, Совет которых имеет права:

- поддерживать порядок в квартале;
- наказывать за преступления, исключая подзаконные Церкви Единорога, или же связанные со смертями;
- поощрять тех, кто своими поступками прославил Град, превнес лепту в его величие, уберег его от скверны.

## Основные положения Закона Янтаря

### Судопроизводство:

Если дело касается измены Короне, то **Суд Короны** судит такого человека. Изменой считается такой проступок, какой несомненно несет в себе угрозу Граду Янтарному и Власти в нем.

В состав Суда Короны входят:

- Король;
- Старший Принц (Регент);
- Предводитель Дворянства.

Если дело касается личной обиды одного человека к другому, то она может быть разрешена:

- Судом Короны (Ежели участники ссоры благородны);
- Дуэлью (по взаимному желанию);
- Судом Города (Ежели участники ссоры - неблагородны).

В состав Суда Города входят:

- Бургомистр;
- Судья;
- Прокурор.

Если участники ссоры - один благороден, а второй - нет, то место суда будет выбрано по желанию благородного участника.

Если дело касается материальных претензий размером свыше 10 000 золотых, а один из участников благороден, суд вершит Суд Короны.

Решение Суда Города может быть обжаловано любым гражданином в Суде Короны в течение 5 часов с момента его принятия.

Если дело касается смертоубийства *неамберита*, решение принимает Суд Города.

Если от рук преступников погиб *амбрит*, решение принимается совместно и Судом Короны, и Святой Инквизиции, так как речь идет об ужаснейшем преступлении против Порядка и Мира.

Если дело касается любой связи с Хаосом, то судится исключительно Великой Инквизицией Святого Рога (см. ниже).

Решения Суда Короны и Суда Великой Инквизиции обжалованию не подлежат.

### Исполнение решений власти

Исполнение решений власти осуществляется посредством:

- оповещения участников исполнительного процесса городским Глашатаем
- в случае необходимости по оказанию вспомоществования подключается Янтарная Стража

### Назначение на должности, разрешение споров владевущих субъектов

- назначение Бургомистра Янтаря, Командира Гвардии, Главного Судьи и смещение одного;
- казнь любого из членов королевской семьи;
- спор между основными частями Янтарного Града - Церковью и Ратушей, Ратушей и Золотым Кругом, и т. д.



- решает правящий монарх или же регент, назначенный им...

### **Право наследования**

Право наследования, установленное в граде Амбере, меж наследников и наследниц королевской семьи, происходящих от Оберона, выбранного Рогом, устанавливаются следующие:  
Законным наследником среди остальных отпрысков королевской семьи считаются:

- Дети от законного брака правящего монарха и его наследника или же наследницы...  
*Законный брак* - это брак, заключенный в Церкви Единорога и не расторгнутый до настоящего момента
- Старший (ая) по возрасту.  
*Старший по возрасту* - это ребенок, который среди прочих появился на Свет порядка раньше, чем другие, по летоисчислению той Тени, где появился... Если же дети в королевской семье появлялись в разных Тенях, то следует применить принцип Дворкина: *"Пространства с скорым истечением времени, не искаженные вывороченным пространством, следует считать стоящими перед иными в полете стрелы структурного преобразования, называемого так же время..."*
- Незапятнанный в преступлении, кое несовместимо с Троном Порядка (государственная измена, убийство кровного родственника, связь с Хаосом).

### **Церковь Единорога**

**Отдельно же будет сказано о Церкви Единорога** и о том благотворном влиянии, что она оказывает на Град Янтарный:

- Основа всякой стабильности и порядка - власть.
- Основа всякой власти - право и мысль.
- Основой же мысли в граде Янтарном есть Церковь, ибо то, что есть в головах, есть и в сердцах граждан, а то что есть в сердцах граждан, есть и в Сердце Мира - а что есть в сердце мира - есть и Мир.

Потому Церкви дарованы следующие особые права и обязанности:

- В целях сохранения душ граждан от злокозненного влияния Хаоса, расследование дел, связанных с принуждением воли свободной граждан Янтарных следует производить в рамках юрисдикции церкви, только же осведомляющей власти града мирские о сути дела и экзекуциях.
- Именно поэтому Святой долг каждого истинного Амберита, если ему известно что-либо о связях кого-либо с Хаосом - пресечь скверну и немедленно сообщить об этом в *Святую Инквизицию*.
- Приговоры, однако, по делам о принуждении воли свободной следует приводить в действие открыто, при возможно полном собрании горожан.
- Чтобы Слава Порядка сходила в мир безвозбранно, подобно солнечному свету и лунному, следует всех горожан приобщать к Таинствам Порядка - при рождении, имянаречении, похоронах.
- Особо следует сказать о Тенерожденных: нет им благости Единорожьей, нет им милости Церковной! Да не ступит нога такого в Храм Единорожий, духу его в Квартале Церковном не будет!

В граде Порядка да превозбладает Сила Порядка - а именно: всякий, кто имеет Силу Теней, хоть бы и сокрытую в предмете, хоть бы и в себе самом, обязан:

- явиться к представителю церкви Единорожьей и отметить ту силу, что обладает!
- ежели любой из детей Порядка - граждан Янтара, в нем и рожденных, обуреваемый Хаосом, попросит помощи у человека, освященного Рогом - члена Церкви, то член Церкви не имеет права отказать в помощи.

**Отдельно же поговорим мы о Семье**, освященной Единорогом, пребывающей в Свете Его Святости...

Каждый из членов Семьи обязан:

- Почитать Закон и Порядок.
- Всячески способствовать ослаблению Хаоса на кое способен он и сподвигается действовать.
- Помогать в Тенях истинным детям Порядка, кой должен воззвать к нему, использовав следующую формулу: *Помоги мне, Освященный Рогом!*

**Распределение полномочий членов Семьи:**

- премьер-министр - место свободно
- главнокомандующий армией - Бенедикт
- командующий городской стражей - Эрик
- командующий егерями - Джулиан
- министр по внешним сношениям с Золотым Кругом - Каин
- всеблагая - Фиона
- гармоничная - Флоримель

**Особые права и обязанности хожденцев по Теням. Ограничение свобод**

Любой, кто прибыл из Теней, исключая Послов и Консулов Золотого Круга, обязан:

- Зарегистрировать свое прибытие у городской стражи.
- Зарегистрировать свое имущество, каковое он несет из Теней.
- Получив регистрацию, ознакомится с правилами поведения в Граде Янтарном.
- Проследовать в Град и остановиться.

Если же речь о гражданине Янтаря, то он выполняет лишь *первые два пункта требований...*

Разрешено гражданам Янтаря владеть любым оружием и иметь его при себе в пределах собственного Дома или же иных Покоев.

За пределами собственного Дома или же Иных Покоев гражданин Янтаря носит с собой нож, кинжал, или дубинку с локоть для защиты себя от собак или же лихих людей. Всего оружия общим числом не более 2.

Данное правило не распространяется на:

- Благородных Дворян - им позволено в пределах Града иметь при себе звонкие клинки - числом не более одного.
- Монахов Единорога, истребляющих Хаос.
- Стражников Ратуши.
- Арденских Егерей.

За пределами Града любой может пользоваться любым оружием, окромя оружия Хаоса, что суть Зло воплощенное.

Любой, кто использовал Оружье Хаоса - суть пораженный Хаосом и немедленно следует судить такового!

## Этикет

Этикет как совокупность поведенческих норм очень важен для Амбера, этикет служит воплощением Порядка.

Соблюдение этикета - явление нормальное и никаких призов и похвал за то, что вы правильно поприветствовали монарших особ, не полагается. А вот не соблюдать - это не есть хорошо, и за этим следует некое наказание. Например, можно проигнорировать правило не обращаться к королю первым, если очень уж хочется и нужно что-то сказать. Если вы сообщили, что через 20 минут на замок нападут, то вашу неучтивость скорее все го простят. А вот если вы имели сказать его величеству лишь то, что погода сегодня великолепна, а ваша дочь созрела для замужества, то извольте получить по голове. Репрессией в данном случае может служить, к примеру, необходимость составить прошение на особую аудиенцию ради возможности принести его величеству извинения, а потом дожидаться, когда вас примут без права отлучиться куда-либо в ожидании. За более серьёзные проступки король может намекнуть, что вам неплохо бы безотлагательно посетить своё имение и понаблюдать за ростом пшеницы.

### Приветствия, обращения, представление

1. Дворяне обращаются друг к другу исключительно на **"вы"**.

**"Ты"** допустимо:

- между родственниками и близкими друзьями. **Важно!** В присутствии посторонних друг к другу на "вы" обращаются даже родственники.
  - при обращении старшего к младшему (все пункты касающиеся "старших" и "младших" указывают скорее на разницу в общественном положении, чем разницу в возрасте; разница в возрасте важна лишь в общении членов одной семьи). Старшие (скажем, принцы) всегда обращаются к младшим (дворянам) на "ты", это не обидно, не оскорбительно, не знак близких отношений, просто обозначение разницы в положении.
2. Обращение к незнакомцу, статус которого непонятен - **сударь/сударыня**.
  3. Обращения к тем, чей статус известен:
    - к королю/королеве - ваше величество
    - к принцам/принцессам - ваше высочество
    - к герцогу/герцогине - ваша светлость
    - к графу/графине - ваше сиятельство
    - к барону/баронессе - ваша милость

При обращении старшего к младшему используется не обращение, заменяющее титул, а сам титул (король, например, не станет обращаться к барону "Ваша милость", а скажет: "Барон" или "барон такой-то", - если, конечно, знает и помнит имя и титул этого конкретного дворянина)

4. Дворяне приветствуют друг друга **поклонами**. Особ королевской крови мужчины приветствуют поклоном в пояс, остальных - легким поклоном. Женщины - реверансом и легким поклоном соответственно.

Король не кланяется никому, а лишь благосклонно (или не очень) кивает в ответ.

5. Нельзя **заговаривать** с королём/королевой/регентом **первым**. Король может даровать кому-то привилегию обращаться к нему первым (не использовать эту привилегию, если уж вы её получили, - оскорбление по отношению к королю).

Это правило разрешается проигнорировать, если король находится в салоне и в это время не идёт никаких официальных мероприятий, в салоне король такой же дворянин, как и все присутствующие, но не стоит злоупотреблять этим исключением.

6. **Представление**. Первым следует представлять младшего старшему. Мужчина всегда представляется женщине первым, вне зависимости от возраста и положения обоих. Исключение составляет король, который не представляется и которого не представляют никогда и никому (его положено знать в лицо).
7. Одним из элементов, придающих двору эклектичность, является **рукопожатие**. Притащенный когда-то давно и прижившийся обычай, правда, прижившийся в

своеобразной форме. Рукопожатия могут использовать как мужчины, так и женщины, но не в качестве приветствия. Этот жест служит для демонстрации, что собеседники пришли к общему мнению, договорились, вопрос закрыт.

## Костюмы

В Амбере традиционно одеваются в стиле «условного средневековья» - имеется в виду все многообразие европейских костюмов с XII по XVI вв. включительно.

Представителям **дворянства** необходимо иметь минимум два костюма – дневной и вечерний. Оба варианта должны быть в известной мере изысканными – платья из мягких струящихся тканей на дамах, камзолы или дублеты с богатой отделкой на кавалерах, – но вечерний наряд при этом должен отличаться подчеркнутой роскошью (более яркие и блестящие материалы, стразы, перья, ювелирные украшения). Приветствуются изысканные головные уборы.

**Свита** монарших особ традиционно придерживается излюбленной гаммы своих господ – например, принц Блейз предпочитает красные и желтые шелка, и все его приближенные подчеркивают свою преданность использованием этих же цветов в своей одежде.

Представители **Ратуши** и **Гильдии Золотого круга** одеваются как состоятельные мещане – функционально, радужным расцветкам, характерным для нарядов дворян, предпочитают черные, серые и коричневые одежды из плотной ткани, впрочем, обильно дополняя костюмы массивными цепями, медальонами и перстнями.

**Гарнатский квартал** одевается по-простому. Рубахи, штаны, жилеты, юбки, передники – все из плотной, если не сказать грубой, ткани немарких расцветок.

Для служителей **Церкви Единорога** традиционной одеждой являются снежно-белые рясы и плащи с капюшонами.

Представителей **Отражений** легко опознать по привычке одеваться иначе, чем принято в Амбере – и тут вариантов бесконечно много. Гости Амбера могут выглядеть как персонажи мультфильмов анимэ, как клерки из консервативной конторы или как древнеримские гладиаторы. Иногда у них наблюдается нехарактерное для амберитов количество рук, глаз и рогов. Цвет кожи так же зависит от их родного Отражения.

## Свита

У каждой **монаршей особы** есть свита. Ниже мы приводим несколько основных типажей тех, кто окружает короля, принцев и принцесс – список может быть расширен по желанию игроков.

Игроки, чьи персонажи являются носителями королевской крови, могут сформировать свою микрокоманду исходя из того, кто из перечисленных ниже типов им необходим.

Игроки, желающие сыграть кого-то из свиты, также могут воспользоваться этой типологией при составлении заявки (указать, кем и в чью команду он хотел бы поехать):

1. Барды, прославляющие деяния госпожи или господина
2. Городская стража
3. Исследователи (Отражений, документов, артефактов и т.д.)
4. Личные телохранители
5. Наложницы
6. Распорядители, управляющие замками
7. Рейнджеры с правом руководить ополчением во время военных действий
8. Советники (по внешним связям, по военным вопросам, по метафизическим вопросам и т.д.)
9. Шпионы (агенты, ловкие люди)

## Амбер

### **Уложение об обязанностях и правах членов Королевской Семьи в городе Амбере**

1. **Корвин** - решает неожиданные и серьезные проблемы, да поможет ему Единорог...
2. **Эрик** - отвечает за качественную, справедливую и бесперебойную работу Ратуши.
3. **Жерар** - разыскивает и разрабатывает новые, непротивные Единорогу способы укрепления позиций Амбера. Вследствие этого курирует Гарнатский квартал.
4. **Каин** - отвечает за материальное благополучие Амбера, организуя качественную работу гильдии Золотого Круга.
5. **Блейз** - отвечает за индивидуальную воинскую подготовку воинов Амбера и набор, обучение и подготовку ополченцев. Набор ополчения объявляет Бургомистр по запросу Генерала Армии, командира Арденнских Егерей.
6. **Бранд** - проводит исследования в Тенях и находит во славу Единорога все могущее представлять как пользу, так и опасность для Амбера.
7. **Фиона** - возглавляет Школу Золотого Круга в Церкви Единорога.
8. **Дейдрэ** - официально - вспомоществование принцу Корвину в разрешении чрезвычайных ситуаций.
9. **Флора** - отвечает за должное соблюдение дворянами Дворянского Кодекса и извещение народа Амбера о успехах Королевской Семьи.
  - Листовки
  - Глашатаи
  - Сплетники
10. **Бенедикт** - главнокомандующий Янтарной Армией.
11. **Джулиан** - командующий войсками Арденнского Леса.
12. **Рэндом** - эксперт Короны по судопроизводству.

## Структура города

Основная жизнь в Амбере вертится на центральной улице Гранд Конкурс, вокруг **замков** монарших особ и именитых горожан - преимущественно женского пола.

Каждый замок окружен кольцом **заведений**, обеспечивающих жизнь его обитателей на должном, неизменно высоком, уровне - трактирами, лавками, торгующими оружием и предметами роскоши, мастерскими красоты, игровыми залами, библиотеками и школами. Авторитет любого заведения напрямую зависит от его основных клиентов, и мастера выбиваются из сил, заманивая к себе самых популярных персон.

Ведутся переговоры с мастерами, предлагающими свои изделия и услуги за пожизненные деньги (рубли) о ведении торговли и предоставлении услуг в рамках РИ "Хроники Амбера".

В центре Амбера расположен **Лабиринт**, вокруг которого сооружен **Янтарный дворец**. Здесь принимаются решения о судьбах Города и его Отражений, заключаются важнейшие соглашения и вершится суд. Под Дворцом расположены амберийские казематы - самое мрачное, обросшее слухами и легендами место в королевстве. Пополнением казематов занимается в том числе Тайная Служба Оберона, обладающая чрезвычайными полномочиями. Правда, немногие знают, в чем именно они состоят...

А ночью двор взрывается праздниками, любовными интригами, дуэлями, азартными играми и выступлениями актеров главного амберийского театра "Корона"!

Гражданскую жизнь Амбера регулирует **Ратуша**. Здесь занимаются расследованиями преступлений особ, не являющихся носителями монаршей и высшей дворянской крови, и усмирением бунтовщиков; разделяют социальные и политические объединения на угодные и негодные. Бескорыстие и неподкупность Совета Ратуши не подвергается сомнению.

Чуть поодаль от замков и заведений, на Гаванской улице, расположена вотчина **Торговой гильдии**, работающая с Золотым Кругом (ближайшими к Амберу Отражениями). Здесь же находятся посольства этих Отражений. Гильдия занимается скупкой полезных предметов, найденных в Отражениях, и их продажей - в том числе на Аукционах, участие в которых не только выгодно, но и статусно.

Между разными торговцами Гильдии существует острая конкуренция. Весь торговый мир пребывает в ожидании выборов Великого магистра Гильдии, Дожа Золотого Круга - он не только регулирует деятельность Гильдии, но и входит в Совет Ратуши, а также имеет определенный вес при дворе.

За деятельностью Гильдии пристально приглядывает **Церковь Единорога** - именно она решает, какие товары и новинки из Отражений можно привозить в Амбер, а какие суть явления Хаоса и не должны проникать в город.

Одна из основных забот Гильдии - "**искатели в Тенях**", или "**тенеловы**". Так прозвали в Амбере вольных торговцев, не принадлежащих Гильдии. Они несанкционированно ходят по Отражениям в поисках уникальных предметов и артефактов, которые можно будет продать подороже. При этом они подвергаются опасностям - в Отражениях постоянно изменяются условия, существует риск нападения неизвестных существ, само перемещение по Отражениям крайне сложно и доступно отнюдь не каждому.

Церковь Единорога обязала Гильдию Золотого Круга, а заодно и Ратушу с Тайной Службой Оберона тщательно искать тенеловов и предавать суду.

На Храмовой улице стоит **Церковь Единорога**. Священнослужители не проводят народных месс и не требуют постоянных посещений: Церковь - место сакральное, здесь идет беспрестанное изучение законов Вселенной и их донесение до народа Амбера. Сюда допускаются отнюдь не все и не всегда. Не-амберитам появляться здесь строго запрещено.

На границе Амбера расположен дремучий **Арденский лес**, в котором легко заплутать и стать добычей чудовищных зверей. Через Арденский лес открываются пути во все Отражения. Только через лес можно уйти из Амбера в Отражения, только через лес можно прийти из Отражений в Амбер. Поэтому в лесу постоянно находятся пограничные отряды, отслеживающих идущих в ту или иную сторону...

В стороне от Арденского леса к Янтарному городу подходит **Черная дорога**, стоят посты. Жизнь "пограничных" воинов не имеет ничего общего с яркой жизнью придворных амберитов - здесь постоянно живут в состоянии боевой готовности, сурово и... дисциплинированно.

Тайные тропы ведут от Амбера к призрачному **Тир на ног'ту** - это странное место появляется только лунными ночами, а с первыми лучами солнца исчезает, как сон. В Тир на ног'т есть, говорят, свой Лабиринт - копия амберийского.



## Дворянский квартал

Основная жизнь в Амбере вертится на центральной улице Гранд Конкурс, вокруг замков монарших особ и именитых горожан – преимущественно женского пола.

Каждый замок окружен кольцом заведений, обеспечивающих жизнь его обитателей на должном, неизменно высоком, уровне - трактирами, лавками, торгующими оружием и предметами роскоши, мастерскими красоты, игровыми залами, библиотеками и школами. Авторитет любого заведения напрямую зависит от его основных клиентов, и мастера выбиваются из сил, заманивая к себе самых популярных персон.

### Что обычно делают дворяне?

- Верно служат Оберону и (или) принцам. Точки применения своих сил для верного служения – самые разнообразны: от верноподданнического желания выдать замуж любимую дочь за самого наследного из принцев до не менее полезного стране и короне внедрения некоторых из обычаев Отражений в повседневную жизнь простого законопослушного амберита
- Всеми силами способствуют поддержанию чести СВОЕЙ семьи (ну, или, если Вам не повезло с предками – пытаться возвеличиться в первом поколении). Способов, опять же, немало – ведь престиж – понятие многогранное...
- Чтят древние законы – или творят новые, на радость скучающим обывателям и усталым сотрудникам тайной спецслужбы Оберона
- Конкурируя с усердными, но прискорбно медлительными и костными спецслужбами, узнают, расследуют, анализируют – на благо страны, ну и... Вы понимаете
- Развлекаются и развлекают – поражая окружающих блеском и легкомыслием. Ведь известно, что легкомысленный блеск – одно из главных орудий Большой Политики

### Все дворяне обязаны:

- Иметь минимум 2 костюма – дневной и вечерний (роскошный, дамы декольтированы, обязательно драгоценности). В Амбере принято одеваться в "условно средневековом" стиле - XI-XVI вв.
- Выражать подобающее статусу презрение к хозяйственной деятельности – готовке, строительству и т.д.
- Выполнять обязанности, возлагаемые на них их титулом

### Все дворяне могут:

- Носить оружие
- Нанимать слуг
- Иметь официальных любовников и любовниц
- Пользоваться услугами Дворянского Трактира и прочих заведений Дворянского Квартала

## Права и обязанности титулов

### Герцог

Наивысшее положение, которое может достигнуть человек, не относящийся к монаршему семейству. Желательно, конечно, чтобы отец герцога был все-таки герцогом, но возможны варианты.

Герцог – титул, пожалованный Обероном «на семью» за военные или государственные заслуги. Передается по наследству.

### Должен:

- Ходить в сопровождении Свиты (минимум 1 человек).
- Состоять в браке по достижении совершеннолетия

### Может:

- Вступить в брак с представителем монаршего семейства

- В случае предъявления ему каких-либо обвинений требовать Королевского Суда – рассмотрения дела коронованным Правителем Амбера
- Отказаться от участия в военных действиях или государственной службе – кроме случаев прямого приказа Коронованного Правителя

**Граф**

Титул, пожалованный Обероном за военные или государственные заслуги. НЕ передается по наследству.

**Должен:**

- Принимать участие в военных действиях или государственной службе - если не может предоставить себе замену
- Обеспечивать монаршей семье развлечения

**Может:**

- Отказаться от участия в военных действиях, предоставив замену дворянской (как правило, баронской) крови – младшего родственника или наемного бойца

**Барон**

Обладает всеми правами и обязанностями дворян

**Система имен**

Фамилия барона (X) – простая, родовая, передается по наследству.

Фамилия графа – сложная, состоит из двух частей, пишется через дефис «Y-X». Первая часть – данная коронованным правителем при присуждении титула (Y), вторая – фамильная, баронская (X). Не наследуется.

Фамилия герцога (Y) – простая, данная коронованным правителем при присуждении титула. Если присуждение титула давалось графу, то отсекалась родовая часть фамилии. Передается по наследству.

**Предварительный список ролей**

- Герцог Дживс. Титул пожалован за многолетнюю беспорочную службу Оберону в качестве распорядителя Янтарного дворца.
- Герцогиня Дживс. Известна своей скромностью и фанатичной преданностью Короне.
- Дочь герцога Дживса Амалия, стоящая на пороге совершеннолетия.
- Герцогиня Бордо, известная как "Герцогиня Радости" (злые языки прозвали ее «Комедиантка») – титул пожалован за обеспечение светских увеселений монаршей семье.
- Барон Муаре. Единственный в истории Амбера «разжалованный» Королем дворянин – еще недавно был герцогом. Имеет множество усыновленных детей.
- Граф Блейн-Моно. Судья.
- Граф Шато-Гильом. Титул пожалован за спасение жизни Первой Королевы Амбера Цимнеи от заговорщиков.
- Барон Гильом с семейством. Сын графа Шато-Гильом
- Баронесса Гильом. Учатница всех модных светских мероприятий
- Баронесса Моно. В молодости – одна из красивейших женщин Амбера.
- Барон Афанас. Покровительствует Салону Хиромантии
- Содержательница Салона Хиромантии
- Владелец Школы Фехтования
- Архивариус с семейством
- Ювелир с семейством
- Оружейник с учениками
- Люди искусства – поэты, барды, художники, философы

**P.S.** Ведутся переговоры с мастерами, предлагающими свои изделия и услуги за пожизненные деньги (рубли) о ведении торговли и предоставлении услуг в рамках РИ "Хроники Амбера".

## Гарнатский квартал

Жители этого квартала обычно нанимаются в качестве прислуги, рабочих и прочих исполнителей неквалифицированной и низкооплачиваемой работы. Одеваются они соответственно – в практичное и немаркое, из простой грубой ткани (условное средневековье).

Гарнатский квартал – сообщество довольно закрытое. Считается, что уважающим себя знатым и зажиточным амберитам там появляться неприлично. Дворянин в Гарнате – моветон.

Гарнатские амбериты умеют не только хорошо работать – они отлично умеют отдыхать. Здесь работает ряд заведений, обеспечивающих населению всевозможные способы развлечься:

- **Гарнатский кабак.** Еда, которую здесь подают, не так изысканна, как дворянские обеды – зато она сытная и горячая! Здесь подается пиво! Здесь можно курить табак! И все – за сущие гроши!
- **Бордель.** Вообще-то это незаконно – любовников и любовниц может иметь только знать. Однако сам Оберон прикрывал глаза на работу борделя, сочувствуя маленьким слабостям рабочего народа.
- **Бойцовая яма.** Здесь проходят разнообразные бои – человеческие, петушиные, собачьи... Делайте ваши ставки! Важно: БОИ ПРОХОДЯТ БЕЗ ОРУЖИЯ – оружие разрешено носить и использовать только знати и военным.
- **Ипподром.** Еще один способ азартно потратить заработанное. Лошадей там, правда, нет – зато есть насекомые и псы!
- **Базарная площадь.** Здесь можно продать что угодно и кому угодно. А также услышать или распустить всевозможные слухи.
- **Аукционы.** Организаторы аукционов – полумифические персонажи, имена которых почти никому не известны. Их не ищут – в какой-то момент они сами находят тех, кто их интересуется, и сообщают им сроки и место очередного аукциона.
- **Гостиница.** Здесь живут как не имеющие собственного дома амбериты, так и немногочисленные пришельцы из Отражений.

Наивно полагать, что гарнатское население обособлено от большой политики Амбера. Наоборот – все новости «сверху» вызывают бурление гарнатцев, молниеносно вырабатывающих собственное понимание «истинной» подоплеку событий и создающих в разной степени экстремистские «кружки по интересам». Причем как только создается объединение с девизом «Амбер – для амберитов», тут же в пику ему рождается «Братство миров». Если разногласия начинают проявляться чрезмерно активно, следующие несколько дней представители враждующих объединений проводят бок о бок в городской тюрьме.

Некоторые жители квартала одновременно состоят в двух и более объединениях. Как правило, на службе политические пристрастия гарнатцы стараются не афишировать.

**Предварительный список ролей \*:**

- Кабатчик. Известен добрым нравом, тяжелой рукой и плохим слухом
- Кабатчица, содержательница гостиницы. Дама со средствами – немалыми, но недостаточными для удовлетворения амбиций
- Содержательница борделя. Помешана на вопросах здоровья. Находится в постоянном поиске новых целебных снадобий
- Работницы борделя (2-3 человека)
- Хозяин бойцовой ямы – ветеран нескольких войн в Отражениях, несколько лет назад был отстранен от службы в войсках Его величества Оберона по инвалидности
- Хозяин ипподрома – счетовод от природы, любящий цифры и во всем вычисляющий закономерности. По совместительству является ростовщиком
- Исследователи Отражений, имеющие лицензию Гильдии Золотого круга (5 человек)
- Исследователи Отражений, не имеющие лицензии Гильдии Золотого круга (5 человек)
- Базарные торговцы и торговли (5 человек)
- Участники неформального объединения «Белый рог» с девизом «Амбер – для амберитов» (2-3 человека)
- Участники неформального объединения «Братство миров» с девизом «За равноправие жителей всех миров» (2-3 человека)
- Участники неформального объединения с девизом «Пустой трон – пустая жизнь» (2-3 человека)
- Участники неформального объединения с девизом «Нет монархии» (2-3 человека)

**\*Заявляясь на роль жителя Гарнатского квартала, указывайте в заявке два момента:**

1. пожелания по трудоустройству (кем и у кого Вы хотели бы работать – например, наемником в королевских войсках, телохранителем или прислугой кого-то из Дворянского квартала, девушкой в борделе),
2. пожелания по социально-политической позиции (например, участие в одном из неформальных объединений).

## Церковь Единорога

Мир вокруг нас изменяется... Много происходит непонятных вещей, вещей страшных. Но должно быть в мире то, на что любой человек может опереться. И это Порядок. Порядок - основа всего, а Церковь Единорога - ярчайшее воплощение Порядка. Единорог - это не просто выдуманное божество, которое требует поклонения. Единорог - начало начал, мать, истина и свет, воплощение антиХаоса. *"В сути заложена наша слабость, также как и наша сила"* Дворкин (с). Мир - это воля Единорога. Единорог - мать всего сущего, суть чистоты Образа, его символ и гарант. Говорят, что саму Единорога можно увидеть в Арденском лесу. Говорят, что явление это стало совсем-совсем редким. Говорят, что монахи Церкви Единорога умеют и знают, как с ней общаться. Но это дано не всем...

Церковь Единорога была всегда. Во все времена являлась она оплотом Порядка, гарантом Чистоты Образа (сохранения чего-то, залогом стабильности?). Созданная на рассвете Амбера, она и по сей день является для любого амберита непреклонным.

Церковь Единорога стоит на Храмовой улице. Священнослужители не проводят народных месс и не требуют постоянных посещений ее. Церковь - место сакральное, здесь идет беспрестанное изучение законов Вселенной и их донесение до народа Амбера. Сюда допускаются отнюдь не все и не всегда. Не-амберитам появляться здесь строго запрещено. Однако истинные амбериты охраняемы и оберегаемы Церковью от самого рождения - до самой смерти. Совершать церковные обряды в день появления ребенка на свет, в дни свадеб, дачи клятв и обетов, в дни смерти - почетно и правильно! Дух Единорога сопровождает амберита повсюду.

Церковь Единорога разделяется на 3 крыла: святая инквизиция, теологи и Школа золотого круга. Каждое из них возглавляет высший церковный сановник: **Магистр теологов**, **Настоятель школы** и **Верховный инквизитор**. Известно, что все основные решения принимаются тремя этими людьми.

Ранее церковь мало принимала участия в светских делах, однако теперь во времена, когда Оберн исчез, а судьба трона так и не определена, Церковь открыто говорит о своей позиции. Считают, что трон должен принадлежать только принцу, рожденному от амберитки, все полукровки Церковью не признаются законнорожденными, а значит - наследными принцами.

### Инквизиция

Церковь Единорога уже давно объявила своей пастве о грядущих испытаниях. Время беспокойное, теперь долг каждого истинного амберита охранять Образ. Все больше развелось всяких нечестивцев, ересиархов, некромантов и прочих, которые порочат Образ и подвергают опасности его светлое будущее. Долг Церкви - избавить Амбер от скверны во имя Образа и именем матери сущего - Единорога. Чистоту Образа неустанно хранят монахи-инквизиторы. Они выводят неверных на чистую воду. Они вершат Святой суд Единорога. Неприятности Амбера связывают в частности с появлением большого количества людей (существ) из Теней. Это существенно увеличивает долю Хаоса. Теория проста, действия - выверены и точны.

### Теологи

Это - Но Церковь - Единорога - это не здание и не обряды. Братья и сестры несут свет знаний и всегда и повсюду. Знания о мире и мудрость Образа несут монахи-теологи. Все знаю, что им известно больше многих, что они могут больше многих. Они уважаемы и почитаемы. Они помогают страждущим обрести мир в душе, найти себя и свое место в Образе, они - исповедники и учителя для всех истинных амберитов. Каждый из них знает ответ на вопрос: "Я - что это такое. Каким оно должно быть". Каждый знает, как изменяется ткань реальности и как можно на это влиять. Но получить доступ к этим знаниям - очень непросто. Принято

### Школа золотого круга

Самые лучшие из амберитов имеют доступ в Школу золотого круга. Школа, в которой обучаются проникать в отражения Золотого Круга (рядом с Амбером), распознавание некромантии, распознавание подчинения воли. Наставник школы сохраняют и аккумулируют знания о путях, открытых принцами. Знают, как Амбер влияет на Отражения и наоборот. Фиксируют изменения, изучают взаимосвязь. Для того, чтобы стать учеником школы, нужно пройти особое испытание.

## Золотой Круг

### Пару слов о Круге

Входят в сей Золотой Круг теньевые королевства близкие к сосредоточию Порядка и заключившие с великим градом Амбер торговый договор, позволяющий ихним купцам прокладывать постоянные торговые пути и водить по ним караваны. А для того видимо, чтоб можно было противостоять диким варварам и разным тварям подписывают также высокие лица военный пакт, гласящий, что в случае крупных осложнений должно немедленно помочь.

При Обероне, кой нравы был крутого, состав Золотого Круга был весьма непостоянен. В последние годы же, однако, число королевств не изменялось, но вот на днях одно теньевое королевство, Кашфа, прислала посольство с прошением на вступление в Круг.

Договоры с каждым королевством заключались всегда при личном участии его величества. По слухам, условия были различны для различных королевств и во многом зависели от личного отношения Оберона к правящей чете королевства, а может даже и от его сиюминутного настроения.

Видимо настроение менялось часто, поскольку заключались и перезаклучались договоры не раз и не два. Ну и наверное это было верно, ибо не должно было быть у Амбера сомнений в союзниках, как не должен быть союзник слабым или тому хуже бедным, не должен находится в войне с другим союзным Амберу королевством, дабы не пришлось нам лить свою кровь ради мелких дрязг! Посему приглядывал Оберон за союзниками очень пристально! И, ежели королевство заставляло усомниться в своем следовании Пути Единорога, в надежности или лояльности своего правителя к трону амберскому, договор торговый с ним рвали и заключили новый на иных, менее выгодных условиях, либо не перезаклучая совсем. Но ежели монаршие особы королевства блюли интересы амберские, ежели пошлины платились исправно, то открывались врата амберские шире сему королевству и начинали наведываться из сего королевства в Амбер воины, купцы и люд ремесленный.

Однако, случается, что престолы Золотого Круга ссорятся таки со своими соседями. Так, например, в настоящее время в корчмах бают, что Бегма почти что в состоянии войны из-за какой-то пограничной Тени с той самой Кашфой! Будь тут Оберон - живо бы вызвал к себе на ковер тамошних правителей и устроил бы им "приятную" аудиенцию! Наверяд ли Кашфу принял бы в Круг, да и Бегме бы не поздоровилось! Ибо крут нравом был его величество и никакая мелочь не могла ускользнуть от его пристального взора! Так, совсем незадолго до исчезновения Оберона, консул Гайги был обвинен в шпионаже, в чем признался после того как помуржили его немного в темнице, ну и договор с Гайгой был тут же пересмотрен.

Да, не хватает нам его величества, говорят, что без него дошло до того, что некоторые жители королевств Круга стали якшаться с последователями Хаоса. Именно поэтому многие нашенские считают, что слишком мы уж широко распахиваем свои ворота этим инородцам, *неамберитам*, слишком легко их пропускаем в святой град и даже смешиваем кровь!

### Королевства Золотого Круга

В настоящее время в Золотой Круг входят королевства:

- Бегма
- Гайга
- Калган
- Харат

### Квартал Золотого Круга

Поскольку постоянно между Амбером и королевствами решаются разные государственные и торговые дела, то выделен у нас специальный квартал Золотого Круга, в котором проживают консулы с челядью, а также останавливаются по приезду сами монаршие особы и прочие высокие лица.

## Салонная культура Амбера

### Официальные мероприятия

1. Все значимые для Амбера официальные события традиционно происходят в Королевском салоне. Непристойно провести приём послов без пышного мероприятия. Похороны без торжественных грустных речей в салоне немыслимы (если, конечно, речь не идёт о похоронах трагически погибшей любимой собачки принцессы).
2. В число событий, которые обязательно должны сопровождаться салонными мероприятиями, входят:
  - Приём послов
  - Свадьба
  - Появление наследника у особы, принадлежащей к монаршей семье
  - Коронация
  - Похороны
  - Дарование титулов
3. На официальных мероприятиях присутствуют лишь приглашённые гости. Если вы получили приглашение, отказаться от участия, не прийти - оскорбление для короля/регента/принцев. Прийти позже короля/регента/принцев также оскорбление.
4. Правила проведения каждого мероприятия установлены давным-давно, каждое событие - своеобразный ритуал с чётко расписанным регламентом и определёнными для всех привычными ролями.
5. Схема проведения любого мероприятия примерно такова:
  - приветствие (объявление повода для мероприятия)
  - светские беседы, всяческие развлечения (именно в это время зачастую решаются важные вопросы, разумеется, не всегда непосредственно касающиеся этого торжества. Важно - во время официальных мероприятий)
  - официальная часть
  - всем спасибо, все свободны

На игре состоятся как минимум два официальных мероприятия:

1. Объявление Эриком и, возможно, кем-то ещё из принцев намерения стать регентом на время отсутствия Оберона.
2. Приём послов из Отражений

### Неофициальные мероприятия

Не приёмами едиными жив салон, так что теперь несколько слов о жизни за рамками официоза. Сегодня я вряд ли скажу вам что-то новое, это просто попытка упорядочить вещи, уже не единожды озвученные.

Салон в перерыве между торжествами - то место, где смягчаются строгие требования этикета к поведению дворян. И дворяне с огромным удовольствием этим пользуются.

1. В салоне любой дворянин может позволить себе, не нарушая правил поведения, первым заговорить с королем, регентом, принцами/принцессами. В салоне вышеперечисленные такие же дворяне, как и все присутствующие, но не стоит злоупотреблять этим исключением.
2. В салоне можно подойти и представиться любому заинтересовавшему вас человеку без посредников, не задумываясь о его статусе.
3. В салоне можно участвовать в общей беседе по любому вопросу, даже если вы знакомы не со всеми участниками разговора. Можно присоединиться к беседе, которую ведут трое или более человек, даже если вы не знакомы ни с кем из них.

#### **Важно!**

Хозяйка салона может предложить присутствующим любую тему для обсуждения, и заявить в ответ: "Мне не интересно, я не в настроении и вообще не хочу об этом говорить", - нельзя. То же касается вопросов и предложений высказаться на какую-то тему, обращённых к любому из присутствующих, если, конечно, вопрос задан вслух на весь салон, а не шёпотом в уголку.

На практике это чаще всего будет выглядеть примерно так - во время общей беседы хозяйка салона может обратиться к кому-то из дворян: "А вы, сударь, что думаете об этом?"



## **Кофейня "Терпкий Ганс"**

Мы приглашаем Вас в мир, насыщенный нежным ароматом мелиссы, мягким вкусом липового цвета и тонкими нотами бергамота. В уютной атмосфере небольших комнат можно насладиться тихой беседой или получить удовольствие от размышлений в одиночестве. Отдохните от светских приемов и забудьте о своих заботах. Кружка горячего ароматного чая подарит Вам спокойствие и поможет привести мысли в порядок.

Страстная сладость шоколада, терпкая горечь кофе или обжигающий аромат коньяка подарят мир незабываемых ощущений и вкусов. Шепот, полумаеки, атмосфера таинственности и привкус нереальности наполнят Вашу жизнь новыми ощущениями и смыслом. Место, которое очарует Вас, влюбит в себя и заставит по-другому взглянуть на окружающий Вас мир.