

Мак\_Sim

# Защита Винтерфелла

книга-игра



*Версия текста: 1*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

## Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Сюжет

- Два мёртвых дракона
- Дейнерис мертва
- Принял беженцев
- Отослал беженцев
- Оружие равномерно
- Оружие ближнего боя
- Оружие метательное
- Норма в продовольствии
- Нет нормы в продовольствии
- Инженер-стены
- Инженер-очистить
- Инженер всё - стены+лес
- Инженер-2 Рыть ров и заграждения
- Инженер-2 Строить метательные машины
- Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения
- Жрецы
- Мастера
- Алхимики
- Бран-богороща
- Бран-крипта
- Бран-цитадель
- Бран-Ария
- Бран-железнорождённые
- Бран-дракон
- Машины на стенах
- Машины за рвом
- Машины перед рвом
- Конница-спешить
- Конница вперёд
- Конница резерв
- Конница фланги
- Безупречные - перед рвом
- Безупречные перед стеной
- Безупречные на стене
- Стрелки - за Безупречными
- Стрелки на стенах
- Стрелки равномерно
- Стрелки за рвом
- Безупречные мертвы
- Часть Безупречных
- Часть дотракийцев
- Дотракийцы мертвы
- Все машины уничтожены
- Стрелки уничтожены
- Есть лишь один Дракон и Дейнерис
- резерв-стена
- резерв-башня
- резерв-ворота
- Лёг спать
- Не принял вызов
- Битва началась
- Разговор с Браном
- Обнажил меч
- Бран запрет
- Атака дотракийцев
- Запрет на конницу

## Разведка

- Р-дотракийцы
- Р-северяне
- Р-ночной дозор
- Р-Лично на Драконе
- Р-Дейнерис и два дракона
- Р-вместе с Дейнерис и Драконами
- Р-ничего не делать
- Р-Бран

## 1 из 2

- 1 из 2 1
- Попал

## 1 из 8

- 1 из 8 1
- 1 из 8 2
- 1 из 8 3
- 1 из 8 4
- 1 из 8 5
- 1 из 8 6
- 1 из 8 7
- Попал

## Варианты

- Вариант-1
- Вариант-2
- Вариант-3

## Тирион

- Тирион жив
- Тирион жив
- Тирион мёртв

## Сэмвелл Тарли

- Сэмвелл Тарли жив
- Сэмвелл Тарли жив
- Сэмвелл Тарли мёртв

## 1 из 6

- 1-6-1
- 1-6-2
- 1-6-3
- 1-6-4
- 1-6-5
- Попал

## Поиск

- Поиск-1
- Поиск-2
- Поиск-3
- Поиск-4
- Поиск-5
- Поиск-6
- Поиск-7
- Поиск-8
- Поиск-9
- Поиск-10

## Персонажи

- Санса Старк мертва
- Алис Карстарк мертва
- Лианна Мормонт мертва
- Джорах Мормонт мёртв
- Серый Червь мёртв
- Кхоно мёртв
- Джейме Ланнистер мёртв
- Берик Дондаррион мёртв
- Тормунд мёртв
- Джон Ройс мёртв
- Теон Грейджой мёртв
- Эддисон Толлетт мёртв
- Бриенна Тарт мертва
- Сэмвелл Тарли мёртв
- Тирион мёртв
- Ария мертва

## Джейме Ланнистер

- Джейме Ланнистер жив
- Джейме Ланнистер жив
- Джейме Ланнистер мёртв

## Санса

- Санса жива
- Санса жива
- Санса мертва

### **Серый Червь**

- Серый Червь жив
- Серый Червь жив
- Серый Червь мёртв

### **Тормунд**

- Тормунд жив
- Тормунд жив
- Тормунд мёртв

### **Берик Дондаррион**

- Берик Дондаррион жив
- Берик Дондаррион жив
- Берик Дондаррион мёртв

### **Эддисон Толлетт**

- Эддисон Толлетт жив
- Эддисон Толлетт жив
- Эддисон Толлетт мёртв

### **Мелисандра**

- Мелисандра жива
- Мелисандра жива
- Мелисандра мертва

### **Генератор**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

### **Мораль**

Боевой дух защитников: 100

### **Бриенна Тарт**

- Бриенна Тарт жива
- Бриенна Тарт жива
- Бриенна Тарт мертва

### **Теон Грейджой**

- Теон Грейджой жив
- Теон Грейджой жив
- Теон Грейджой мёртв

### **Джон Ройс**

- Джон Ройс жив
- Джон Ройс жив
- Джон Ройс мёртв

### **Кхоно**

- Кхоно жив
- Кхоно жив
- Кхоно мёртв

### **Ария**

- Ария жива
- Ария жива
- Ария мертва

### **Бран**

- Доступен
- 
- 
- 
- 
- 

### **Армия**

Мертвецы (%): 100  
Люди (%): 100

# Дополнительные условия

В зависимости от текущей ситуации на любом из параграфов могут быть доступны следующие действия:

○ Если отмечено «Бран/Доступен», но отсутствуют «Сюжет/Битва началась», «Сюжет/Разговор с Браном», «Сюжет/Бран запрет»: **Поговорить с Браном**,  ✓ «Разговор с Браном», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «Генератор»,  
✗ «Доступен» — (25)

○ Если отмечено «Сюжет/Конница резерв» или отмечено «Сюжет/Конница фланги», но отсутствуют «Сюжет/Дотракийцы мертвы», «Сюжет/Дейнерис мертва», «Сюжет/Атака дотракийцев», «Сюжет/Запрет на конницу»: **Дотракийцы, в атаку!**,  ✓ «Дотракийцы мертвы», «Боевой дух защитников» -10, «Люди (%)» -10, «Мертвецы (%)» +10, ✓ «Джорак Мормонт мёртв», ✓ «Кхоно мёртв», ✓ «Атака дотракийцев» — (148)

## 1



Зима близко!

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Королевство Севера под угрозой.

Армия живых мертвецов под предводительством таинственного Короля ночи прорвала Стену.

Остатки её защитников из Ночного дозора и племён одичалых отступили к главному замку северного королевства - Винтефеллу.

Его обороной командует Джон Сноу.

Ему на помощь пришли как другие северные лорды, так и королева Дейнерис с армией дотракийцев и двумя драконами.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Над всем континентом нависла смертельная угроза.

Мёртвые прорвали Великую стену.

Ночной дозор отступил.

Таинственный Король ночи начал свой поход на юг.

Все люди, оставшиеся в живых, отступили к главному замку северного королевства - Винтефеллу.

Джон Сноу должен возглавить борьбу с вихтами и объединить разрозненные силы.

Ему на помощь пришла королева Дейнерис с армией дотракийцев и двумя драконами.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Несмотря на гражданскую войну в Семи королевствах, люди должны объединиться для борьбы с армией Короля ночи.

Армия мёртвых наступает на Винтерфелл - оплот Севера.

Джон Сноу решил защищать его любой ценой.

Вихты же берут одну плату со всех - жизнь.

На помощь людям пришла Мать драконов - Дейнерис.

В её армию входят конные всадники - дотракийцы, стойкие копейщики Безупречные и два дракона - Дрогон и Рейгаль.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты»

**Далее — (89)**

## 2

---

Джон идёт на самую вершину скалы, внимательно осматривая небо.

Визериона нигде не видно.

Сноу оглядывается, снова чувствуя себя одиноким разведчиком за Стеной.

Такое впечатление, что этот голый холодный камень был принесён прямиком оттуда.

Внезапно Джон видит Короля ночи, стоящего прямо перед ним. Как он тут оказался? Он уже давно был тут?

На уродливом лице нежити трудно считать эмоции, но Джону кажется, что его враг ухмыляется.

Король ночи взмахивает синим двуручным мечом.

Схватка началась!

**Атаковать — (30)**

**Обороняться — (30)**

**Отступить и занять более выгодную позицию — (30)**

### 3

---

Бран встревожен бунтом, но попытается сделать, что можно.

Его выносят на площадь перед толпой. Она замирает.

Голоса стихают на мгновение, но скоро возвращаются, словно порыв ветра лишь на мгновение отбросил в сторону шум прибоя.

Джон еле заметным знаком даёт приказ телохранителям встать вплотную к Брану.

Провидец хочет что-то сказать, но его не слышно.

Он закатывает глаза, желая что-то показать толпе. Воздух дрожит вокруг Трёхглазого ворона, словно вокруг костра. Однако тем, кто стоит рядом, стало лишь холоднее.

Сноу догадывается, что его брат хочет о показать угрозу, исходящую от Короля ночи.

Но поймут ли его воины? Джона охватывает тревога. Он пытается встать между Браном и толпой.

Его что-то отбрасывает со звуком треснувшего льда. Кожу лица и глаза резко сводит от холодной судороги. Он может смотреть вперёд лишь крепко зажмурившись.

Бран как бы парит над креслом. Его глаза закатились, а вокруг клубится туман, принимающий форму мертвецов. Толпа охнула и откатилась назад. Из небытия прямо на площадь ступает призрачный Король ночи и плещет синевою в глаза собравшимся.

"Измена!" - толпу охватывает паника. Джон рванулся вперёд, но в воздух уже взлетели несколько копий. Два из них пронзают Брана, а одно достаётся Сноу.

"Надо было надеть доспехи," - успевает подумать Джон.

○ **Далее — (106)**



Опора для боевых порядков людей - Безупречные.

Они не побегут при первом натиске.

Ночной дозор и одичалые тоже храбры и имели дело с мертвецами, но их меньше и у них плохая дисциплина.

Где и как расположить Безупречных?

Серый Червь выполнит любой приказ, но напоминает, что в замке его воины не смогут создать сомкнутый строй и использовать свои длинные копья.

Тормунд и Эддисон Толлетт не видят в этом проблемы, так как длинные копья всё равно малоэффективны против мёртвых.

Джейме Ланнистер и Джорах Мормонт советуют разместить копейщиков прямо за рвом.

А осторожный Тирион вообще с самого начала предлагал поставить всех, включая всадников, на стенах, но северянам не по душе сразу уходить в глухую оборону. Джон Ройс и Кхоно тоже против этого, ведь их конница тогда становится бесполезна.

- Впереди - перед рвом и заграждениями,** ✓ «Безупречные - перед рвом» — (125)
- Между рвом и стенами.,** ✓ «Безупречные перед стеной» — (125)
- На стенах,** ✓ «Безупречные на стене» — (125)

## 5

---



Джон на драконе быстро долетает до передовых отрядов армии мертвецов. Однако, Король ночи перехватывает его.

Завязывается воздушный бой.

Король ночи более умелый наездник, чем Джон.

- Если отмечено «1 из 2/Попал»: **Далее — (106)**
- Если отсутствует «1 из 2/Попал»: **Далее — (159)**

## 6

---

Джон и Дейнерис атакуют скопление мертвецов, сжигая их в огромном количестве.

 «Мертвецы (%)» -20

- Если отмечено «Сюжет/Бран-богороща» или отмечено «Сюжет/Бран-цитадель»: **Далее — (132)**
- Если отмечено «Сюжет/Бран-крипта»: **Далее — (118)**

## 7

---



Бран очень встревожен. С каждым днём его видения все страшнее и опаснее. К сожалению, путаницы в них тоже становится больше.

Что относится к прошлому, а что к будущему? Что только может произойти, а что свершится обязательно? Никто, кроме Брана, этого сказать не может, а сам он в замешательстве.

В этот раз он уверен, что опасность грозит Джону. Это было и так понятно, но провидец добавляет, что исходит она не от армии Короля ночи, а от самого замка. Что-то внутри его представляет угрозу для Сноу. Всё это как-то связано с небольшим заброшенным складом, который сгорел во время разграбления замка, но так и не был восстановлен.

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Дейнерис и некоторые другие командиры не советуют Джону что-то делать, опасаясь ловушки. Вполне вероятно, что Король ночи умеет посылать ложные видения.

С другой стороны - кто, как не бывший командир Ночного дозора, должен уметь отличать истину от наведённого морока?

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Тирион советует быть осторожным.

Он вызывается сам пойти вместе с солдатами проверить склад.

Его брат Джейме поднимает его на смех. Он придаёт значение лишь опасности от оружия.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Арья, никого не дожидаясь, уже была на складе и ничего там не нашла.

Стоит ли доверять её умениям, полученным у Безликих? Тут, на Севере, действует своя магия.

С другой стороны, вся эта суеда отвлекает Джона от подготовки замка к обороне. Северные лорды и так косо смотрят на Брана.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты»

- Надо бы проверить самому — (52)**
- Послать солдат — (97)**
- Игнорировать — (97)**



Мертвецы уже под стенами!

Если отмечено «Сюжет/Часть дотракийцев»: Отступившие дотракийцы бросаются врассыпную.

Больше от них пользы нет.

Если отмечено «Сюжет/Безупречные перед стеной»: Вихтов встречает плотный строй копейщиков.

Если отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными», отмечено «Сюжет/Безупречные перед стеной»: Стрелки, стоящие прямо за Безупречными теперь не могут стрелять.

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом»: Метательные машины в опасности! Мертвецы рвутся прямо к ним.

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Безупречные перед стеной», отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными»: Перед стенами слишком мало места, ведь тут сгрудились Безупречные, стрелки и расчёты метательных машин.

Со стен тоже не могут стрелять, боясь попасть в своих.

Если отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом»: Стрелки сражаются отчаянно, так как бежать им некуда.

Если отмечено «Сюжет/Часть Безупречных»: Выжившие Безупречные умирают, но не отступают ни на шаг.

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные на стене», отмечено «Сюжет/Машины за рвом»: **Держим удар!** — (150)

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные на стене», но отсутствует «Сюжет/Машины за рвом»: **Держим удар!** — (150)

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные перед стеной», «Сюжет/Стрелки за рвом»: **Держитесь!**, ✎ ✓ «Все машины уничтожены» — (150)

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки на стенах»: **Бейте в голову!**, ✎ ✓ «Все машины уничтожены» — (150)

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные перед стеной», «Сюжет/Безупречные мертвы», «Сюжет/Часть Безупречных»: **Займите круговую оборону!**, ✎ ✓ «Стрелки уничтожены», ✓ «Все машины уничтожены» — (150)

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом», отмечено «Сюжет/Часть Безупречных», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные перед стеной», «Сюжет/Безупречные мертвы»: **Держите строй!**, ✎ ✓ «Стрелки уничтожены», ✓ «Все машины уничтожены» — (150)

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные перед стеной», но отсутствует «Сюжет/Безупречные мертвы»: **Прижмитесь к стене!** — (17)

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные на стене», но отсутствует «Сюжет/Безупречные мертвы»: **Плечом к плечу!**,  «Боевой дух защитников» -10 — (150)

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные мертвы»: **Герои не сдаются!** — (81)

○ Если отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Ещё не всё потеряно!** — (81)

○ Если отмечено «Сюжет/Часть Безупречных», отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: **Да помогут нам боги!**,  «Боевой дух защитников» -5, «Мертвецы (%)» -20, «Люди (%)» -10 — (150)

## 9



Лорд из Дорнийских Марок, глава дома Дондаррионов. Берик примерно двадцать два года. После известия о нападении Григора Клигона на Речные Земли, Эддард Старк назначил его главой экспедиции правосудия.

Отряд попал в засаду Сиры и был почти полностью уничтожен. Лорд Берик был смертельно ранен копьем в грудь, однако жрец Торос подарил лорду «поцелуй огня», и чудесным образом вернул Дондарриону жизнь.

Когда выяснилось, что Ланнистеры захватили власть в Королевской Гавани, лорд Берик решил, что они будут защищать народ, таким образом, было основано Братство без Знамён. Братство приобрело широкую поддержку у простого народа. Ланнистеры объявили настоящую охоту на голову «лорда-молнии», и не раз достигали успеха. Но всякий раз жрец Торос оживлял Лорда Молнию, поэтому в народе пошел слух о бессмертности главы братства.

 **Х**«Доступен»

○ **Назад**,  на предыдущий параграф

## 10

---

Армия Короля ночи почти полностью уничтожена.

У него нет другого выхода, кроме как атаковать лично на драконе.

Если отмечено «Сюжет/Есть лишь один Дракон и Дейнерис»: **Далее — (96)**

Если отсутствует «Сюжет/Есть лишь один Дракон и Дейнерис»: **Далее — (72)**

## 11

---

Если отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Дотракийцы, не привычные к таким работам, ропщут и бунтуют. Толку от них немного.

Если отмечено «Разведка/Р-ночной дозор»: Некоторые бойцы Ночного дозора стараются уклониться от такой работы, напоминая, что они ходили в разведку, где понесли потери.

Если отмечено «Разведка/Р-северяне»: Северяне требуют отдыха, напоминая, что они недавно вернулись из разведки, где понесли серьёзные потери.

Если отмечено «Сюжет/Принял беженцев»: Хорошо, что есть лишние руки - беженцы, которых Джон решил оставить в замке.

Теперь от них будет польза на земляных и строительных работах.

Что делать дальше?

Тирион, Сэм и Эддисон Толлетт предлагают строить метательные машины, опасаясь, что в ближнем бою люди не выдержат натиска живых мертвецов.

Кхоно и Джон Ройс предлагают задержать вихтов ровом, а потом атаковать их конницей с флангов.

Так как мертвецы, в основном, сражаются пешими, это, по их мнению, должно дать людям преимущество.

Дейнерис не участвует в подобных разговорах. Она считает, что в любом случае всё решит схватка драконов.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

**Углубить ров и строить заграждения**,  ✓ «Инженер-2 Рыть ров и заграждения» — **(153)**

**Строить метательные машины**,  ✓ «Инженер-2 Строить метательные машины» — **(153)**

**Всё вместе**,  ✓ «Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения» — **(153)**

**Кхоно (справка)** — **(163)**

**Джон Ройс (справка)** — **(44)**

## 12

---

У Джона не хватает стрелков, чтобы нанести вихтам большие потери.

Они прорываются с нескольких сторон.

Моральный дух бойцов слишком низок. А когда Король ночи бросает в бой дракона, люди бегут с поля боя.

Джон пытается их остановить, бросившись в гущу боя.

○ **Далее** — (106)

## 13

---

Если отмечено «Разведка/Р-дотракийцы»: Вернулась конная разведка. К сожалению, много ей узнать не удалось. Её заметили и атаковали ещё на дальних подступах к вражеской армии.

Единственная хорошая новость в том, что кони дотракийцев очень быстрые, а потому удалось избежать больших потерь.

Неудачная операция подорвала боевой дух всей армии.

Если отмечено «Разведка/Р-северяне» или отмечено «Разведка/Р-ночной дозор»: Вернулись выжившие разведчики. Им ничего не удалось узнать, так как их быстро обнаружили и атаковали белые ходоки. Теперь у Короля ночи появились новые воины.

Неудачная операция подорвала боевой дух всей армии.

Если отмечено «Сюжет/Отослал беженцев»: Беженцы унылой серой толпой уходят за горизонт. Довольно тягостное зрелище, которое плохо влияет на моральный дух солдат.

Если отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: Так как Дейнерис мертва, дотракийцы и Безупречные покидают Джона.

Им здесь больше нечего делать и никакие клятвы их не сдерживают.

Дотракийцы уходят на юг, чтобы собрать военную добычу, а Безупречные отступают к морю, намереваясь вернуться на Эссос.

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Тем временем в замке Джейме Ланнистер, обучающий новичков сражаться, столкнулся с тем, что против мертвецов нужна какая-то новая тактика.

В ближнем бою вихты не чувствуют страха и боли, а многие сохранили остатки брони. Обычное оружие против них почти бесполезно. Нужно срочно импровизировать и что-то придумывать. Сражаться в сомкнутом строю или использовать метательное оружие?

Надо подумать...

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Новый день - новые проблемы.

Знаменосцы Старков и рыцари Долины требуют для себя особого места во время битвы, чтобы не стоять рядом с одичалыми, дотракийцами или Ночным дозором.

Больше всех возмущаются Джон Ройс и Лианна Мормонт. Они хотят стоять отдельно на самом опасном участке, чтобы "показать дикарям, как надо сражаться".

Но эти "дикари", в отличии от многих северян, уже сражались с мертвецами и знают, что это такое.

Джон опасается, что, несмотря на всё бахвальство, именно северяне побегут с поля боя первыми, дрогнув под натиском жуткого противника.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Ещё одна головная боль для Джона - катастрофическая нехватка военных припасов.

Огонь - эффективное оружие против мёртвых, но для его создания нужны горючие материалы. Люди ищут по округе всё, что может гореть, но этого явно не достаточно.

Тирион советует обратиться к алхимикам, а Берик Дондаррион уверен в силе Жрецов огня.

Джону пора отдать новые распоряжения.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

Если отмечено «Разведка/Р-дотракийцы» или отмечено «Разведка/Р-северяне» или отмечено «Разведка/Р-ночной дозор», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -10 — (149)

Если отсутствуют «Разведка/Р-дотракийцы», «Разведка/Р-северяне», «Разведка/Р-ночной дозор», «Разведка/Р-ничего не делать», «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее** — (149)

Если отмечено «Разведка/Р-ничего не делать», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее** — (71)

Если отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее**,  «Люди (%)» -50 — (149)

## 14

---



Великий мейстер, бывший стюард Ночного дозора и лучший друг Джона Сноу. Старший сын лорда Рэндилла Тарли из Рогова Холма, старший брат Дикона и Таллы Тарли.

Лорд Рэндилл Тарли был одним из самых опытных военачальников Вестероса и возлагал на Сэма большие надежды, но тот не оправдал ожиданий. Сэм был толстяком и вовсе не желал военных подвигов. Тогда Рэндилл приказал ему отправиться в Ночной дозор, чтобы не позорить своей трусостью дом Тарли. Он прямо сказал сыну, что если тот откажется, то на охоте с ним произойдёт «несчастный случай». Сэму больше ничего не оставалось делать, как отказаться от наследства и отправиться на Стену.

Сэм умён, образован и проницателен, но имеет избыточный вес и совсем не умеет драться, а также считает себя трусом.

Однако, именно он первым убил Белого ходака драконьим стеклом, что позволило выявить уязвимость вихтов к этому материалу.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

## 15

---

Все бойцы сражаются отчаянно, хоть они и несут большие потери.

Мертвецов становится всё меньше.

Когда кажется, что победа уже близка, Король ночи оживляет всех мертвецов.

**Далее**,  «Мертвецы (%)» +20, «Люди (%)» -15, «Боевой дух защитников» -20 — **(91)**

## 16

---



Эдд принёс клятву верности Ночному дозору в возрасте 15 лет. Своё прозвище «Скорбный Эдд» получил из-за пессимистичного и саркастичного чувства юмора.

Эдд пережил бой на Мосту Черепов и вернулся в Чёрный Замок с отрядом под началом Дениса Маллистера. Он баллотировался в лорды-командующие на выборах, хотя на девятый день набрал один—единственный голос, а на десятый два — возможно, и выдвижение его кандидатуры, и голосование за него были шуткой Пипа. В качестве кандидата в лорды-командующие он присутствовал на встрече со Станнисом. Именно Скорбный Эдд — видимо, по договоренности с Сэмом, Пипом и Гренном — выдвинул на одиннадцатый день выборов кандидатуру Джона Сноу, дав тому возможность участвовать в выборах и выиграть их.

Эдд прислуживал Джону Сноу в качестве стюарда лорда-командующего. Он участвовал в аресте и казни Яноса Слинта. Во время пропуска пленных через ворота именно Скорбный Эдд раздвинул створки ворот. Он же вывез из Кротового Городка «прачек» Манса и участвовал в отправке Вель за Стену.

Джон Сноу, распределяя наиболее надежных людей в качестве командиров восстановленных замков, назначил Скорбного Эдда стюардом Долгого Кургана — вместе с Железным Эмметом в качестве командира и гарнизоном, полностью состоящим из женщин-копьеносцев.

Эдд с другими дозорными встречают Брана и Миру у прохода за Стену, Эдд к тому времени уже является полноценным Лордом-командующим. Неизвестно, проводились ли выборы (что маловероятно, учитывая, что все командиры были казнены Джоном Сноу, а мейстер Эймон умер от старости) или должность была передана Толетту напрямую от Джона Сноу.

После падения Восточного Дозора Эдд вместе с оставшимися в живых дозорными отступает в Последний Очаг. Там дозорные сталкиваются с отрядом выживших из Восточного Дозора, возглавляемых Тормундом и Бериком Дондаррионом. Они понимают, что мертвецы уже побывали в замке. На стене большого зала Последнего Очага Эдд, Тормунд и Берик находят спираль из конечностей защитников замка, к центру которой прибит Нед Амбер.

Эддисон, Берик, Тормунд и братья Ночного дозора добираются до Винтерфелла и сообщают Джону Сноу о падении Последнего Очага и скором прибытии белых ходоков.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

## 17

---

Безупречные показывают всё, на что они способны.

Их длинные копья сталкивают мертвецов в огонь, а стена щитов надёжно защищает от ударов противника.

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины»: Вихты стараются обойти их с флангов, но пока им мешают заграждения.

Король ночи бросил в бой великанов и мамонтов.

Они сметают колья и рогатки, заваливают ямы и кидают камни.

Безупречные не смогут сдерживать врага бесконечно.

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины»: Вихты стараются обойти их с флангов по открытой местности.

Если отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом» или отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными»: Стрелки, стоящие за Безупречными, пытаются вести навесной огонь.

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом»: Метательные машины теперь почти бесполезны, хотя и пытаются поразить цели, виднеющиеся вдали.

Где-то там стоят белые ходоки, а может быть и сам Король ночи.

Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно»: **Далее**,  «Мертвецы (%)» -15 — **(131)**

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: **Далее**,  «Мертвецы (%)» -20 — **(131)**

Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное»: **Далее**,  «Мертвецы (%)» -10 — **(131)**

## 18

---

Дракон сжигает орды мертвецов.

 «Мертвецы (%)» -15

Если отмечено «Сюжет/Два мёртвых дракона» или отмечено «Сюжет/Есть лишь один Дракон и Дейнерис»: **Далее** — **(74)**

Если отсутствуют «Сюжет/Два мёртвых дракона», «Сюжет/Есть лишь один Дракон и Дейнерис»: **Далее** — **(164)**

## 19

---

Если отмечено «Сюжет/Обнажил меч»: Послышалось или кто-то из воинов на самом деле презрительно хмыкнул?

В небольшом помещении, на первый взгляд, не видно ничего особенного.

Обломки бочек и каких-то ящиков. Доски, разбитые бутылки и ржавые обломки крестьянских инструментов.

Что делать?

 отметить случайное ключевое слово (1-10) в «Поиск», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «Поиск», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «Поиск»

Если отмечено «Поиск/Поиск-1»: **Разгрести мусор в углу**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-3»: **Отодвинуть доски у стены**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-4»: **Пошевелить камни**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-5»: **Посмотреть сверху на полках**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-6»: **Проверить, что на балке**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-7»: **Постучать по доскам пола**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-8»: **Потыкать вилами в кучу гнилой соломы**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-9»: **Потянуть за крючок у входа**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-2»: **Потушить факел**,  снять все отметки в «Поиск» — (84)

Если отмечено «Поиск/Поиск-10»: **Дернуть за свисающую верёвку**,  снять все отметки в «Поиск» — (122)

Если отмечено «Поиск/Поиск-10»: **Топнуть ногой по гнилой доске**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

Если отмечено «Поиск/Поиск-2»: **Ударить по деревянной стене**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)

**Уйти** — (97)

## 20

Король ночи не жалеет своих бойцов.

Он знает, что скоро у него будет много новых.

Несмотря на большие потери, вихты идут на приступ и прорываются в нескольких местах.

Если отмечено «Сюжет/резерв-стена»: Стена ещё держится, но ворота и башня захвачены.

Люди вступают в рукопашную схватку и начинают нести потери.

Строй сломан, битва разбивается на ряд мелких схваток посреди оборонительных и хозяйственных построек замка.

Метательные машины уже почти полностью уничтожены.

Если отмечено «Сюжет/резерв-башня»: Башня ещё держится, но ворота и стена захвачены.

Люди вступают в рукопашную схватку и начинают нести потери.

Строй сломан, битва разбивается на ряд мелких схваток посреди оборонительных и хозяйственных построек замка.

Метательные машины уже почти полностью уничтожены.

Если отмечено «Сюжет/резерв-ворота»: Ворота ещё держатся, но башня и стена захвачены.

Люди вступают в рукопашную схватку и начинают нести потери.

Строй сломан, битва разбивается на ряд мелких схваток посреди оборонительных и хозяйственных построек замка.

Метательные машины уже почти полностью уничтожены.

 «Люди (%)» -10

Если отсутствует «Сюжет/Бран-богороща»: **Отступить на вторую линию обороны — (93)**

**Ни шагу назад! — (137)**

**Использовать дракона — (92)**

Если отмечено «Сюжет/Бран-богороща»: **Отступить на вторую линию обороны — (162)**

## 21



Наступает решительный момент.

Мертвецы пытаются взять стены сходу.

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер-стены», отмечено «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины», отмечено «Сюжет/Машины на стенах», отмечено «Сюжет/Конница-спешить», отмечено «Сюжет/Безупречные на стене», отмечено «Сюжет/Стрелки на стенах», отмечено «Сюжет/Оружие метательное», отмечено «Сюжет/Алхимики»: **Далее — (130)**

○ Если отсутствуют «Сюжет/Оружие метательное» или «Сюжет/Инженер-стены» или «Сюжет/Алхимики» или «Сюжет/Машины на стенах» или «Сюжет/Конница-спешить» или «Сюжет/Безупречные на стене» или «Сюжет/Стрелки на стенах»: **Далее, ✎ «Боевой дух защитников» -20 — (36)**

## 22



Бран погибает.

Это конец битвы.

Теперь ничто не может помешать Королю ночи захватить все Семь королевств.

На континенте наступает вечная зима.

✎ получено достижение «Валар Моргулис», ✓«Бран запрет», ✓«Запрет на конницу»

## 23

Град стрел обрушивается на вождя мертвецов, но он упрямо идёт к укрытию Брана.

Обычному вихту хватило бы и одного наконечника из драконьего стекла, чтобы умереть. Но не Королю ночи!

Часть стрел отскакивает от брони. Другая наносит раны, но они не смертельны.

Если отмечено «Сюжет/Бран-Ария»: Ария готовится защищать Брана.

Если отмечено «Сюжет/Бран-железнорождённые»: Железнорождённые готовятся защищать Брана.

Наконец одна стрела с драконьим стеклом попадает Королю ночи прямо в глаз.

Он превращается в лёд и рассыпается на части. Такая же участь постигает всех белых ходоков.

○ **Далее** — (42)

## 24

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Сегодня небо над Винтерфелом закрыто плотными и тяжёлыми тучами. Кажется, что свет, который проходит сквозь них, давит на плечи и пачкает одежду. Домашние животные встревожены и убегают из домов. Армия Короля ночи близко.

Вдалеке несколько раз видели мёртвого дракона в небе.

Ария глазами волка и Бран через птиц и деревья следят за мертвецами. Их передовые части остановились недалеко от замка и ждут, пока подойдут основные силы, растянутые в походном порядке на довольно большом расстоянии.

Есть хорошая возможность атаковать врага и попытаться разбить его по частям в открытом поле.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Охотники докладывают, что недалеко от замка появилась группа мертвецов во главе с белым ходоком. Они почти в тылу войска Джона.

Что им здесь надо? Это разведка или диверсия?

Плохо, что враг скрывается так близко.

Может быть атаковать его, пока не подошли основные силы?

Возможно, что это ловушка, но и оставлять противника, который может натворить бед, тоже не хочется.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Бран в своих видениях обнаружил группу быстрых мертвецов, во главе с белым ходоком. Они заходят в тыл войску Джона и уже перехватили один обоз с материалами.

Надо бы их отогнать или уничтожить. Но вдруг это ловушка?

Времени до подхода основных сил врага остаётся слишком мало.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Бран», снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1–3) в «Варианты»

Атаковать врага — (98)

Продолжать готовиться к защите замка — (57)

## 25



Не всегда понятно, в каком из миров находится сейчас Бран. Он всегда тих и задумчив.

Но стоит с ним заговорить - всё сразу понятно. Он может общаться как обычный человек. Тогда он ещё напоминает Джону того прежнего мальчика, с которым они играли в детстве.

Если же попробовать спросить его о чём-то как провидца, то его речь становится крайне загадочной, словно он пытается говорить на неведомом языке, который ещё плохо знает.

К несчастью, именно в этом качестве он очень нужен Джону, чтобы победить Короля ночи.

Бран очень хочет помочь брату советом, но пока это всё, что он может сказать ему:

Если отмечено «Генератор/1»: *"Чтобы увидеть истину во тьме, иногда нужно погасить огонь".*

Если отмечено «Генератор/2»: *"Все, что говорят перед словом "но", не считается".*

Если отмечено «Генератор/3»: *"Смерть рядом. Она прямо за стеной".*

Если отмечено «Генератор/4»: *"Белый волк умрёт без своей стаи".*

Если отмечено «Генератор/5»: *"Боги не всегда могут защитить. Даже там, где они говорят с людьми".*

Если отмечено «Генератор/6»: *"Страх режет глубже меча".*

Если отмечено «Генератор/7»: *"Праведника спасёт нечестивый огонь, если кинуть его как можно дальше от себя".*

Если отмечено «Генератор/8»: *"Лучше много ос, чем когтей и клыков".*

Если отмечено «Генератор/9»: *"Не стоит показывать свою храбрость тому, кто её всё равно не оценит".*

Если отмечено «Генератор/10»: *"Боль — это урок, который идет людям на пользу".*

**Назад**, ✎  «Разговор с Браном», снять все отметки в «Генератор», на предыдущий параграф,  «Доступен»

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Так как Джон не принял вызов Короля ночи, некоторые посчитали это проявлением трусости и дезертировали.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Армия Джона сильно страдает от холода. Мертвецы далеко, а холод уже тут.

Всем людям просто не хватает места, чтобы разместиться под крышей рядом с тёплыми источниками Винтерфелла.

Некоторые воины дезертировали и среди них есть даже несколько дотракийцев.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Из-за скученности людей и тяжёлого труда в лагере Джона возникает много конфликтов. Не все понимают, что если мертвецы победят, то никому на земле уже не будет места.

Некоторые воины дезертируют.

Подготовка к битве была для Джона прервана тревожным известием.

Бран хочет срочно поговорить с братом. Наверняка это важно.

Однако, времени на всё не хватает - прямо сейчас Сноу нужно проверить посты на стенах, заказать броню и оружие у кузнецов и обсудить поставки с купцами.

 «Люди (%)» -5, снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты»

**Отложить разговор**,  ✓ «Лёг спать» — (34)

**Немедленно поговорить с Браном** — (7)

## 27

---



Король ночи прорывается к Брану.

Если отмечено «Сюжет/Бран-Ария»: Ария бросается на него, но мертвецы мешают ей точно прицелиться.

Вождь вихтов отбивает её удар и наносит ответный прямо в сердце.

Ария мертва.

Если отмечено «Сюжет/Бран-железнорождённые»: Железнорождённые пытаются ему помешать, но он легко раскидывает их.

Теон умирает одним из первых и остальные разбегаются.

Не мешкая ни секунды, Повелитель зимы лично бросается на Трёхглазого ворона.

○ **Далее** — (22)

## 28

---

Ворота открыты!

Люди со стен пытаются прикрыть отступление бойцов внутрь замка.

○ **Далее** — (35)

## 29

---



Если отмечено «Варианты/Вариант-1», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: К холоду нельзя привыкнуть, можно лишь приспособиться.

Он проникает сквозь щели и как вода, постепенно пропитывает любую тёплую одежду, вытягивая силу из самых сильных храбрых воинов.

От смерти спасает лишь огонь. Из-за множества костров сейчас Винтерфелл похож на храм огнепоклонников.

Особенно сильно страдают дотракийцы и Безупречные. Многие уже замёрзли насмерть.

Самое жуткое, что такие мертвецы оживают и нападают на своих бывших товарищей.

В замке появляются странные знаки.

Бран говорит, что таким образом Король ночи вызывает Джона на поединок. Он предлагает ему встретиться в определённом месте. Вождь мертвецов обещает прийти один и без дракона.

Может быть, принять вызов и таким образом спасти множество жизней? Если убить предводителя, то вся его армия тут же рассыпется в прах.

Но почти все отговаривают Джона от такого опасного и опрометчивого поступка.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Даже северяне страдают от холода, который проникает сквозь любые щели.

Холод лишает воинов сил и боевого духа, притупляет бдительность и погружает в сонливость.

Многие уже замёрзли на своих постах.

Самое ужасное, что такие мертвецы вдруг оживают и набрасываются на своих бывших товарищей.

Хуже всего приходится дотракийцам и Безупречным. Их не спасают даже костры.

Мораль сильно падает.

Бран видит множество пугающих и таинственных знаков в своих видениях.

Он говорит, что таким образом Король ночи вызывает Джона на поединок.

Может быть, принять вызов и таким образом спасти множество жизней? Если убить предводителя, то вся его армия тут же рассыпется в прах.

Если даже Сэмвелл Тарли смог убить Белого ходока, но неужели Джон Сноу не справится с Королём ночи?

Мнения героев разделились.

За поединок высказались Джорах Мормонт, Бриенна Тарт, Тормунд.

Странно, что Джейме Ланнистер советует не рисковать, вместе с остальными.

Тирион и Эддисон Толлетт предлагают сначала произвести разведку. Берик Дондаррион хочет спросить совета у богов.

Но в итоге принимать решение всё равно Джону Сноу.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Наступили заморозки.

Холод проникает сквозь щели и как вода, постепенно пропитывает любую тёплую одежду, вытягивая силу из самых сильных храбрых воинов.

От смерти спасает лишь огонь. Из-за множества костров сейчас Винтерфелл похож на храм огнепоклонников.

Особенно сильно страдают дотракийцы и Безупречные. Многие уже замёрзли насмерть.

Самое жуткое, что такие мертвецы оживают и нападают на своих бывших товарищей.

В замке появляются странные знаки.

Бран говорит, что таким образом Король ночи вызывает Джона на поединок. Он предлагает ему встретиться в определённом месте. Вождь мертвецов обещает прийти один и без дракона.

Может быть, принять вызов и таким образом спасти множество жизней? Если убить предводителя, то вся его армия тут же рассыпется в прах.

Арья хочет пойти вместо Джона, но он, естественно, не соглашается на такой план.

Сэмвелл Тарли уверен, что видение Брана - ловушка и Джон в любом случае погибнет, если примет вызов.

Надо на что-то решиться.

Если отмечено «Варианты/Вариант-1», отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: К холоду нельзя привыкнуть, можно лишь приспособиться.

Он проникает сквозь щели и как вода, постепенно пропитывает любую тёплую одежду, вытягивая силу из самых сильных храбрых воинов.

От смерти спасает лишь огонь. Из-за множества костров сейчас Винтерфелл похож на храм огнепоклонников.

В замке появляются странные знаки.

Бран говорит, что таким образом Король ночи вызывает Джона на поединок. Он предлагает ему встретиться в определённом месте. Вождь мертвецов обещает прийти один и без дракона.

Может быть, принять вызов и таким образом спасти множество жизней? Если убить предводителя, то вся его армия тут же рассыпется в прах.

Но почти все отговаривают Джона от такого опасного и опрометчивого поступка.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2», отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: Даже северяне страдают от холода, который проникает сквозь любые щели.

Холод лишает воинов сил и боевого духа, притупляет бдительность и погружает в сонливость.

Многие уже замёрзли на своих постах.

Самое ужасное, что такие мертвецы вдруг оживают и набрасываются на своих бывших

товарищей.

Мораль сильно падает.

Бран видит множество пугающих и таинственных знаков в своих видениях.

Он говорит, что таким образом Король ночи вызывает Джона на поединок.

Может быть, принять вызов и таким образом спасти множество жизней? Если убить предводителя, то вся его армия тут же рассыпется в прах.

Если даже Сэмвелл Тарли смог убить Белого ходока, но неужели Джон Сноу не справится с Королём ночи?

Мнения героев разделились.

За поединок высказались Джорах Mormont, Бриенна Тарт, Тормунд.

Странно, что Джейме Ланнистер советует не рисковать, вместе с остальными.

Тирион и Эддисон Толлетт предлагают сначала произвести разведку. Берик Дондаррион хочет спросить совета у богов.

Но в итоге принимать решение всё равно Джону Сноу.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3», отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: Наступили заморозки.

Холод проникает сквозь щели и как вода, постепенно пропитывает любую тёплую одежду, вытягивая силу из самых сильных храбрых воинов.

От смерти спасает лишь огонь. Из-за множества костров сейчас Винтерфелл похож на храм огнепоклонников.

Многие бойцы уже замёрзли насмерть.

Самое жуткое, что такие мертвецы оживают и нападают на своих бывших товарищей.

В замке появляются странные знаки.

Бран говорит, что таким образом Король ночи вызывает Джона на поединок. Он предлагает ему встретиться в определённом месте. Вождь мертвецов обещает прийти один и без дракона.

Может быть, принять вызов и таким образом спасти множество жизней? Если убить предводителя, то вся его армия тут же рассыпется в прах.

Арья хочет пойти вместо Джона, но он, естественно, не соглашается на такой план.

Сэмвелл Тарли уверен, что видение Брана - ловушка и Джон в любом случае погибнет, если примет вызов.

Надо на что-то решиться.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», «Люди (%)» -4, «Боевой дух защитников» -5, снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

**Идти на указанное место — (70)**

**Игнорировать,  ✓ «Не принял вызов» — (39)**

**Сэмвелл Тарли (справка) — (14)**

**Арья Старк (справка) — (120)**

**Тирион (справка) — (160)**

## 30

Король мертвецов сражается очень уверенно и быстро наносит своему противнику серию быстрых ударов.

Джон отбивает их мечом. Валирийская сталь держит удар, но всё же от неё отскакивают маленькие куски, оставляя на лезвии сколы.

Надо быть аккуратнее.

Король ночи готовится к новой атаке. Не похоже, что он когда-нибудь устанет. Джону надо что-то быстро придумать.

- Достать кинжал из драконьего стекла — (116)**
- Совершить обманное движение — (116)**
- Заманить мертвеца к обрыву — (116)**

## 31

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Мир неотвратимо меняется в преддверии вечной зимы. Это проявляется как в мелочах, так и в грозных знамениях.

Многим кажется, что лик, вырезанный на чардреве в богороще, начал менять своё выражение. Но Джону некогда разбираться с этим. Перед битвой у него много иных дел.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Прилетел ворон с известием, что Серсея, отказавшаяся посылать войска на север, собирает силы, чтобы напасть на Джона с тыла.

Какое коварство и недалёковидность! Мёртвые не вступят с ней в союз! Какие ещё неприятности готовит всем эта мстительная женщина?

Тирион советует быть настороже.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: В замке полно всяких подозрительных личностей.

Среди них шлюхи и воры - наименьшее зло.

Берик Дондаррион уверяет, что видел нескольких Жрецов огня, скрывающих свои личности. Что им тут надо?

Жаль, сейчас не до них.

Если отмечено «Разведка/Р-дотракийцы» или отмечено «Разведка/Р-северяне» или отмечено «Разведка/Р-ночной дозор»: Джон отправляет разведчиков. Пока они не вернулись, на него наваливаются новые заботы.

Любая война приносит бедствия всей стране.

Лишь каждый десятый может стать воином, а что делать всем остальным?

В Винтерфелл прибывает множество беженцев. Джону Сноу нужно решить, что с ними делать.

Лианна Мормонт против присутствия в замке посторонних. Они будут мешать в битве, а кроме того, могут принести заразу.

Санса Старк хочет проявить милосердие: "Повелитель в ответе за всех своих подданных, а не только за тех, кто может сражаться".

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

- Укрыть в замке**,  ✓ «Принял беженцев» — (13)
- Пусть идут на юг**,  ✓ «Отослал беженцев», «Боевой дух защитников» -20 — (13)
- Винтерфелл (справка)** — (68)
- Лианна Мормонт (справка)** — (50)
- Санса Старк (справка)** — (38)

## 32

---

Оружие людей почти бесполезно против мёртвецов.

Даже Безупречные, которые отчаянно атакуют врага, только напрасно гибнут.

В этой бойне люди несут огромные потери.

Стрелки продолжают стрелять, но вихты уже во внутреннем дворе. Где люди, а где мертвецы понять трудно.

Джон пытается понять, как ему спасти ситуацию.

 «Люди (%)» -20, «Мертвецы (%)» -5

- Отступить** — (80)
- Броситься в гущу сражения** — (106)

## 33

---

К сожалению, у Джона не хватает людей.

Его армия понесла слишком серьёзные потери.

Мертвецы прорываются с нескольких сторон.

Моральный дух бойцов слишком низок и они бегут с поля боя.

Джон пытается их остановить, бросившись в гущу сражения.

- Далее** — (106)

## 34

---

Поток донесений и просьб не прекращается ни на секунду.

Как Роб справлялся с ними, командуя своей армией?

В Ночном дозоре было проще.

О просьбе Брана Джон вспомнил лишь вечером, когда было уже слишком поздно.

Утро вечера мудренее!

У Сноу и так есть всего лишь несколько часов для сна. Завтра первым делом надо будет зайти к брату.

**Далее** — (106)

## 35

---

Армия людей ломает строй и бежит.

Всё бесполезно.

Некоторые сражаются до последнего, но вихтов становится всё больше.

Король ночи порождает буран и поднимает мертвецов.

 «Мертвецы (%)» +15, «Боевой дух защитников» -15, «Люди (%)» -15

**Отступить** — (59)

**Атаковать Короля ночи** — (59)

## 36

---

Мертвецы атакуют с нескольких сторон.

Они карабкаются вверх по башням, как крысы, а

великаны пробивают ворота.

Если отмечено «Сюжет/Стрелки на стенах»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -15, «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -5 — (109)

Если отсутствует «Сюжет/Стрелки на стенах»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -20, «Люди (%)» -10 — (12)



Джорах Мормонт — рыцарь, сын лорда-командующего Ночного дозора Джиора Мормонта, был лордом Медвежьего острова и главой дома Мормонтов, вассального дома Старков, но лишился своего положения и титула после того, как попытался продать браконьеров в рабство, чтобы оплатить свои долги. Ему нужны были деньги, чтобы его молодая знатная супруга могла ни в чём себе не отказывать. После того, как Джорах вместе с ней бежал от казни в Эссос, она нашла себе богатого мужчину. В Эссосе Джорах некоторое время служил в организации наёмников Золотые мечи.

Джорах получил титул рыцаря после осады Пайка во время Восстания Бейлона Грейджоя.

Дотракийцы зовут его Джорах из андалов, для них все люди с Вестероса являются андалами. Но Джорах — с Севера, следовательно, его предки из первых людей.

Помимо того что Джорах знает общий язык Вестероса, он довольно хорошо говорит дотракийски.

В Пентосе Джорах Мормонт был примечен Визерисом Таргариеном и принес тому присягу. После смерти Визериса он продолжал служить его сестре Дейенерис Таргариен. Однако служба сира Джораха Мормонта имела и другую сторону: перед принесением присяги Визерису Джорах наладил связь с Лордом Варисом и стал шпионом Железного Трона, регулярно докладывая в Королевскую Гавань о всей деятельности брата и сестры Таргариенов.

Он постоянно находился рядом с Дейенерис и спас ей жизнь, защитив от убийцы-отравителя в Вейес Дотрак, впрочем, он сделал это не только по собственной инициативе, но и по приказу Вариса. Когда кхал Дрого был смертельно ранен и Дейенерис попыталась излечить его с помощью проведенного мейегой Мирри Маз Дуур темного ритуала, Джорах защищал обеих «ведьм» от кровных всадников Дрого. После смерти Дрого Джорах принес присягу уже Дейенерис и стал первым рыцарем ее собственной Королевской Гвардии.

 X«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф



Санса родилась и выросла в Винтерфелле. У неё хорошо получается всё, что должна делать настоящая леди: Санса отлично шьёт, вышивает, увлекается музыкой и поэзией. Цвета её волос и глаз унаследованы от матери, которая родом из дома Талли, и Кейтилин считает, что Санса красивее, чем была она в её возрасте.

 X «Доступен»

**Назад,**  на предыдущий параграф



Джон отказался от битвы с Королём ночи.

Наверняка это была ловушка!

Командиры в основном поддержали это решение, но многие простые воины пали духом, считая своего командира трусом.

Кто знает, может быть, Джону удалось бы победить.

А теперь им всем придётся рисковать своими жизнями.

Как бы то ни было, надо готовиться к битве.

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: А тут ещё один из источник Винтерфелла стал давать воду цвета крови.

Сэм говорит, что это естественно явления, но на многих суеверных воинов это произвело плохое впечатление.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Ночью загорелся один из складов. Что это - случайность или диверсия?

Дурной знак...

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Пропал один из дозоров, выставленный на Королевском тракте.

Разведчики, посланные на поиски, не нашли ни трупов, ни любых других следов.

Дезертиры или вражеский рейд? Неясно...

Теперь необходимо распределить съестные припасы.

Их в Винтерфелле не так уж много.

Ведь не так давно, во время Войны пяти королей, замок был захвачен Теоном Грейджоем, бывшим воспитанником Эддарда Старка. Винтерфелл был освобожден от железнорождённых Рамси Сноу, который перебил всех его жителей, а замок предал огню. Некоторое время Винтерфелл был заброшен, затем отстроен новыми Хранителями Севера Болтонами. Замок снова отошел Старкам после Битвы бастардов и уничтожения дома Болтонов.

 «Боевой дух защитников» -15, снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

**Ограничить потребление**,   «Норма в продовольствии» — (157)

## 40



Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Винтерфелл - древний могучий замок, но всё-же он не является неприступным.

Бриенна Тарт, Джейме Ланнистер и Тирион вообще выступали за то, чтобы отступить вглубь континента и найти более подходящее место для битвы.

Но теперь уже поздно - решение уже принято.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Древняя столица севера так и не оправилась полностью от пожара.

Каменные стены и здания хоть и не обрушились, но сильно ослабли от огня.

Сейчас у Джона нет времени и средств, чтобы сложить их заново. Он может лишь укрепить их насыпями и пристройками.

Хорошо, что у мертвецов нет осадных орудий.

Но что будет, когда защитные сооружения атакует мёртвый дракон?

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Винтерфелл может быть атакован с разных сторон.

Это очень плохо, так как даёт Королю ночи простор для манёвра.

Хотя, скорее всего, он предпочтёт атаковать сразу в лоб.

Сейчас необходимо быстро подготовить замок к защите. Времени мало. Что надо сделать в первую очередь?

Джорах Мормонт, Эддисон Толлетт и Джон Ройс предлагают бросить все силы на укрепление замка, полагая, что стены - сильная сторона армии людей.

Тормунд, Берик Дондаррион и Серый Червь настаивают на важности битвы в поле, напоминая, что мертвецы всё равно прорвутся в замок, а внутри тесно и сражаться будет сложнее.

✎ снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

○ Укрепить стены замка, ✎ ✓ «Инженер-стены» — (11)

○ Очистить окрестности от строений и деревьев, ✎ ✓ «Инженер-очистить» — (11)

○ Делать всё вместе — (11)

- Джорах Мормонт (справка) — (37)
- Эддисон Толлетт (справка) — (16)
- Берик Дондаррион (справка) — (9)

## 41

Конница дотракийцев хороша на просторе.

Как её использовать в снегу против мертвецов?

Может быть, вообще спешить и поставить на стены?

Кхоно категорически против этого и даже угрожает увести своих воинов с поля боя.

Кем будет дотракиец без своего коня?!

Дейнерис, скорее всего, успокоит его и заставит выполнить любой приказ, однако у неё есть в битве и свои интересы.

Ей армия нужна не только для сражения с мертвецами, а потому союзники ей не доверяют.

- Спешить и поставить на стены, ✎ ✓ «Конница-спешить» — (121)
- Отправить на фланги, ✎ ✓ «Конница фланги» — (121)
- Выдвинуть вперёд, ✎ ✓ «Конница вперёд» — (121)
- Оставить в резерве, ✎ ✓ «Конница резерв» — (121)

## 42



Никто так и не узнал, чья именно стрела поразила Короля ночи.

Каждый приписывал эту честь себе, но в итоге вся слава досталась Джону и Дейнерис, а безумный воин так и остался безумным.

В награду ему, как и всему Вестеросу досталось самое ценное - жизнь.

Есть ли тут повод жаловаться?

 получено достижение «Король Севера»

○ **Далее** — (69)

## 43

Мертвецы приближаются как огромная волна.

Раньше Джон видел такое лишь на картинках в старых книгах мастеров.

Его разум отказывается верить в то, что он видит сейчас.

Вся армия людей скована ужасом, но пока продолжает сражаться.

Если отмечено «Сюжет/Машины перед рвом», но отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: Метательные машины, поставленные перед рвом, уничтожены.

○ Если отмечено «Сюжет/Машины перед рвом», но отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: **Далее**,  ✓ «Все машины уничтожены», «Люди (%)» -5, «Мертвецы (%)» +2, «Боевой дух защитников» -5 — (48)

○ Если отсутствует «Сюжет/Машины перед рвом»: **Далее** — (48)

○ Если отмечено «Сюжет/Машины перед рвом», отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: **Далее** — (48)

## 44



Глава дома Ройсов, лорд Рунного Камня.

Ройс и его люди присутствуют в зале, когда Санса обвиняет Петира Бейлиша в предательстве Старков и Арренов и раскрывает тайну гибели Лизы Аррен, а также остальные его преступления. Пытаясь спастись от казни, Мизинец напоминает, что является лордом-защитником Долины и требует, чтобы Ройс доставил его обратно в Орлиное Гнездо. Лорд Ройс отказывается это сделать и впоследствии наблюдает за казнью Бейлиша.

Джон Ройс командует Рыцарями Долины.

 X«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

## 45

---

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Армия Короля ночи всё ближе.

Даже из замка несколько раз видели мёртвого дракона, который охотится на людей, не укрывшихся в Винтерфелле.

Огромное войско, скопившиеся на небольшом пространстве, доставляет Джону много хлопот.

Продовольствия мало. Много обморожений и часто возникают конфликты между разными группами.

Если бы Король ночи решил взять замок в осаду, то, скорее всего, большинство его защитников умерли бы сами или перебили друг друга.

Но, судя, по всему, армия мертвецов почти сразу же пойдёт на решительный штурм.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Джон Сноу собрал военный совет, который, что необычно, пришёл к единодушному мнению.

Армия короля ночи не похожа на армию людей, и потому, скорее всего, её тактика будет довольно простой.

Пользуясь численным преимуществом, Король ночи сразу поведёт орду нежити на штурм замка, пытаясь одним сильным натиском сломить сопротивление защитников.

Долго осаждать Винтерфелл вихты явно не собираются.

Особое мнение выразил лишь Тирион, указав на то, что Король ночи умеет организовывать довольно сложные действия, как показал случай с поднятием мёртвого дракона из озера.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Что будет делать Король ночи, когда подойдёт к замку?

Учитывая опыт обороны Стены, можно предположить, что он сходу пойдёт на штурм, прикрывая войска с воздуха драконом.

Тогда ему очень легко удалось прорвать оборону людей, однако сейчас у Сноу гораздо больше войск и есть время подготовиться. Кроме этого, древние стены Винтерфелла сложены из камня, а не из льда. Дракон не сможет их так быстро сокрушить.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

**Далее** — (107)

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: Стрелы с обычными наконечниками не наносят мертвецам никакого урона.

Если отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом», отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», отмечено «Сюжет/Инженер-очистить»: Стрелы с драконьим стеклом выводят из строя нескольких мертвецов, которые бегут по открытой местности.

Жаль, что лучники не могут стрелять прицельно, боясь попасть в Безупречных.

К тому же, стрел с драконьим стеклом не так уж и много, а обычные наконечники не наносят мертвецам никакого урона.

Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», отмечено «Сюжет/Инженер-очистить», но отсутствует «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: Лучники стреляют прицельно, а драконье стекло хорошо поражает мертвецов, которым негде укрыться.

Жаль, что наконечников с драконьим стеклом не так уж много.

Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное», отмечено «Сюжет/Инженер-очистить», но отсутствует «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: Лучники стреляют прицельно и наносят мертвецам максимальный урон.

Мертвецам негде укрыться и они погибают сотнями.

Если отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом», отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», но отсутствует «Сюжет/Инженер-очистить»: Стрелы с драконьим стеклом выводят из строя нескольких мертвецов.

Жаль, что лучники не могут стрелять прицельно, боясь попасть в Безупречных.

К тому же, стрел с драконьим стеклом не так уж и много, а обычные наконечники не наносят мертвецам никакого урона.

Лучникам тяжело стрелять в темноте по целям, которые скрываются между деревьями и постройками.

Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные - перед рвом», «Сюжет/Инженер-очистить»: Лучники стреляют прицельно, а драконье стекло хорошо поражает мертвецов.

Жаль, что наконечников с драконьим стеклом не так уж много.

Лучникам тяжело стрелять в темноте по целям, которые скрываются между деревьями и постройками.

Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные - перед рвом», «Сюжет/Инженер-очистить»: Лучники стреляют прицельно и наносят мертвецам максимальный урон.

Но людям тяжело стрелять в темноте по целям, которые скрываются между деревьями и постройками.

Естественно, армию Короля ночи это не останавливает.

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: Джону пора привести в действие метательные машины.

○ Далее — (82)



Гильдия алхимиков — древняя организация Вестероса, члены которой уверяют, что обладают тайными и магическими знаниями. Даже если эти знания у них действительно есть, с годами они угасли, а организацию затмил Орден мейстеров, который фокусируется на научном знании, а не на вере в магию. Также с годами сильно уменьшилось количество алхимиков, если мейстеров можно найти в каждом замке и в каждом городе, то алхимиков вряд ли можно найти где-то вне Королевской Гавани, где находится их штаб-квартира.

В то же время Гильдия алхимиков — единственное место, где умеют делать и хранить чрезвычайно опасную легковоспламеняющуюся субстанцию, жидкость или вещество, называемое диким огнём, из-за чего алхимиков часто называют пиромантами.

 X «Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф



Последние домашние животные бегут из замка.

Лишь лютоволки остаются на месте, но даже они испуганно жмутся к хозяевам.

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины»: Теперь перед мертвецами ров.

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: Он выстроен по всем правилам военного искусства - с валом и кольями.

Это, практически, вторые стены.

Если отмечено «Сюжет/Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения»: Жаль, что у армии Сноу не хватило сил укрепить его.

Но это лучше, чем ничего.

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины»:

**Далее — (129)**

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины»: **Далее — (8)**

## 49

Может быть, Безупречным стоит помочь?

Если отмечено «Сюжет/Конница резерв», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Дотракийцы стоят в резерве и готовы к бою.

Если отмечено «Сюжет/Конница фланги», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Лёгкая конница дотракийцев стоит на флангах и пока не атакована мертвецами.

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: **Ничего не делать**, ✎  
 ✓«Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -15, «Люди (%)» -30, «Мертвецы (%)» +10 — **(61)**

Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно»: **Ничего не делать**, ✎ ✓«Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -15, «Люди (%)» -30, «Мертвецы (%)» +5 — **(61)**

Если отмечено «Сюжет/Конница резерв» или отмечено «Сюжет/Конница фланги», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Дотракийцы, вперёд! — (126)**



Лианна Мормонт — леди Медвежьего острова, глава дома Мормонтов. Лианна — дочь Мейдж Мормонт, племянница лорда-командующего Ночного дозора Джиора Мормонта и двоюродная сестра Джораха Мормонта. Получила своё имя в честь Лианны Старк, младшей сестры Эддарда Старка.

 **X«Доступен»**

**Назад**,  на предыдущий параграф



Мейстеры, официально их называют Орден мейстеров, — орден учёных, целителей и образованных людей Семи Королевств. Благодаря тому, что они обладают обширными знаниями, их иногда называют рыцарями ума.

Они фокусируются на научных знаниях и презируют магию, поэтому они затмили Гильдию алхимиков, которые говорят, что владеют древней магией. Орден мейстеров является светской организацией, но у них есть священные клятвы, ритуалы и запреты. Женщины не имеют права присоединиться к ордену.

 **X«Доступен»**

**Назад**,  на предыдущий параграф

## 52

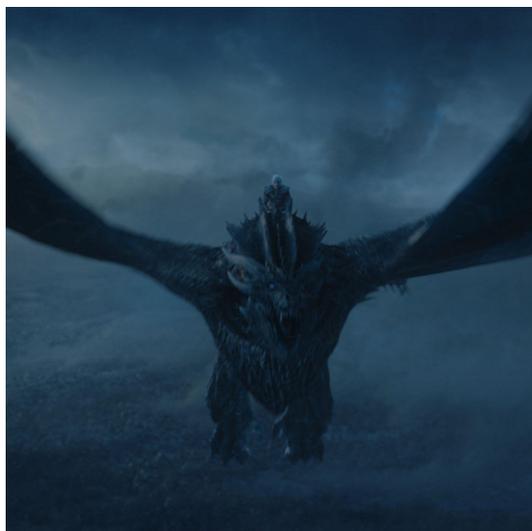
Это смелое, но, возможно безрассудное решение. Однако так Джона учил поступать Эддард Старк. Древние боги устами Брана снова предложили Сноу испытание. Он должен принять свой путь, ведь на него смотрят те, кого он пошлёт на смерть.

Телохранители сгрудились у входа в подвал. Джон готовится войти в темноту. Это его родной замок, но если даже в него проникли тени, то есть ли в нём сейчас хоть одно безопасное место?

Сноу хочется обнажить свой меч, но и трусом выглядеть не стоит. Многие воины до сих пор считают Брана кем-то вроде деревенского помешанного и не придают значение его пророчествам.

- Обнажить меч**,  ✓ «Обнажил меч» — (19)
- Оставить в ножнах** — (19)

## 53



Если отмечено «Сюжет/Бран-крипта»: Визерион крушит всё в замке, но Бран надёжно укрыт в крипте.

Король ночи вынужден спешиться и атаковать лично.

Если отмечено «Сюжет/Бран-цитадель»: Король ночи атакует цитадель, где укрылся провидец.

Визерион поджигает башню.

На что крепка была великая Стена, но и она не устояла перед мёртвым драконом.

Стены Винтерфела сложены из камня, а потому держались немного дольше.

Если отмечено «Сюжет/Бран-цитадель»: **Далее** — (22)

Если отмечено «Сюжет/Бран-крипта»: **Далее** — (23)

## 54

---

Ворота замка открыты!

Северяне, Ночной дозор и одичалые яростно атакуют мертвецов.

В этот момент Король ночи бросает в бой и свои резервы.

Белые ходоки обычно держатся за строем вихтов, но в этот раз они тоже вступают в бой.

Если отмечено «Сюжет/Два мёртвых дракона»: С неба на людей обрушиваются два мёртвых дракона.

Если отсутствует «Сюжет/Два мёртвых дракона»: В небе появляется сам вождь нежити верхом на Драконе.

**Далее**,  «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -15, «Боевой дух защитников» -10 — (135)

## 55

---

Вихты несут потери, но упрямо лезут вперёд и врываются внутрь цитадели.

Если отмечено «Сюжет/Инженер-стены»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -10, «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -10 — (65)

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-стены»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -10 — (124)

Джон Сноу собирает силы в Винтерфелле и собирается его оборонять.

Замок - сердце всего Севера и именно сюда вождь живых мертвецов нацелил свой удар.

Но эта битва может стать для него ловушкой.

Настало время подготовиться к ней.

Первое дело - разведка. Где силы Короля ночи и куда они направляются?

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Сейчас утро. Погода ясная и морозная.

Осторожный Джорах Мормонт предлагает выслать вперёд конные дозоры.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: С утра поднялся ветер, который несёт тёплый воздух с моря.

Дороги раскисли, а в низинах скопилась талая вода.

Тормунд не советует рисковать:

"Мы знаем, что мёртвые придут сюда. Что ещё нам надо знать?"

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Поднимается холодный ветер, несущий мелкие острые хлопья снега.

Они жалят как маленькие стрелы.

Дейнерис хочет лично провести разведку:

"Пламя Дракона сильнее снега".

Джон должен решить, как действовать.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

**Послать в разведку дотракийцев**,  ✓ «Р-дотракийцы» — (31)

**Использовать способности Брана**,  ✓ «Р-Бран» — (31)

**Послать в разведку северян**,  ✓ «Р-северяне» — (31)

**Послать в разведку Ночной дозор**,  ✓ «Р-ночной дозор» — (31)

**Лететь лично на драконе**,  ✓ «Р-Лично на Драконе», отметить случайное ключевое слово (1-2) в «1 из 2» — (5)

**Послать Дейнерис с двумя драконами**,  ✓ «Р-Дейнерис и два дракона», отметить случайное ключевое слово (1-2) в «1 из 2» — (90)

**Лететь лично с Дейнерис на драконах**,  ✓ «Р-вместе с Дейнерис и Драконами», отметить случайное ключевое слово (1-2) в «1 из 2», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «1 из 6», отметить случайное ключевое слово (1-8) в «1 из 8» — (147)

**Ничего не делать**,  ✓ «Р-ничего не делать» — (31)

**Дотракийцы (справка)** — (161)

**Ночной дозор (справка)** — (123)



Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Парализованный подросток, говорящий загадками и получающий туманные видения - как он может остановить армию живых мертвецов?

Но Король ночи считает его серьёзной угрозой и своей основной целью.

Судя по всему, вихты не двинутся дальше, пока жив последний Трёхглазый ворон.

Где расположить Брана во время штурма мертвецами Винтерфелла?

Сэмвелл Тарли советует богорощу. Санса настаивает на крипте.

Джейме Ланнистер предлагает цитадель.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Бран хотел стать рыцарем, но теперь он больше, чем просто воин.

Он - часть большого и древнего мира. Люди тоже существуют в нём, но замечают лишь малую его часть.

Трёхглазый ворон видит всё целиком - деревья, птиц и животных.

Реки и леса, море и ветер, то, что растёт на холмах и скрыто под ними - Бран чувствует это каждой частичкой своего сознания.

Пока Королю ночи не покорится провидец, у него не будет полной власти на миром людей, даже если он убьёт их всех.

Нужно защитить Брана. Но как? Где его лучше всего разместить?

В богороще силы Брана увеличиваются и там можно спрятать засаду.

До крипты врагу труднее добраться, а цитадель лучше всего защищена.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Трёхглазый ворон находится всюду одновременно, как и магия Детей леса.

Однако, великая сила заключена в теле слабого человека, которого легко уничтожить или, что ещё хуже, превратить в могущественного вихта.

Некоторые говорят, что провидец - это часть самого Короля ночи и ему нужно соединить элементы воедино, чтобы получить полную власть.

Если ему это удастся, то ему уже никто не сможет помешать выполнить ту задачу, ради которой он был создан Детями леса - уничтожить всё человечества.

Поэтому людям нужно защитить Брана любой ценой.

Где лучше защищать древовидца?

Тормунд предлагает богорощу, как идеальное укрытие для провидца.

Тирион советует крипту - там Брана не найдёт мёртвый дракон.

Джорах Mormont и Джейме Ланнистер хотят сражаться в цитадели. Там у людей будет преимущество в обороне.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

В Богороще,  ✓ «Бран-богороща» — (66)

В подземной крипте,  ✓ «Бран-крипта» — (66)

В цитадели,  ✓ «Бран-цитадель» — (66)

## 58

---

Армия Короля ночи неудержимо рвётся к замку.

Где же сам повелитель вихтов?

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: Упыри падают в ямы и напарываются на колья.

Не столь эффективно для уничтожения, но, по крайней мере, это сильно задерживает противника.

Если отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: Первый удар принимают на себя Безупречные, стоящие прямо перед рвом.

Кажется, что волна мертвецов наткнулась на стену, утыканную копьями.

Но вскоре копьё гнётся к земле под тяжестью мёртвых тел.

Строй Безупречных не ломается, но пятится назад, упираясь в ров.

Люди больше не могут действовать копьями и берутся за короткие мечи.

Стрелять нельзя - можно попасть в своих.

Если отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: **Далее**,  «Мертвецы (%)» -10 — (77)

Если отсутствует «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: **Далее** — (43)

## 59

---

Джон бьётся отчаянно.

Он пытается остановить бегство или пробиться к Королю ночи, но это бесполезно.

Дейнерис атакует мертвецов на драконе. Его пламя прорубает широкие просеки в их толпе.

Ей даже удаётся поразить несколько белых ходоков.

Но люди уже смешались с мёртвыми.

Король ночи лично поднимает павших, превращая их в вихтов.

В замке раздаются крики - это ожили покойники в крипте.

Враги на плечах бегущих бурным потоком врываются в замок. Их слишком много!

 «Мертвецы (%)» -10, «Боевой дух защитников» -10

**Далее** — (22)

## 60

---

Дейнерис плохо знает местность, а её драконы не любят снег и холод.

Король ночи воспользовался этим и создал магическую снежную бурю.

Дейнерис и Рейгаль погибают.

Дрогон успевает забрать тело Матери драконов и унести его в неизвестном направлении.

По крайней мере, она теперь не присоединится к армии мертвецов.

А вот Рейгаль теперь вместе с Визерионом служит Королю ночи.

Так как драконов у Сноу больше нет, то боевой дух защитников Винтерфелла очень сильно упал.

**Далее**,  ✓ «Два мёртвых дракона», ✓ «Дейнерис мертва», «Боевой дух защитников» -50, снять все отметки в «1 из 2» — (31)

## 61

---

Безупречные мертвы.

**Далее** — (48)

## 62

---



Мертвецы строят пирамиду из тел, а великаны пытаются пробить ворота. Это очень опасный момент. Всё висит на волоске.

Тем временем, Король ночи призывает мертвецов. В крипте оживают покойники.

Идти лично на помощь? Но при обороне замка нельзя отвлекаться от командования - тут каждое мгновение на вес золота.

Но, с другой стороны, защита Брана - это самое главное в битве!

- Идти лично на помощь — (94)
- Послать часть бойцов — (104)

## 63

---

Король ночи прекрасно управляется со своим драконом и отлично чувствует себя в снежной буре.

Дейнерис теряет Джона из виду и он сражается с противником один на один.

- Далее — (106)

## 64

---



Существует легенда, что однажды Тормунд во время страшной бури едва не замёрз, оставшись без укрытия. Но он наткнулся на спящего гиганта, вскрыл ему живот и переждал шторм внутри. Потом оказалось, что гигант не умер, и что был он женского пола. Великанша приняла Тормунда за своего ребёнка и несколько недель поила его своим молоком, пока ему наконец не удалось сбежать.

Тормунд присутствовал в шатре Манса Налётчика, когда к последнему привели Джона Сноу. Позже, Джон вступает в отряд Тормунда вместе с Игритт. Отряд Тормунда принимал участие в осаде Чёрного Замка — он и его сыновья занимались строительством «черепашки», прикрывающей таран для осады ворот. Когда Джон Сноу отправляется к одичалым, Тормунд встречает его и сопровождает до шатра Короля-за-Стеной. После внезапной атаки войска Станниса Баратеона на лагерь одичалых, Тормунд ведёт свой отряд в бой, но одичалые терпят поражение.

Позже Джон и Тормунд заключают сделку — одичалым позволяют пройти к югу от Стены, но в обмен они должны занять заброшенные замки Дозора и оборонять Стену в грядущей войне с Иными. Джон Сноу назначает Тормунда главой экспедиции в Суровый Дом для помощи оставшимся за Стеной одичалым.

Вместе с Джоном Сноу привел одичалых из Сурового Дома на Стену.

Благодаря ему и отряду одичалых, Давосу удалось остановить кровопролитие в Чёрном Замке за тело Джона Сноу. Принял участие в церемонии воскрешения Джона Сноу.

Проявил симпатию к Бриенне. Заявил Джону Сноу о том, что среди спасенных одичалых из Сурового Дома воинами являются две тысячи человек.

Принял участие в Битве Бастардов, в ходе которой убил Младшего Джона Амбера. Стал свидетелем поединка между Джоном и Рамси в Винтерфелле. Становится свидетелем провозглашения Джона Королём Севера.

Принял участие в военном совете в Винтерфелле. Бросив на время в темницы Восточного Дозора Пса, Берика и Тороса, отправился в составе отряда Джона Сноу в земли за Стеной. Принял участие в поимке вихта, при этом получив ранение в бою с армией Короля Ночи. Был спасен Дейенерис. Бежал из Восточного Дозора при разрушении Стены восставшим из мёртвых Визерионом.

Командует объединёнными отрядами одичалых.

 X«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

## 65

Идёт упорный бой за каждую дверь, за каждый проход и лестницу.

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные на стене», отмечено «Сюжет/Конница-спешить»: **Далее**,  «Люди (%)» -20, «Мертвецы (%)» -10, «Боевой дух защитников» -20 — **(15)**

○ Если отсутствуют «Сюжет/Безупречные на стене» или «Сюжет/Конница-спешить»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -20, «Люди (%)» -20, «Мертвецы (%)» -10 — **(33)**

## 66

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Кому доверить охрану провидца?

Многие соратники Сноу просят для себя такой чести, но Джон должен хорошо всё продумать, ведь у него на счету каждый воин.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Некоторые уверены, что могущественному провидцу не нужна охрана и он сможет защитить себя сам.

Джон так не считает. Он должен решить, кто будет охранять брата.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Когда завяжется сражение, все силы и внимание будут брошены на оборону стен.

Враг может этим воспользоваться, поэтому необходимо оставить Брану специальную охрану.

Но кого именно?

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

○ Если отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Дракон**,  ✓ «Бран-дракон» — **(45)**

○ **Ария**,  ✓ «Бран-Ария» — **(45)**

○ **Железнорождённые**,  ✓ «Бран-железнорождённые» — **(45)**

## 67

Хорошо, что Джон приказал запастись метательным оружием с драконьим стеклом.

Теперь, внутри замка, нельзя использовать зажигательную смесь и пламя драконов.

Мертвецы снова строят пирамиду, чтобы взобраться на стены, но стрелы летят прямо в толпу и каждый выстрел находит свою жертву.

Армия Короля ночи быстро тает.

Наверх забираются лишь единицы, с которыми люди легко расправляются.

 «Мертвецы (%)» -15

**Далее** — (10)

## 68

---



Это большой замок, расположенный в центре Севера и являвшийся его столицей.

Рядом проходит Королевский тракт, по которому, проделав путь в тысячу миль, можно добраться до Королевской гавани.

Сам замок построен на вершине холма, под которым бьют горячие источники, что позволяет пережить здесь даже самые холодные зимы.

Под Винтерфеллом находятся катакомбы, используемые в качестве склепа дома Старков.

Также в замке, как и во всех замках Севера, есть богороща, место поклонения Старым Богам. Рядом с замком расположено небольшое поселение, которое называется Зимний городок.

**Назад**,  на предыдущий параграф

## 69

---

Это победа и конец игры.

Поздравляю!

Надеюсь, вам понравилось.

 ✓ «Бран запрет»

## 70

---

Одинокая скала, указанная Королём ночи, видна издалека, как странный маяк посреди лесного моря.

Деревья колышутся как волны, лишь укрепляя эту иллюзию. Странно, что все эти волны направлены от скалы, словно утёс это камень, брошенный в воду.

- Идти на скалу** — (2)
- Нет ли засады?** — (105)
- Трусливо бежать** — (39)

## 71

---

Так как Джон решил не проводить разведку, один отряд белых ходоков ночью скрытно подобрался к одному из отрядов и устроил резню.

Лишь вовремя вмешавшиеся Безупречные смогли отбросить мертвецов и предотвратить панику.

Хорошо, что это был лишь небольшой отряд. Впредь Джону надо быть осторожней.

- Далее**,  «Боевой дух защитников» -20, «Люди (%)» -8 — (149)

## 72

---

Оба дракона Дейнерис вступают в схватку со своим мёртвым братом.

На глазах у всего Винтерфела Король ночи пытается добраться до Трёхглазого ворона.

Если отмечено «Сюжет/Бран-цитадель»: Он пытается уничтожить цитадель пламенем Визериона, но два живых дракона мешают ему прицелиться.

Если отмечено «Сюжет/Бран-крипта»: Но ему не достать Брана в подземной крипте.

Король ночи сходит с дракона и пытается лично пробиться к провидцу.

- Убейте его!** — (119)
- Стреляйте в него издалека!** — (23)
- Дракарис!** — (92)



Король Ночи — персонаж сказок Старой Нэн, тринадцатый лорд-командующий Ночного дозора, перешедший на сторону Иных. Если Король ночи вообще существовал, он жил за восемь тысяч лет до событий книг, вскоре после строительства Стены.

Возможно, что он первый, кого Дети леса сделали Белым ходоком, чтобы защитить себя от нашествия людей.

После таинственного и внезапного появления так стали называть предводителя Белых ходоков.

Король ночи может метать ледяное копьё и сбивать им драконов, а пламя самих драконов на него не действует.

Особая сверхспособность - "поднятие мертвецов". Может массово в определённом радиусе оживлять павших людей, включая их в свою армию.

Он всегда точно знает местоположение Брана Старка, так как лично оставил на его руке магическую метку.

Уязвим к оружию из валирийской стали.

Если Король ночи погибнет, то вся его армия потерпит поражение, рассыпавшись в прах.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

Дейнерис внезапно атакована двумя мёртвыми драконами.

У неё нет шансов.

Она сброшена вниз и сгорает в пламени на глазах у всего войска.

Умиравший Дрогог поражён ледяным копьем и превращён в вихта.

Теперь у Короля ночи три дракона.

Остатки армии Дейнерис парализованы ужасом.

 «Боевой дух защитников» –30

○ **Далее** — (110)

## 75

---

Это ловушка!

Джон не только потерял из виду своих бойцов, но даже не понимает, где верх, а где низ.

Если отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Он падает с дракона прямо посередине полчища мертвецов, внезапно появившихся из-под снега.

Дейнерис ничем не может ему помочь, так как не видит сверху, где среди сугробов и деревьев свои, а где чужие.

Выйти в чистое поле навстречу Королю ночи - плохая идея. Белые ходоки прекрасно чувствуют себя в буране, а мертвецы зарываются в снег.

Здесь их больше, чем думал Джон.

Бойцы Сноу пытаются прийти к нему на помощь, но теряют друг друга из виду и беспомощно мечутся на снежном лесу, погибая один за другим.

Когда на поле боя появляется сам Король ночи - битва уже почти закончена.

○ **Далее** — (106)

## 76

---

В замке происходят последние приготовления к битве.

Всё ценное и горючее спрятано в подвалах.

Лишние проходы и окна забаррикадированы.

Если отмечено «Сюжет/Жрецы»: Тем временем Мелисандра усиливает оружие Джона Сноу.

Теперь каждый мертвец будет превращён в пылающий костёр, даже если меч не пробьёт доспехов.

Если отмечено «Сюжет/Алхимики»: Алхимики покрывают волшебным составом одежду Джона. Теперь ему не страшен магический холод.

Если отмечено «Сюжет/Мейстеры»: Мейстеры усиливают доспехи Джона.

Мертвецы не смогут их пробить обычным оружием.

○ **Спасибо!** — (79)

## 77

Мёртвые бойцы не так хорошо обращаются со своим оружием как при жизни, но компенсируют этот недостаток яростью и силой, что даёт им магия ночи.

Короткие мечи Безупречных - плохое оружие против мертвецов, которые не знают страха и боли.

Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное»: Тем более, что всё драконье стекло пошло на метательное оружие.

Все Безупречные гибнут очень быстро, а вместе с ними и их командир - Серый червь.

Джону остаётся лишь беспомощно наблюдать, как гибнут его лучшие воины.

Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно»: Хорошо, что часть оружия из драконьего стекла.

Часть мертвецов погибает, но Безупречные долго не продержатся, а отступать им некуда.

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: Всё драконье стекло пошло на оружие ближнего боя.

Безупречные уже сразили много вихтов, но долго людям не продержаться, и отступать им некуда.

Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное»: **Далее**,  ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Люди (%)» -30, «Мертвецы (%)» +20, ✓ «Серый Червь мёртв» — **(61)**

Если отсутствует «Сюжет/Оружие метательное»: **Далее**,  «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -20, «Боевой дух защитников» -15 — **(49)**

## 78

Армия мертвецов атакует с жутким звуком - это стук костей, скрип сухожилий и скрежет ржавого железа.

Ветер дует с севера, донося сладковатый запах гниения и чего-то ещё, что порождает внутри каждого бойца тоскливый холод, проникающий в каждую конечность.

Несмотря на ужас, разлитый в воздухе, людей тянет в безразличный ленивый сон.

Бран говорит, что так пахнет ледяное забвение, которое дарует Король ночи.

Если отмечено «Сюжет/Конница вперёд», отмечено «Сюжет/Жрецы», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Леди Мелиссандра и жрецы огня зажигают оружие дотракийцев, стоящих впереди.

Во главе с Джорахом Мормонтом бойцы бросаются в атаку и почти мгновенно все погибают.

Если отмечено «Сюжет/Конница вперёд», но отсутствуют «Сюжет/Жрецы», «Сюжет/Дейнерис мертва»: Дотракийцы, стоящие впереди во главе с Джорахом Мормонтом, бросаются в атаку и почти мгновенно все погибают.

 ✓ «Битва началась», **X** «Запрет на конницу»

Если отмечено «Сюжет/Конница вперёд», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -20, «Люди (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, ✓ «Джорах Мормонт мёртв» — **(108)**

Если отсутствует «Сюжет/Конница вперед»: **Далее** — (108)

## 79



Кажется, что темнеет быстрее обычного.

С севера по небу идёт поток грязных тёмных облаков.

Пугает, что в разрывах между ними совсем не видно звёзд, словно они просто парят в пустоте.

Армия встревожена и находится на грани паники. Некоторые уже дезертировали.

Если отмечено «Сюжет/Жрецы»: Жрецы огня с трудом успокаивают людей.

Если отмечено «Сюжет/Мейстеры»: Мейстеры с трудом успокаивают людей.

Если отмечено «Сюжет/Алхимики»: Алхимики с трудом успокаивают людей.

Король ночи в полной тишине разворачивает свою армию для штурма.

Пора и Джону вывести свои силы для построения.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Бран»

Если отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее**,  «Люди (%)» -5, «Боевой дух защитников» -5 — (125)

Если отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее** — (4)

## 80

Отступление превращается в беспорядочное бегство.

Никто уже не слушает команд и не пытается держать строй.

Вихты, словно потоки воды, распространяются по замку.

 «Боевой дух защитников» -40, «Люди (%)» -40

**Далее** — (22)

# 81

Теперь людей спасут только стены Винтерфелла!

○ Далее — (102)

# 82

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: Метательные машины одновременно дают залп.

Если отмечено «Сюжет/Алхимики»: Алхимики хорошо постарались, начинив снаряды диким огнём.

Он наносит мертвецам гораздо более серьёзный урон, чем обычная зажигательная смесь.

Если отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: К сожалению, часть снарядов попадает в Безупречных, которые стоят перед рвом.

Несмотря на потери, они не ломают строй.

Их стойкость просто поражает.

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: Армия врага приближается ко рву и ловушкам.

Люди Джона неплохо постарались.

"Пот заменяет кровь", - так не раз говорил ему отец. Посмотрим, как это сработает.

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения», отмечено «Сюжет/Алхимики», но отсутствует «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: **Снарядов не жалеть!**,  «Мертвецы (%)» -15 — (58)

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины», отмечено «Сюжет/Алхимики», но отсутствует «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: **Не подпускайте их близко!**,  «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -10 — (58)

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения», отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом», отмечено «Сюжет/Алхимики»: **Стрелять залпом!**,  «Мертвецы (%)» -20, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -10 — (58)

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины», отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом», отмечено «Сюжет/Алхимики»: **Беречь снаряды!**,  «Мертвецы (%)» -25, «Люди (%)» -15, «Боевой дух защитников» -15 — (58)

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные - перед рвом», «Сюжет/Алхимики»: **Подпустите их ближе!**,  «Мертвецы (%)» -10 — (58)

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные - перед рвом», «Сюжет/Алхимики»: **Огонь в толпу!**,  «Мертвецы (%)» -15 — (58)

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения», отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом», но отсутствует «Сюжет/Алхимики»: **Бейте прицельно!**,  «Мертвецы (%)» -10, «Люди (%)» -8, «Боевой дух защитников» -7 — (58)

○ Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Строить метательные машины», отмечено

«Сюжет/Безупречные – перед рвом», но отсутствует «Сюжет/Алхимики»: **Стрелять по готовности!** ✎ «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -11, «Боевой дух защитников» -10 — **(58)**

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: **Выше щиты!** — **(58)**

## 83

---

Огонь стихает и мертвецы готовятся к новому приступу.

Они группируются и сооружают мост через ров, засыпая его своими телами.

Джона очень беспокоит, что нигде не видно вражеского дракона. Король ночи предусмотрительно держит его в резерве, собираясь применить в решающий момент. Когда именно он наступит?

**Далее** — **(8)**

## 84

---

Глаза Джона быстро привыкают к темноте.

Он давно заметил, что после путешествия за Стену его зрение в темноте стало гораздо острее, чем у остальных.

Похоже, что какая-то примитивная магия скрывает в углу небольшой тайник.

Иллюзия легко развеивается, если встать к ней под определённым углом.

Тут какие-то склянки с разными жидкостями.

**Далее** — **(117)**

## 85

---

В битве наступает критический момент.

Если отмечено «Сюжет/Два мёртвых дракона»: Два мёртвых дракона штурмуют стены.

Если отсутствует «Сюжет/Два мёртвых дракона»: Король ночи бросает своего дракона на штурм стены.

Если отмечено «Сюжет/Есть лишь один Дракон и Дейнерис»: Дейнерис на Дрогоне пытается отбить атаку.

Стена пробита! В брешь устремляются орды мертвецов.

Боевой дух людей падает. Бойцы бегут кто куда.

Джон Сноу пытается их остановить, но безуспешно!

Мертвецы врываются в замок и смешиваются с ещё живыми.

**Далее**,  «Боевой дух защитников» -5, «Люди (%)» -10 — **(106)**

## 86

---

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: Всё оружие у людей из драконьего стекла. Мертвецы несут большие потери.

Если отсутствует «Сюжет/Оружие ближнего боя»: Обычное оружие не слишком эффективно против мертвецов.

Войска Джона отступают ко второй линии стен.

Это должно сдерживать мёртвых на какое-то время.

Если отмечено «Сюжет/Принял беженцев»: **Далее**,  «Мертвецы (%)» +10 — **(87)**

Если отсутствует «Сюжет/Принял беженцев»: **Далее** — **(87)**

## 87

---

Если отмечено «Сюжет/Принял беженцев»: В замке слишком много беженцев.

Не все они успели отступить внутрь.

Теперь многие из них присоединятся к врагу.

Король ночи воскрешает мёртвых.

 «Мертвецы (%)» +20

**Далее** — **(85)**

## 88

---

Неудача!

В решающий момент Джон оступился и противник слегка зацепил его мечом по щеке.

Рана не глубокая.

Странно, что она совсем не болит, а кровь сразу свернулась.

Сноу это не нравится, а теперь Король ночи точно играет с ним.

**Броситься вместе с противником с обрыва** — **(158)**

**Бросить меч и притвориться умирающим** — **(158)**

**Бежать** — **(158)**

## 89

---

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Основная цель Короля ночи - уничтожить брата Джона Сноу - Брандона Старка.

Бран - не может ходить и сражаться, но он обладает сверхъестественными талантами, которые могут помешать Королю ночи в его битве за Семь королевств.

Бран - варг и древовидец. Он видит прошлое и будущее, может управлять животными, а также умеет вселяться в чардрева, что помогает ему получать помощь от Старых богов и Детей леса.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Король ночи не может продолжать свой поход, пока не уничтожит Брандона Старка.

Парализованный Бран - единственный известный древовидец.

Ещё его называют Трёхглазым вороном.

Он владеет древней магией Детей леса, которая, в свою очередь, породила самого Короля ночи.

Обладая такими знаниями, Брандон представляет слишком большую опасность для предводителя мёртвых.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Чтобы продолжать свой поход на царство людей, Король ночи должен избавиться от Брана - последнего Трёхглазого ворона.

Джон Сноу укрыл парализованного брата в Винтерфелле, откуда провидец может следить за всеми действиями Короля ночи.

Однако, тот тоже видит Брана и неумолимо приближается со своей армией к главному замку севера.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

**Далее** — (144)

**Брандон Старк (справка)** — (95)

## 90

---

Мать драконов быстро достигает армии Короля ночи.

Она облетает армию мертвецов, пытаясь сосчитать их количество.

Неожиданно её атакует Король ночи.

Повторяется сценарий битвы за Стеной, когда погиб Визерион.

Но теперь у Короля ночи есть свой дракон и Дейнерис приходится ещё сложнее.

Если отмечено «1 из 2/Попал»: **Далее** — (60)

Если отсутствует «1 из 2/Попал»: **Далее** — (143)

## 91

---

Люди сломлены.

Моральный дух бойцов слишком низок и они бегут с поля боя.

Джон пытается их остановить, бросившись в гущу сражения.

○ **Далее** — (106)

## 92

---

На небольшом пространстве пламя дракона охватывает всё - мертвецов, людей и деревянные строения.

Крики горящих бойцов служат сигналом к бегству для всех остальных.

Спасайся кто может!

Замок вспыхивает как спичка!

Внутри замка никому нет спасения от огня.

Люди прыгают со стен и башен в гущу вихтов, лишь бы не сгореть заживо.

Через минуту жилые помещения тоже охвачены огнём.

Все, кто укрылся внутри, тоже обречены.

○ **Далее** — (106)

## 93

---

Ещё мгновение и всё было бы кончено!

Люди отступают на вторую линию обороны.

Король ночи и белые ходоки поднимают мёртвых, но их не так много, чтобы переломить ситуацию.

Вихты снова идут на штурм стен.

 «Мертвецы (%)» +5

○ **Далее** — (67)

Если отмечено «Сюжет/Бран-Ария», отмечено «Сюжет/Бран-крипта»: Джон как раз вовремя!

Бран отчаянно сражается в крипте вместе с Арией.

Если отмечено «Сюжет/Бран-крипта», отмечено «Сюжет/Бран-железнорождённые»: Джон как раз вовремя!

Бран отчаянно сражается в крипте вместе с железнорождёнными.

Если отмечено «Сюжет/Бран-дракон», отмечено «Сюжет/Бран-крипта», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Джон как раз вовремя!

Бран отчаянно сражается в крипте. Дракон ничем не может ему помочь, находясь снаружи.

Если отмечено «Сюжет/Бран-крипта», отмечено «Сюжет/Бран-дракон»: Джон как раз вовремя!

Бран отчаянно сражается в крипте.

К счастью мёртвых внутри слишком мало и они почти рассыпаются от дряхлости. Люди успешно отбивают атаку.

В это время снаружи бойцы падают духом, когда полководец пропадает из виду.

Паника нарастает.

"Мертвецы уже в замке!"

"Провидец мёртв!"

○ **Далее**,  «Боевой дух защитников» -30 — (155)



Брандон Старк, известный также как Бран — второй законнорожденный сын Эддарда Старка и Кейтилин Талли, брат Робба Старка, Сансы Старк, Арьи Старк и Рикона Старка, единокровный брат Джона Сноу.

Семилетний Бран при падении с башни сломал позвоночник, навсегда оставшись парализованным калекой, но со временем открыл в себе новые, сверхъестественные таланты. Как и все Старки этого поколения — варг, более того, он древовидец.

Впечатлительный и мечтательный, он вырос на сказках старухи Нэн, познавая мир через легенды и предания, веря в то, что другие считали вымыслом. Его любимым занятием было лазание, и маленьким он облазил все стены и башни Винтерфелла. Бран намеревался стать рыцарем Королевской Гвардии, когда вырастет.

Бран унаследовал внешность матери, темно-голубые глаза и рыже-каштановые волосы.

Во время похода за Стену Бран узнаёт имя последнего древовидца — Бринден Риверс, а так же то, что его дядя был назван в честь него. Дети Леса говорят Брану, что ему суждено стать древовидцем после посвящения.

Бран должен был съесть пасту из семян чардерева, после чего он «войдет» в чардерево и погрузит свой взгляд в прошлое. Бринден объясняет, что Бран сможет наблюдать за прошлым, но не сможет его изменить.

 **X** «Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

Один дракон не может справиться с мертвым братом.

Дрогон ранен.

Он сбрасывает Дейнерис и улетаетлизывать раны.

**Далее** — (53)

## 97

---

Джон не смог обнаружить ничего подозрительного, но хотя бы остался в живых.

Это успех!

Ладно, завтра будет новый день и новые заботы.

Джон ложится спать.

У него есть всего несколько часов, чтобы отдохнуть.

**Далее,** ✎ ✓ «Лёг спать» — (106)

## 98

---

Скоро стемнеет.

Может быть подождать до утра?

Но тогда мертвецы могут уйти в другое место или сами неожиданно напасть.

**Ждать до утра** — (115)

**Напасть немедленно** — (115)



Красные жрецы (или Красные жрицы) — священники Р'глора. Носят красные одежды, отсюда и получили свое название. В отличие от, например, священников Семерых, не дают обет celibата. Практикуют магию.

Способности:

Видения. Красные жрецы способны видеть в языках пламени будущее, а также показывать это будущее другим людям. Также Мелисандра увидела будущее Арьи просто взглянув в ее глаза.

Воскрешение. Торос, с помощью Владыки Света, неоднократно воскрешал Берика Донарриона. Сам Торос говорит, что никак не контролирует эту способность, он просто произносит молитвы, а Владыка к ним прислушивается.

Следующие способности продемонстрировала только Мелисандра, и не вполне ясно, связаны ли они с Р'глором или же с магией чернокнижников Асшая.

Рождение теней. Мелисандра родила тень от Станниса и использовала ее для убийства Ренли Баратеона. Когда Станнису понадобилась еще одна тень для убийства своих врагов, Мелисандра сказала, что это существо забирает жизненные силы, и это может быть опасно для жизни Станниса, и надо найти еще кого-то, в ком течет королевская кровь.

Защита от ядов. Мейстер Крессен пытался убить Мелисандру, подсыпав в ее вино яд. Он и сам выпил из той же чаши, чтобы усыпить ее бдительность. Крессен умер, а Мелисандра выпила залпом вино, и оно не причинило ей никакого вреда.

Смена облика. Мелисандра использует магию (вероятно, заключенную в её ожерелье), чтобы скрыть свой настоящий возраст и выглядеть молодой и красивой.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф



Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Вихты (живые мертвецы) крайне живучи, и тяжёлые травмы, отрезание конечностей или даже головы не остановит их.

Даже отрубленные конечности могут двигаться сами по себе.

Один из способов уничтожить вихтов – это предать их огню. Тела вихтов после воздействия магии очень легко воспламеняются даже от небольшого количества огня и продолжают гореть как сухое дерево. Также их (как и белых ходоков) можно уничтожить драконьим стеклом или валирийской сталью.

У Джона есть довольно много драконьего стекла из Драконьего камня.

Но чтобы полностью экипировать всю армию его не хватит.

Что делать?

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Ожившие покойники - тяжёлый противник.

Даже сильный и опытный воин может пасть духом при виде орды нежити.

Обычные приёмы и навыки боя тут не работают, ведь мертвецы не чувствуют боли и страха, они не могут истекать кровью и никогда не отступают без приказа.

Кроме того, обычное оружие почти бесполезно против вихтов.

Убить их может хрупкое драконье стекло. Но, во-первых, им еще надо точно попасть в противника, который часто имеет доспехи.

При этом необходимо сохранить оружие в целости для последующего удара, что весьма непросто. Обсидиан (драконье стекло) твёрдый, но ломкий материал.

Во-вторых, его слишком мало, чтобы экипировать всех бойцов.

Как поступить?

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Непросто сражаться с врагом, против которого обычное оружие и тактика бесполезны.

Сейчас бойцы стараются не показать свой страх и даже бахвалятся своей удачей, но Джон опасается, что многие из его армии могут пасть духом при виде орды нежити.

Убить мертвеца можно оружием из драконьего стекла, но его слишком мало для всех и оно быстро приходит в негодность в ближнем бою.

Может быть, сделать больше стрел? С одной стороны, это одноразовое оружие. Но, с другой, на наконечник стрелы или метательного копья обсидиана уходит меньше, чем на топор или меч.

Какие будут распоряжения?

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

- Распределить равномерно между всеми**,  ✓ «Оружие равномерно» — (29)
- Сделать упор на метательное оружие**,  ✓ «Оружие метательное» — (29)
- Сделать упор на оружие ближнего боя**,  ✓ «Оружие ближнего боя» — (29)

## 101

---

Джон лично возглавляет атаку, бросая в бой остатки Ночного дозора и северян.

Это было очень храбро, но не слишком умно.

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: Всё оружие у бойцов Джона их драконьего стекла.

Мертвецы несут большие потери, но их слишком много.

Если отсутствует «Сюжет/Оружие ближнего боя»: Мертвецов слишком много, а оружия не хватает.

В решающий момент Король ночи бросает в бой своего дракона.

- Далее** — (106)

## 102

---

Если отмечено «Сюжет/Все машины уничтожены» или отмечено «Сюжет/Стрелки уничтожены» или отмечено «Сюжет/Безупречные мертвы»: Вихты уничтожили остатки всех людей перед стеной.

Король ночи поднимает мёртвых и готовится к решающей атаке.

- Если отсутствует «Сюжет/Безупречные мертвы»: **Далее** — (133)
- Если отмечено «Сюжет/Безупречные мертвы»: **Далее**,  «Мертвецы (%)» +20 — (133)

## 103

---

Тут нет ничего подозрительного.

Бран, наверное, ошибся.

Что дальше?

 отметить случайное ключевое слово (1-10) в «Поиск», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «Поиск», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «Поиск»

- Если отмечено «Поиск/Поиск-1»: **Разгрести мусор в углу**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-2»: **Потушить факел**,  снять все отметки в «Поиск» — (84)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-3»: **Отодвинуть доски у стены**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-4»: **Пошевелить камни**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-5»: **Посмотреть сверху на полках**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-6»: **Проверить что на балке**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-7»: **Постучать по доскам пола**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-8»: **Потыкать вилами в кучу гнилой соломы**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-9»: **Потянуть за крючок у входа**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-10»: **Дернуть за свисающую верёвку**,  снять все отметки в «Поиск» — (122)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-10»: **Топнуть ногой по гнилой доске**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- Если отмечено «Поиск/Поиск-2»: **Ударить по деревянной стене**,  снять все отметки в «Поиск» — (103)
- **Уйти** — (97)

## 104

К счастью мёртвых внутри слишком мало и они почти рассыпаются от дряхлости. Люди успешно отбивают атаку.

Тем временем на стенах ситуация критическая.

В одном месте вихты сбросили со стен защитников.

Люди начинают нести потери.

 «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -10

○ Если отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Бросить на помощь дракона**,  «Мертвецы (%)» -10 — (165)

○ **Пустить в ход резервы из людей** — (32)

## 105

---

Джон тщательно осматривает всё издалека. Вроде, живых мертвецов нигде не видно.

Его лютоволку не нравится это место, однако, он тоже не видит врага.

Сноу отправляет Призрака обратно в замок и готовится к битве.

Подготовиться к битве — (2)

Позорно отступить — (39)

## 106

---



Если отмечено «Сюжет/Лёг спать»: Таинственный враг устроил ловушку в месте ночлега.

Герой не смог её обнаружить и умер во сне.

Такая смерть не самая почётная, но самая лёгкая.

Джон Сноу погибает и присоединяется к Королю ночи.

Винтерфелл защищать больше некому.

Это конец игры.

 получено достижение «Валар Моргулис», ✓«Бран запрет», ✓«Запрет на конницу»

## 107

---

И вот снова что-то случилось.

Во дворе шум и крики и Джон хочет надеяться, что его люди не растрачат свои последние силы цепляясь друг у другу.

К Джону срочно бежит посыльный, но он уже и сам понимает, что должен вмешаться.

Ночной дозор сцепился с Братством без знамён по поводу Брана.

Трёхглазый ворон редко появляется на людях и избегает толпы. Однако, все наслышаны, что именно он - главная цель вражеской армии. Стоит ли его защищать?

Может быть, надо отдать его мертвецам и они уйдут туда, откуда пришла?

Ведь не было провидца, и не было белых ходоков. Как они связаны?

Сноу пытается успокоить самых буйных, но они требуют показать им Брана.

Пусть он сам скажет им в чём тут дело. Другие пытаются их урезонить.

Джону это не нравится. Он чувствует злобу, разлитую на грязном снегу, словно густой туман. Что может сказать этим людям Бран? Всё, что можно, уже было сказано не раз.

И кто вообще эти люди? Джон не видит среди толпы их командиров - Эддисона Толлетта и Берика Дондарриона.

Тут два варианта действий.

Можно привести Брана и пусть он образумит самых крикливых. Так советует сделать Сэм и Санса. По их мнению, нельзя позволить беспорядкам распространиться.

А можно проигнорировать - в конце концов, у них есть свои командиры - пусть решают проблемы. А кому не нравится план Джона - могут уходить из Винтерфелла, как многие другие. В этом Джона поддержат Джейме Ланистер и Джорах Мормонт. По их мнению, не стоит идти на поводу у нескольких смутьянов. Толпа часто непредсказуема и опасна.

**Привести Брана — (3)**

**Игнорировать — (146)**

## 108

---

Если отмечено «Сюжет/Конница вперёд», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: Ужасная и бессмысленная гибель конницы произвела ошеломляющее впечатление на остальную армию.

Лишь Безупречные стоят непоколебимо.

Армия Короля ночи приближается.

Если отмечено «Сюжет/Инженер-очистить»: Мертвецы плотной толпой приближаются по открытой местности, которая подготовлена для стрельбы.

Можно открывать огонь!

Если отмечено «Сюжет/Безупречные - перед рвом»: К сожалению стрельбе мешает строй Безупречных, стоящих прямо перед рвом.

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: **За Винтерфел! — (46)**

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные – перед рвом», отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», отмечено «Сюжет/Инженер-очистить»: **Север не сдаётся!**,  «Мертвецы (%)» -10 — (46)

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные – перед рвом», отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», но отсутствует «Сюжет/Инженер-очистить»: **Огонь!**,  «Мертвецы (%)» -5 — (46)

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», отмечено «Сюжет/Инженер-очистить», но отсутствует «Сюжет/Безупречные – перед рвом»: **Стрелять залпом!**,  «Мертвецы (%)» -12 — (46)

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные – перед рвом», «Сюжет/Инженер-очистить»: **Цельтесь точнее!**,  «Мертвецы (%)» -10 — (46)

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные – перед рвом», отмечено «Сюжет/Оружие метательное», отмечено «Сюжет/Инженер-очистить»: **Держитесь!**,  «Мертвецы (%)» -15 — (46)

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное», отмечено «Сюжет/Инженер-очистить», но отсутствует «Сюжет/Безупречные – перед рвом»: **Сомкнуть строй!**,  «Мертвецы (%)» -25 — (46)

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное», но отсутствуют «Сюжет/Безупречные – перед рвом», «Сюжет/Инженер-очистить»: **Во имя жизни!**,  «Мертвецы (%)» -16 — (46)

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное», отмечено «Сюжет/Безупречные – перед рвом», но отсутствует «Сюжет/Инженер-очистить»: **Старые боги с нами!**,  «Мертвецы (%)» -14 — (46)

## 109

Стрелки осыпают врага градом снарядов.

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное»: **Далее**,  «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -5, «Боевой дух защитников» -5 — (55)

○ Если отсутствует «Сюжет/Оружие метательное»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -30, «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -10 — (139)



Под напором мёртвых рушится вся оборона.

Отступление превращается в беспорядочное бегство.

Никто уже не слушает команд и не пытается держать строй.

Три дракона крушат стены и постройки замка.

Их некому остановить.

Вихты, словно потоки воды, распространяются по замку.

○ **Далее** — (22)

## 111

Джон видит, что всадники несут потери, а армия врага лишь ненадолго задержана.

○ **Отвести Безупречных**, ✎ «Люди (%)» -30, «Мертвецы (%)» +15, «Боевой дух защитников» -20, ✓«Часть Безупречных», ✓«Дотракийцы мертвы», ✓«Безупречные перед стеной» — (142)

○ **Отвести дотракийцев**, ✎ ✓«Безупречные мертвы», ✓«Часть дотракийцев», «Люди (%)» -40, «Боевой дух защитников» -30, «Мертвецы (%)» +20 — (142)

○ **Продолжать атаку**, ✎ ✓«Дотракийцы мертвы», ✓«Безупречные мертвы», «Люди (%)» -40, «Боевой дух защитников» -30, «Мертвецы (%)» +30 — (142)

○ **Командовать общее отступление**, ✎ ✓«Часть Безупречных», ✓«Часть дотракийцев», «Люди (%)» -25, «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» +20, ✓«Безупречные перед стеной» — (142)

## 112

Дейнерис и Джон на драконах атакуют боевые порядки мертвецов.

Драконы сходят с ума от запаха смерти и впадают в боевое безумие.

Мертвецы гибнут сотнями. Погибает даже несколько белых ходоков.

Но тут появляется Король ночи верхом на Визерионе.

Джон вступает с ним в жестокую схватку. Драконы кусают и царапают друг друга, отрывая куски чешуи. Король ночи достаёт ледяное копье, но в хаотичном танце смерти он не может прицелиться и не замечает появления Дейнерис на Дрогоне.

Дейнерис врезается в Визериона, и Король Ночи падает с дракона. Раненый Рейгаль почти падает на землю, сбрасывает Джона и улетает в серую мглу.

○ **Далее — (113)**

## 113

Дейнерис совершает попытку уничтожить Короля ночи драконьим пламенем, однако, когда дым рассеивается, предположение Брана оказывается верным: даже драконий огонь не может причинить вреда предводителю белых ходоков. У Короля ночи остаётся ещё одно ледяное копье. Он бросает его в Дрогона, но дракону удаётся увернуться.

○ **Продолжать атаку**, ✎ ✓ «Есть лишь один Дракон и Дейнерис» — **(138)**

○ Если отсутствуют «Сюжет/Машины за рвом», «Сюжет/Стрелки - за Безупречными», «Сюжет/Стрелки за рвом»: **Отступить**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Есть лишь один Дракон и Дейнерис» — **(102)**

○ Если отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными» или отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом», но отсутствует «Сюжет/Машины за рвом»: **Отступить**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, «Мертвецы (%)» +5, ✓ «Есть лишь один Дракон и Дейнерис» — **(102)**

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными»: **Отступить**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Мертвецы (%)» +5, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, ✓ «Все машины уничтожены», «Люди (%)» -6, «Мертвецы (%)» +3, ✓ «Есть лишь один Дракон и Дейнерис» — **(102)**

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом»: **Отступить**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Мертвецы (%)» +5, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, ✓ «Все машины уничтожены», «Люди (%)» -6, «Мертвецы (%)» +3, ✓ «Есть лишь один Дракон и Дейнерис» — **(102)**

## 114

---

Кто догадался привязать к верёвке тяжёлую стальную борону с острыми зубьями и положить её наверх?

Но Джон очень сильный и смог сдвинуть её с места.

Теперь она падает прямо на него.

**Далее** — (106)

## 115

---

Мертвецы не сжигают деревни при нападении, но не нужно дыма и огня, чтобы издалека увидеть беду.

Земли, где прошёл Король ночи, как недавно отмороженная часть тела. Она ещё не болит - просто чуть блее остальных и ничего не чувствует. Но если ничего не делать, она почернеет и в итоге отравит всё тело.

Деревья замирают и, кажется, вовсе не шевелятся под ветром. Замолкли не только птицы и звери - тут даже треска ветвей не услышишь.

Джон знает, что передовая группа вихтов чуть отклонилась от маршрута, чтобы уничтожить деревню. Среди них нет великанов или мамонтов - только лёгкие и быстрые воины.

Командует этой группой пара белых ходоков.

**Попытаться окружить** — (134)

**Атаковать в лоб всеми силами** — (134)

Если отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Атаковать с воздуха драконами** — (134)

Если отмечено «Сюжет/Два мёртвых дракона», но отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Атаковать с воздуха на драконе** — (134)

## 116

---

Король ночи ведёт себя осторожно.

Его не обмануть, как обычного зомби.

Несколько раз Джону удаётся ударить противника по броне. Она не поддаётся.

**Попытаться пробить броню** — (88)

**Целиться в незащищённые места** — (88)

**Наносить удар снизу через швы в пластинах** — (88)

## 117

---

Сэмвелл Тарли внимательно рассматривает склянки, найденные Джоном.

На них есть едва заметные отметки. Сэм опознал некоторые из них и предположил, что в тайнике - небольшая алхимическая лаборатория.

Кто её владелец и что хотел делать?

Вряд ли он задумал нечто хорошее, ведь рядом с тем местом проходят трубы отопления и вентиляции. Туда легко можно пустить отраву или дикий огонь.

Джон распорядился оставить засаду, чтобы поймать алхимика.

Надо узнать кто его послал. Серсея? А может, кто-то из претендентов на трон севера?

Чем больше врагов, тем больше загадок.

Но надо дальше готовиться к битве.

**Далее** — (40)

## 118

---

Неожиданно с небес на замок обрушивается Король ночи верхом на драконе.

Он ищет Брана.

Хорошо, что его спрятали в подземной крипте. Там его враг не достанет.

В бессильной ярости мёртвый Визерион уничтожает защитников, что попались ему на глаза.

Оба дракона спешно возвращаются в замок и Король ночи отступает.

 «Люди (%)» -20, «Боевой дух защитников» -20

**Далее** — (168)

## 119

---

Воины отважно бросаются на Короля ночи.

В тесном пространстве его поразить особенно тяжело.

Кажется, что он неуязвим.

Бойцы погибают один за другим.

В какой-то Визерион атакует сверху и отвлекает людей.

В это мгновение Король ночи поднимает убитых.

Теперь внутри замка ему помогают вихты.

**Далее** — (27)



Младшая из дочерей и третий ребёнок леди Кейтилин и лорда Эддарда Старка. Она родилась и выросла на Севере, в замке Винтерфелл. У неё есть старшая сестра Санса, с которой она часто ссорится, а также старший брат Робб и двое младших — Бран и Рикон. Также у Арьи есть двоюродный брат Джон Сноу, выдаваемый за бастарда её отца. Арья не хочет и думать о том, что она должна стать леди и выйти замуж ради власти и влияния. Она чувствует, что сможет сама создать собственную судьбу. Ей нравятся войны и обучение владению оружием, и скучны вышивание и другие занятия для «леди».

Арья прошла обучение у Безликих, став профессиональной убийцей.

На протяжении всей истории она мстит своим врагам, убивая их одного за другим.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф



Если отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: Жаль, что Дейнерис и её армии больше нет среди союзников.

Без них придётся туго.

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: Как расположить метательные машины?

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: Винтерфелл такого раньше ещё не видел!

Множество зевак высыпало на стены. Они глазуют на грандиозные приготовления.

Надо бы их убрать, чтобы не мешались под ногами.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: **В замке на стенах**,  ✓ «Машины на стенах» — (76)

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: **Перед стенами**,  ✓ «Машины за рвом» — (76)

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: **Перед рвом и заграждениями**,  ✓ «Машины перед рвом» — (76)

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения»: **Далее** — (76)

Не поддаётся!

С обратной стороны к ней привязано что-то тяжёлое.

Джон не может рассмотреть, что именно.

Тянуть сильнее — (114)

Оставить её в покое — (103)



Военная организация, целью которой является охрана Стены — гигантского укрепления, являющегося северной границей Семи Королевств.

Изначально Ночной дозор был создан для защиты королевства от белых ходоков, но до недавних событий их никто не видел тысячи лет. Ночной дозор стал в основном заниматься защитой Семи Королевств от одичалых, и многие забыли об истинном предназначении этого древнего ордена.

 [X«Доступен»](#)

[Назад](#),  на предыдущий параграф

К сожалению, бойцы Джона не смогли как следует укрепить замок.

Вихты воспользовались этим.

Они прорываются с нескольких сторон.

Моральный дух бойцов слишком низок и они бегут с поля боя.

Джон пытается их остановить, бросившись в гущу боя.

[Далее](#) — (106)



Если отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: Жаль, что с Джоном теперь нет Безупречных.

Они точно не побегут при первом натиске.

Ночной дозор и одичалые тоже сильны и уже имели дело с мертвецами, но их меньше и у них плохая дисциплина.

Что делать со стрелками? В армии Сноу их довольно много как среди северян, так и среди Ночного дозора и одичалых.

снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Бран»

**Разместить всех на стенах**, ✓ «Стрелки на стенах» — (78)

**Равномерно распределить по всем подразделениям**, ✓ «Стрелки равномерно» — (78)

Если отсутствует «Сюжет/Безупречные на стене»: **Разместить прямо за рвом**, ✓ «Стрелки за рвом» — (78)

## 126

Если отмечено «Сюжет/Жрецы»: Жрецы огня поджигают мечи степных воинов.

Если отмечено «Сюжет/Конница фланги»: Дотракийцы атакуют мертвецов с двух сторон.

Если отмечено «Сюжет/Конница резерв»: Дотракийцы пытаются зайти в тыл армии Короля ночи.

Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное»: К сожалению, оружие дотракийцев совершенно неэффективно против вихтов. Всё драконье стекло ушло на стрелы.

Хотя мертвецы застигнуты врасплох, они не дрогнули, а лишь развернулись навстречу всадникам.

Это немного ослабило давление на Безупречных и дало им временную передышку.

**Далее**, «Люди (%)» -10 — (111)

Дейнерис на Дрогоне бросается в атаку, пытаясь помочь Безупречным.

Огонь дракона прожигает целые просеки в толпе мёртвых, но они уже подошли слишком близко к людям.

Дейнерис опасается задеть своих, а мертвецы наседают.

- Открыть ворота для отступления** — (28)
- Совершить вылазку гарнизоном** — (54)
- Продолжать атаку**, ✎ «Мертвецы (%)» -15 — (138)

Если отсутствуют «Сюжет/Машины за рвом», «Сюжет/Стрелки - за Безупречными», «Сюжет/Стрелки за рвом»: **Отозвать Дейнерис**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30 — (81)

Если отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными» или отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом», но отсутствует «Сюжет/Машины за рвом»: **Отозвать Дейнерис**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, «Мертвецы (%)» +5 — (81)

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными»: **Отозвать Дейнерис**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Мертвецы (%)» +5, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, ✓ «Все машины уничтожены», «Люди (%)» -6, «Мертвецы (%)» +3 — (81)

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом»: **Отозвать Дейнерис**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Мертвецы (%)» +5, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, ✓ «Все машины уничтожены», «Люди (%)» -6, «Мертвецы (%)» +3 — (81)

## 128

В армию Сноу вошли вассальные Старкам дома северян, вассалы Арренов и вольный народ.

После переговоров в Драконьем Логове к войску Севера и Долины примкнула армия Дейнерис Таргариен, состоящая из Безупречных и дотракийских всадников.

Также у Дейнерис есть два дракона - Дрогог и Рейгаль.

Также согласно итогам переговоров отправить свою армию на Север обязалась королева на Железном троне Серсея Ланнистер, однако она вопреки договорённости оставила своих солдат на юге, готовясь к новому витку гражданского противостояния в Семи Королевствах. Поссорившись со своей сестрой, в Винтерфелл прибывает Джейме Ланнистер, желая помочь защитникам замка.

По приказу Джона Сноу в Винтерфелл должны были отступить обитатели всех замков и поселений Севера — так, отступив из своих вотчин, в родовой замок Старков прибывают Карстарки, Мормонты и другие вассальные дома. В Винтерфелл также отступили братья Ночного дозора во главе с лордом-командующими Эддисоном Толлеттом и возглавляемые Тормундом воины вольного народа, а также лидер Братства без знамён Берик Дондаррион.

В то же время некоторые вассалы Старков решили остаться у себя, будучи разочарованными решением Джона Сноу отречься от титула короля Севера в пользу королевы из дома Таргариенов, к которому большинство северян питают неприязнь.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

## 129



Если отмечено «Сюжет/Жрецы»: Мелисандра и жрецы огня поджигают горючую жидкость.

Огонь сильно замедляет мертвецов.

Если отмечено «Сюжет/Алхимики»: Алхимики поджигают горючую жидкость во рву.

Огонь сильно замедляет мертвецов.

Если отмечено «Сюжет/Мейстеры»: Мейстеры поджигают горючую жидкость во рву.

Огонь сильно замедляет мертвецов.

**Далее**,  «Мертвецы (%)» -8 — (145)

## 130

---

Люди обрушивают на мертвецов град метательных снарядов.

Всё драконье стекло пошло на изготовление наконечников для стрел и каждое точное попадание приводит к гибели вихта.

Среди стрелков множество дотракийцев, которые не привыкли тратить зря стрелы.

Метательные машины, заряженные диким огнём, стреляют в самую гущу мертвецов. Они гибнут десятками, но упрямо идут вперёд.

Армия Короля ночи несёт огромные потери.

Видя это, бойцы Джона Сноу воодушевились.

○ **Далее**,  «Мертвецы (%)» -30, «Боевой дух защитников» +15 — (62)

## 131

---

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: У Безупречных всё оружие из драконьего стекла.

Мертвецы несут серьёзные потери.

Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно»: Оружие из драконьего стекла хорошо поражает мертвецов. Жаль, что не у всех бойцов оно есть.

Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное»: Безупречные стоят насмерть, но их обычное оружие почти не наносит урона врагу. Бойцы пытаются скидывать вихтов в огонь и рубить их на части, но это не очень эффективно.

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом» или отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными» или отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом»: Постепенно воины Короля ночи обходят Безупречных сбоку.

Бойцы, стоящие за копейщиками, начинают нести потери.

Поднимается паника.

Безупречные пытаются сохранить строй, но у них это не получается.

Скоро для людей всё будет кончено.

Если отсутствуют «Сюжет/Стрелки за рвом», «Сюжет/Стрелки - за Безупречными», «Сюжет/Машины за рвом»: Безупречные стараются сохранить строй, выстраиваясь в кольцо.

Но великаны бросают в них камни, белые ходоки издали кидают копья, а несколько мамонтов идут на таран.

Скоро для людей всё будет кончено.

○ **Далее** — (154)

## 132

Пока оба дракона заняты истреблением мертвецов за стенами, с другой стороны неожиданно появляется Король ночи на мёртвом Визерионе.

Он легко прорывается за стену и атакует Брана.

○ **Далее** — (22)

## 133

Вихты строят пирамиду из мёртвых тел, чтобы перебраться через стену.

А Великаны пытаются пробить ворота.

Если отмечено «Сюжет/Стрелки уничтожены»: Стрелков у Джона больше нет.

Люди кидают в противника камни и сбрасывают врага со стен.

Если отмечено «Сюжет/Все машины уничтожены»: Все метательные машины Винтерфелла уничтожены и надежда осталась только на стойкость бойцов.

Если отсутствует «Сюжет/Инженер-стены»: Армия Короля ночи сильно разрослась за счёт павших, а замок недостаточно укреплен.

Вихты сплошной волной перехлестывают через стены.

Если отмечено «Сюжет/Инженер-стены»: Стены замка хорошо укреплены, но мертвецов слишком много.

Они сплошной волной перехлестывают через стены.

У Джона осталось слишком мало бойцов.

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: **Отступить внутрь замка**,  «Мертвецы (%)» -10, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -10 — (86)

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: **Лично атаковать врага с резервом**,  «Мертвецы (%)» -20, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5 — (101)

○ Если отсутствует «Сюжет/Оружие ближнего боя»: **Отступить внутрь замка**,  «Мертвецы (%)» -5, «Люди (%)» -15, «Боевой дух защитников» -20 — (86)

○ Если отсутствует «Сюжет/Оружие ближнего боя»: **Лично атаковать врага с резервом**,  «Боевой дух защитников» -5, «Мертвецы (%)» -10, «Люди (%)» -20 — (101)

## 134

---

Погода стремительно портится.

Холодает, а с неба валит мелкий колючий снег.

Резкие порывы ветра так кидают его из стороны в сторону, что иногда кажется будто он летит снизу вверх.

Что это - трюк Короля ночи или ещё один признак скорого наступления зимы?

Некоторые командиры, включая Джораха и Серого червя, советуют Джону отступить.

А вот Тормунд и Лианна Мормонт справедливо замечают, что выюга будет меньшей из проблем, когда на месте будет вся остальная армия мертвецов.

**Отступить** — (75)

**Атаковать** — (75)

## 135

---

Ситуация критическая.

У ворот возникает давка.

Белые ходоки начинают поднимать мертвецов.

Люди паникуют. Часть из них пытается пробраться обратно в замок.

 «Мертвецы (%)» +30, «Боевой дух защитников» -20, «Люди (%)» -20

**Джон лично возглавит контратаку**,  «Мертвецы (%)» -5, «Боевой дух защитников» +15, «Люди (%)» -10 — (35)

**Джон атакует на драконе**,  «Мертвецы (%)» -15, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» +15 — (35)

Если отсутствует «Сюжет/Два мёртвых дракона»: **Пустить в бой драконов**,  «Мертвецы (%)» -25, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» +10 — (35)

Мёртвые не умеют пользоваться метательным оружием.

Но что это?

Позади их строя в темноте вспыхивает одна голубая искра, потом вторая.

Ледяное копьё летит через огненный ров и поражает нескольких людей.

Потом ещё одно и ещё.

Это мечут свои копья белые ходоки.

Если отсутствуют «Сюжет/Безупречные перед стеной», «Сюжет/Стрелки за рвом», «Сюжет/Машины за рвом»: Хорошо, что их слишком мало, чтобы нанести людям серьёзный урон.

Если отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом»: Стрелки за рвом стоят врассыпную и ледяные копья смогли убить лишь некоторых из них.

Если отмечено «Сюжет/Безупречные перед стеной»: Плотный строй Безупречных - отличная цель для белых ходоков. Каждое их копьё бьёт без промаха и поражает сразу нескольких бойцов.

Безупречные несут значительные потери, но не отступают.

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом»: Воины, обслуживающие метательные машины, несут большие потери.

Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя»: Стрелки продолжают вести огонь, но их оружие не наносит мертвецам особого ущерба.

Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно»: Мертвецы также несут потери из-за лучников.

Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное»: Огонь лучников особенно эффективен, так как всё драконье стекло пошло только на стрелы.

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное», но отсутствует «Сюжет/Безупречные перед стеной»: **Далее**, ✎ «Мертвецы (%)» -10, «Люди (%)» -3 — **(83)**

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя», но отсутствует «Сюжет/Безупречные перед стеной»: **Далее**, ✎ «Люди (%)» -3 — **(83)**

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», но отсутствует «Сюжет/Безупречные перед стеной»: **Далее**, ✎ «Мертвецы (%)» -5, «Люди (%)» -3 — **(83)**

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие метательное», отмечено «Сюжет/Безупречные перед стеной»: **Далее**, ✎ «Мертвецы (%)» -10, «Люди (%)» -10 — **(83)**

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие ближнего боя», отмечено «Сюжет/Безупречные перед стеной»: **Далее**, ✎ «Люди (%)» -10 — **(83)**

○ Если отмечено «Сюжет/Оружие равномерно», отмечено «Сюжет/Безупречные перед стеной»: **Далее**, ✎ «Мертвецы (%)» -5, «Люди (%)» -10 — **(83)**

## 137

Джон бросает в бой последний резерв и лично возглавляет контратаку в попытке отбросить мёртвых за стены.

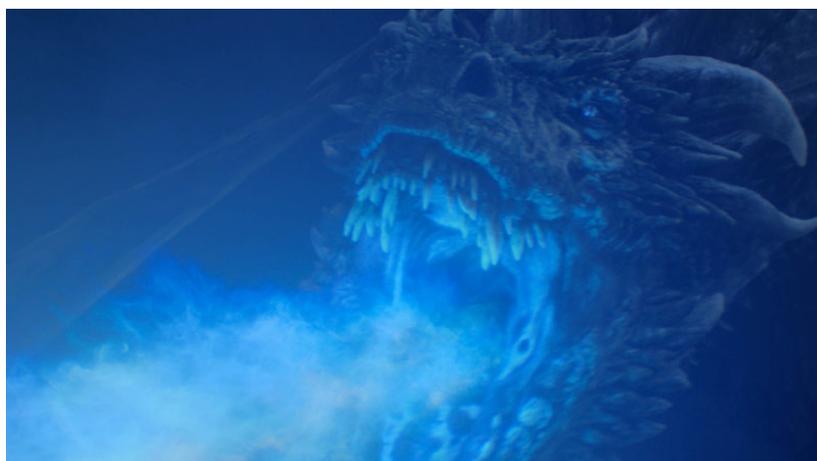
Храбро, но не очень мудро.

Сам Джон убивает вихтов валирийской сталью, но его бойцы почти беспомощны в рукопашной, а в общей свалке почти невозможно различить где свои, а где чужие. Никто не слушает команд и не пытается выстроить хоть какое-то подобие боевого порядка.

Скоро он остаётся совсем один в самой гуще мертвецов.

○ **Далее** — (106)

## 138



Дракон отлетает всё дальше от замка и его атакует Король ночи.

В одиночку Дейнерис не может справиться с противником.

Она погибает, падая с Дрогона.

Тот уносит её тело куда-то за горизонт.

Если отсутствует «Сюжет/Есть лишь один Дракон и Дейнерис»: Второй дракон после гибели матери тоже покидает Винтерфелл.

Тем временем, вихты добивают остатки людей перед стеной.

✎ ✓ «Дейнерис мертва», «Мертвецы (%)» -10

○ Если отсутствуют «Сюжет/Машины за рвом», «Сюжет/Стрелки - за Безупречными», «Сюжет/Стрелки за рвом»: **Далее**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30 — (81)

○ Если отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными» или отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом», но отсутствует «Сюжет/Машины за рвом»: **Далее**, ✎ ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, «Мертвецы (%)» +5 — (81)

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки - за

Безупречными»: **Далее**,  ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Мертвецы (%)» +5, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, ✓ «Все машины уничтожены», «Люди (%)» -6, «Мертвецы (%)» +3 — **(81)**

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом»: **Далее**,  ✓ «Безупречные мертвы», «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» -20, «Мертвецы (%)» +10, «Люди (%)» -30, ✓ «Стрелки уничтожены», «Мертвецы (%)» +5, «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, ✓ «Все машины уничтожены», «Люди (%)» -6, «Мертвецы (%)» +3 — **(81)**

## 139

К сожалению, у стрелков Джона не хватает наконечников из драконьего стекла, чтобы нанести вихтам серьёзные потери.

Они прорываются с нескольких сторон.

Боевой дух бойцов слишком низок. Когда Король ночи бросает в бой дракона люди бегут с поля боя.

Джон пытается их остановить, бросившись в гущу боя.

**Далее** — **(106)**

## 140

В суете Джон почти забыл, что выслал просьбу о помощи трём самым могущественным организациям, которые, однако, ненавидят друг друга.

Это мастера из Цитадели, алхимики, а также жрецы огня во главе с леди Мелисандрой.

Перед лицом страшной угрозы, они пришли в Винтерфелл, но сражаться вместе выше их сил.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

**Далее** — **(141)**

**Алхимики (справка)** — **(47)**

**Мастера (справка)** — **(51)**

**Красные жрецы (справка)** — **(99)**

## 141

---

Мейстеры ненавидят древнюю магию вообще и презирают алхимиков. Те платят им тем же, помня, что мейстеры лишили их положения.

Жрецы свысока смотрят на всех, считая еретиками.

Все остальные с опаской и недоверием относятся к жрецам, имея все основания подозревать их в какой-то закулисной игре. Также никак не улучшает ситуацию то, что жрецы практикуют человеческие жертвоприношения.

Как Джон не старался как-то примирить их - ничего не помогает. Невозможно убедить три соперничающие организации совместно защищать четвёртую (Брана). Сноу должен выбрать кого-то одного.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Бран»

**Алхимики**,  ✓ «Алхимики» — (24)

**Мейстеры**,  ✓ «Мейстеры» — (24)

**Жрецы огня**,  ✓ «Жрецы» — (24)

## 142

---

Если отмечено «Сюжет/Безупречные мертвы»: Безупречные стояли насмерть, но теперь все они мертвы.

Если отмечено «Сюжет/Дотракийцы мертвы»: Всадники пустыни сделали всё, что было в их силах, но теперь они все мертвы.

Если отмечено «Сюжет/Часть Безупречных»: Часть Безупречных смогла отступить через ров.

Если отмечено «Сюжет/Часть дотракийцев»: Дотракийцы понесли тяжёлые потери, но часть их смогла отступить в замок.

Король ночи смог воскресить часть павших, получив подкрепление для своей армии.

**Далее** — (43)

## 143

---

Дейнерис плохо знает местность, а её драконы не любят снег и холод.

Король ночи воспользовался этим и создал магическую снежную бурю.

Дейнерис чудом избегает гибели, но Рейгаль погибает.

Теперь у Короля ночи есть два дракона.

Боевой дух защитников Винтерфела падает.

**Далее**,  ✓ «Два мёртвых дракона», «Боевой дух защитников» -20, снять все

## 144



Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Многие в Семи королевствах считали Короля ночи мифическим персонажем, ровно до того момента, как древняя магия пробудила его от векового сна.

Костяк его армии - "Иные" или "Белые ходоки". Их немного и они являются "командным составом".

В битве они держатся позади основных сил. Основная задача Иных - обращать убитых людей и животных в живых мертвецов и управлять ими. Кроме этого, они могут выполнять специальные задачи, командуя отдельными отрядами.

Особую опасность представляет мёртвый дракон Визерион, захваченный Королём ночи в битве с Дейнерис. Именно этот дракон помог армии мертвецов преодолеть Стену.

Король ночи лично летает на Визерионе.

Также из особых существ в армии Короля ночи можно выделить мёртвых великанов, способных разрушать постройки и метать тяжёлые камни.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Король ночи - воплощение хтонического ужаса для всех жителей Семи королевств.

Он символ древних и злых сил, порождающих холод и тьму, которые идут с севера.

Раньше он жил лишь в страшных сказках, но теперь этот оживший кошмар приближается к Винтефеллу.

Под его командованием находятся десятки "Белых ходоков", каждый из которых сам является сильным колдуном и бойцом невероятной силы. Все они умеют превращать людей и животных в живых мертвецов - вихтов.

Тысячи их следуют через пробитую Великую стену на юг.

Словно этого мало, в армию Короля ночи попал настоящий дракон - Визерион.

Он погиб и был захвачен мертвецами, когда Дейнерис пришла на помощь Джону Сноу во время его вылазки за Стену.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Армию, наступающую на живых, ведёт Король ночи.

Никто не верил, что такое возможно, но оно произошло.

"Белые ходоки" подняли мёртвых из могил, разрушили Великую стену и идут на юг, уничтожая всё на своём пути.

Среди тысяч обычных мертвецов есть великаны, белые медведи, мамонты и даже один дракон.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

- Далее — (56)**
- Визерион (справка) — (151)**
- Король ночи (справка) — (73)**
- Силы Джона Сноу (справка) — (128)**

## 145



Армия Короля ночи столпилась перед рвом.

Часть мертвецов скатывается вниз, увлекая за собой соседей.

С башен Винтерфелла это выглядит как большой костёр, вокруг которого на мгновение вспыхивают искры.

Если отмечено «Сюжет/Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения», но отсутствуют «Сюжет/Все машины уничтожены», «Сюжет/Машины перед рвом»: Метательные машины продолжают обстреливать вихтов.

Если отмечено «Сюжет/Алхимики», отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения», но отсутствуют «Сюжет/Машины перед рвом», «Сюжет/Все машины уничтожены»: Дикий огонь вырывает из их рядов десятки жертв.

Если отмечено «Сюжет/Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения», отмечено «Сюжет/Алхимики»: **Это даст нам время**,  «Мертвецы (%)» -10 — **(136)**

Если отмечено «Сюжет/Инженер - 2 всё - машины +ров+заграждения»: **Продолжайте огонь**,  «Мертвецы (%)» -5 — **(136)**

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения», но отсутствует «Сюжет/Алхимики»: **Надо перегруппироваться**,  «Мертвецы (%)» -5 — **(136)**

Если отмечено «Сюжет/Инженер-2 Рыть ров и заграждения», отмечено «Сюжет/Алхимики»: **Не падать духом!**,  «Мертвецы (%)» -10 — **(136)**

## 146

---

Шум постепенно стих, ведь времени на ссоры нет.

Тот кто остался недовольным предпочёл спрятать свои мысли поглубже.

Армию Короля ночи уже видно с башен Винтерфелла.

Огромной тёмной змеей она вползает через Королевский тракт и свивается в клубок напротив замка.

Мертвецы ждут пока все их силы соберутся вместе. Скорее всего, они атакуют ночью, когда у них будет преимущество.

Джону осталось отдать последние распоряжения.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

Если отмечено «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее** — **(121)**

Если отсутствует «Сюжет/Дейнерис мертва»: **Далее** — **(41)**

## 147

---

Дейнерис и Джон обнаруживают армию Короля ночи, идущую походным маршем к Винтерфелу.

Они не успевают ничего толком рассмотреть, так как их атакует Король ночи верхом на своём драконе.

Дейнерис и Джон сражаются с ним до тех пор, пока противник не создаёт магическую снежную бурю.

В снегу все участники теряют друг друга.

Если отмечено «1 из 2/Попал», но отсутствуют «1 из 6/Попал», «1 из 8/Попал»: **Далее** — **(166)**

Если отмечено «1 из 6/Попал»: **Далее** — **(63)**

Если отмечено «1 из 8/Попал», но отсутствуют «1 из 6/Попал», «1 из 2/Попал»: **Далее** — **(167)**

Если отмечено «1 из 8/Попал», отмечено «1 из 2/Попал», но отсутствует «1 из 6/Попал»: **Далее** — **(167)**

Если отсутствуют «1 из 8/Попал», «1 из 2/Попал», «1 из 6/Попал»: **Далее** — **(156)**



Дотракийцы лавиной обрушиваются на врага.

Их храбрость яркой вспышкой на мгновение загорается на мрачном фоне битвы и также быстро гаснет, когда конница гибнет и растворяется в массе мертвецов.

Теперь армия Короля ночи стала ещё больше, а люди пали духом.

○ **Назад**,  на предыдущий параграф



Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Командовать большой армией, где все командиры - самолюбивые и сильные люди, довольно непросто.

Успех в любом бою зависит от слаженных действий всех отрядов.

А к сражению с мертвецами это относится как нельзя больше.

Джон пытается любым способом усилить дисциплину и управляемость.

Но пока он полностью уверен лишь в Безупречных.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Беда армии Джона в том, что каждый отряд сам по себе.

Хуже всего дело обстоит с дотракийцами и Железнорождёнными.

Они очень неохотно подчиняются Джону.

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: Мало кто в армии Джона встречался в бою с мертвецами.

Это очень беспокоит не только Джона, но и других командиров, включая Дейнерис, Джейме и Тириона.

Даже Серый червь потерял свою обычную невозмутимость и усиленно тренирует своих людей, несмотря на холод и мокрый снег.

Если отмечено «Разведка/Р-Бран»: Успешная разведка показывает, что основные силы противника сильно растянуты.

До их подхода ещё есть время, чтобы подготовиться.

Хорошо, что у Короля ночи нет быстрых войск - вряд ли он решится атаковать одним драконом.

Если отсутствует «Разведка/Р-Бран»: Джон не смог узнать точное местоположение войск Короля ночи. В любом случае, надо как можно быстрее подготовиться к битве.

Всем очевидно, что Король ночи идёт за Браном.

 снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты», снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран»

Далее — (100)

## 150

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», но отсутствует «Сюжет/Стрелки за рвом»: Мертвецы сметают всё на своём пути к стенам.

Все метательные машины уничтожены.

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом»: Мертвецы сметают всё на своём пути к стенам.

Машины и стрелки уничтожены.

Если отмечено «Сюжет/Часть Безупречных»: Все Безупречные мертвы.

Если отмечено «Сюжет/Безупречные на стене»: Вихты готовятся к штурму стен.

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом»: **Далее**,  «Люди (%)» -16, «Боевой дух защитников» -20, «Мертвецы (%)» +8, ✓«Все машины уничтожены», ✓«Стрелки уничтожены» — (21)

○ Если отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом», но отсутствуют «Сюжет/Машины за рвом», «Сюжет/Безупречные на стене»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -10, «Люди (%)» -10, «Мертвецы (%)» +5, ✓«Стрелки уничтожены» — (21)

○ Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», но отсутствуют «Сюжет/Стрелки за рвом», «Сюжет/Безупречные на стене»: **Далее**,  ✓«Все машины уничтожены», «Мертвецы (%)» +3, «Боевой дух защитников» -10, «Люди (%)» -6 — (21)

○ Если отмечено «Сюжет/Безупречные на стене»: **Далее** — (21)

## 151

Визерион — один из трех драконов Дейнерис Таргариен, «родился» в Дотракийском море вместе с Дрогоном и Рейгалем. Свое имя получил в честь покойного брата Дейнерис, Визериса Таргариена.

Яйцо Визериона было бледно-желтым с золотыми полосками.

У Визериона чешуя цвета свежих сливок, а рожки, маховые кости и хребет — из темного, сверкающего на солнце золота. Его глаза, как два озера расплавленного золота.

Цвет пламени золотисто-оранжевый.

После убийства и оживления получил синие глаза и пламя.

○ **Назад**,  на предыдущий параграф

## 152

---

Дейнерис и Джон на драконах атакуют боевые порядки мертвецов.

Драконы сходят с ума от запаха смерти и впадают в боевое безумие.

Мертвецы гибнут сотнями. Погибает даже несколько белых ходоков.

Но Бран остаётся без охраны.

Король ночи на Визерионе подкравшись с другой стороны замка атакует трёхглазого ворона.

**Далее** — (22)

## 153

---

Если отмечено «Варианты/Вариант-1»: Кажется, что становится всё холоднее, а хлопья снега падают чаще.

Может, это знак приближения армии Короля ночи?

Джон спросил об этом Тормунда, предводителя воинов вольного народа.

-За стеной всегда так, - усмехнулся тот себе в рыжую бороду, словно сплюнув слова сквозь зубы. - Может, белые ходоки всё это время были с нами рядом ?

Звук рога отвлекает их от разговора. Во дворе у ворот собралось странное общество.

Джону надо торопиться, так как там явно назревает какой-то скандал.

Если отмечено «Варианты/Вариант-2»: Шум у ворот отвлекает Джона от военных приготовлений. Ну что там ещё?

Если отмечено «Варианты/Вариант-3»: У Джона много друзей и союзников. Все помогают ему по мере сил, однако у армии может быть лишь один командир и вся тяжесть ответственности всё равно ложится на плечи Сноу.

Вот и сейчас он срочно нужен у ворот. Там опять что-то случилось.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Бран», снять все отметки в «Варианты», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Варианты»

**Далее** — (140)

**Тормунд (справка)** — (64)

Джон в замешательстве. Если ничего не делать, то все, кто находится под стенами, погибнут.

Если отмечено «Сюжет/Два мёртвых дракона»: Бросить в бой единственного дракона, чтобы помочь Безупречным?

Если отсутствует «Сюжет/Два мёртвых дракона»: Бросить в бой двух драконов, чтобы помочь Безупречным?

А может быть, атаковать мертвецов силами гарнизона?

Пусть атакует Дейнерис на драконе, ✎ «Мертвецы (%)» -15 — (127)

Если отсутствуют «Сюжет/Два мёртвых дракона», «Сюжет/Бран-дракон»: Атаковать двумя драконами, ✎ «Мертвецы (%)» -25 — (112)

Если отмечено «Сюжет/Бран-дракон», но отсутствует «Сюжет/Два мёртвых дракона»: Атаковать двумя драконами, ✎ «Мертвецы (%)» -25 — (152)

Атаковать гарнизоном, ✎ «Мертвецы (%)» -10, «Люди (%)» -5 — (54)

Открыть ворота для отступающих — (28)

Если отмечено «Сюжет/Стрелки за рвом» или отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными», но отсутствует «Сюжет/Машины за рвом»: Ничего не делать, ✎ ✓«Безупречные мертвы», «Люди (%)» -30, «Мертвецы (%)» +15, «Боевой дух защитников» -25, ✓«Стрелки уничтожены», «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, «Мертвецы (%)» +5, ✓«Серый Червь мёртв» — (81)

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», отмечено «Сюжет/Стрелки - за Безупречными»: Ничего не делать, ✎ ✓«Безупречные мертвы», «Люди (%)» -30, «Мертвецы (%)» +15, «Боевой дух защитников» -25, ✓«Стрелки уничтожены», «Люди (%)» -10, «Боевой дух защитников» -5, «Мертвецы (%)» +5, ✓«Все машины уничтожены», «Боевой дух защитников» -5, «Люди (%)» -6, «Боевой дух защитников» -10, ✓«Серый Червь мёртв» — (81)

Если отмечено «Сюжет/Машины за рвом», но отсутствуют «Сюжет/Стрелки - за Безупречными», «Сюжет/Стрелки за рвом»: Ничего не делать, ✎ ✓«Безупречные мертвы», «Люди (%)» -30, «Мертвецы (%)» +15, «Боевой дух защитников» -25, ✓«Все машины уничтожены», «Боевой дух защитников» -5, «Люди (%)» -6, «Боевой дух защитников» -10, ✓«Серый Червь мёртв» — (81)

## 155

---



Первыми не выдерживают невооружённые мирные жители. Они в панике мечутся и пытаются спрыгнуть со стен, чтоб спастись.

У ворот возникает давка.

Воины отвлекаются и пытаются остановить бегство.

Мертвецы обрушиваются на обезумевшую толпу сверху со стен.

Одичалые дрогнули, а затем побежали и северяне.

Армия Короля ночи врывается в замок!

Люди гибнут сотнями.

○ **Далее**,  «Боевой дух защитников» -40, «Люди (%)» -30 — **(22)**

## 156

---

Короткое сражение кончилось также быстро, как и началось.

Разведка не удалась, но никто не погиб.

Это тоже хорошо.

○ **Далее** — **(31)**

## 157

---



Если отмечено «Сюжет/Норма в продовольствии», отмечено «Сюжет/Отослал беженцев»: Вряд ли Король ночи будет держать замок в осаде, но всё равно эта мера разумна.

Слишком много едоков скопилось в замке, а впереди ещё длинная зима.

Однако, многие воины недовольны своим скудным пайком.

Хорошо ещё, что Джон отослал беженцев из замка.

Если отмечено «Сюжет/Нет нормы в продовольствии», отмечено «Сюжет/Отослал беженцев»: Вряд ли Король ночи будет держать замок в осаде.

Может, действительно, пусть воины будут сыты перед битвой?

А что будет дальше? Если все будут живы - как-нибудь проблему можно будет решить.

Если отмечено «Сюжет/Норма в продовольствии», отмечено «Сюжет/Принял беженцев»: Вряд ли Король ночи будет держать замок в осаде, но всё равно эта мера разумна.

Слишком много едоков скопилось в замке, а впереди ещё длинная зима.

Однако, многие воины недовольны своим скудным пайком, учитывая, что в замке скопилось огромное количество беженцев.

Ночью в лагере возникли беспорядки при разделе еды. Есть погибшие.

Нескольких зачинщиков пришлось арестовать, а кое-кого даже казнить.

Дисциплина временно восстановлена, но недовольство осталось.

Если отмечено «Сюжет/Нет нормы в продовольствии», отмечено «Сюжет/Принял беженцев»: Вряд ли Король ночи будет держать замок в осаде.

Может, действительно, пусть воины будут сыты перед битвой? Тем более, что в замке полно беженцев, которых тоже надо кормить.

А что будет дальше? Если все будут живы - любая проблема решаема.

 снять все отметки в «Бран», отметить случайное ключевое слово (1–6) в «Бран»

Если отмечено «Сюжет/Норма в продовольствии», отмечено «Сюжет/Отослал беженцев»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -10 — **(26)**

Если отмечено «Сюжет/Норма в продовольствии», отмечено «Сюжет/Принял беженцев»: **Далее**,  «Боевой дух защитников» -20 — **(26)**

Если отсутствует «Сюжет/Норма в продовольствии»: **Далее** — **(26)**

## 158

---

Снова неудача!

Мертвец словно читает мысли Сноу и он очень силён.

Король ночи схватил своего противника за горло и смотрит ему прямо в глаза.

Джон начинает терять сознание.

- Ударить мертвеца кинжалом — (106)
- Ткнуть пальцем в глаз — (106)
- Позвать на помощь — (106)

## 159

---

Джону чудом удаётся спастись, маневрируя на малой высоте между холмов.

Король ночи хуже знает местность и теряет противника из виду.

Это хорошая новость.

К сожалению, Джон Сноу не смог толком рассмотреть боевые порядки врага.

Разведка не удалась, а это плохо.

Это произвело угнетающее впечатление на защитников замка.

- Далее,  «Боевой дух защитников» -10, снять все отметки в «1 из 2» — (31)



Младший сын лорда Тайвина Ланнистера и младший брат Джейме и Серсеи. За свой рост Тирион получил прозвище «Полумуж», а за острый язык — «Бес».

Тирион — карлик, с глазами разного цвета (чёрный и зелёный), и пегими волосами (светлыми и тёмными). В битве на Черноводной Тирион потерял часть носа, а также получил огромный шрам на лице, что сделало его ещё более уродливым.

Юность Тириона Ланнистера была тяжёлой. Он не снискал любви отца, поскольку его рождение стоило жизни его матери. Единственным относительно близким человеком для него был брат Джейме. В возрасте 13 лет «женился» на простолюдинке по имени Тиша, которая, как рассказал ему Джейме, была проституткой, снятой им специально для карлика, чтобы тот наконец стал мужчиной. Этот «брак» пришёлся не по нраву лорду Тайвину, и он крайне жестоко обошёлся с сыном: по его приказу, каждый из гвардейцев изнасиловал девушку на глазах Тириона. Этот эпизод стал серьёзной психологической травмой для Тириона и оказал существенное влияние на его последующую жизнь.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф



Кочевой народ воинов, проживающих на центральных равнинах Эссоса, известных как Дотракийское море. Говорят, что они рождаются, сражаются и умирают в седле.

Кланы находятся в беспрестанном движении, кочуя по Дотракийскому морю в поисках пастбищ и целей для грабежа. Дотракийцы часто нападают на соседние регионы.

Также дотракийцы довольно пренебрежительно относятся к пешим воинам.

Их традиционно оружием является короткий меч под названием аракх. Помимо этого они используют лассо, кинжалы, хлысты и огромные луки, из которых дотракийцы способны стрелять даже сидя в седле. Они не носят доспехов, предпочитая иметь в бою скорость и ловкость. Атаки дотракийцев быстры и жестоки, но они довольно уязвимы для лучников, а в пешем бою менее эффективны против воинов в доспехах. Впрочем, дотракийцы редко сражаются на земле, предпочитая оставаться в седле.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

## 162

Богороща стоит отдельно от замка.

Теперь она за линией фронта.

Теперь все мертвецы, включая Короля ночи на Визерионе, атакуют Брана.

Если отмечено «Сюжет/Бран-дракон»: Дракон пытается защитить провидца, но мёртвых слишком много.

Они идут со всех сторон.

Если отмечено «Сюжет/Бран-Ария»: Ария ничего не может сделать против мёртвой орды

Если отмечено «Сюжет/Бран-железнорождённые»: Железнорождённые бьются отчаянно, но что они могут сделать против целой армии!

**Далее** — (22)



Дотракийский кровный всадник.

Кхоно и Агго сопровождают взятую в плен Дейнерис Таргариен к своему кхалу Моро. Они бесцеремонно обсуждают внешний вид девушки, не зная, что Дейнерис прекрасно понимает дотракийский язык. Агго высказывает предположение, что Дейнерис слишком долго была на солнце и поэтому её волосы побелели. В свою очередь, Кхоно говорит, что попросит у кхала разрешения провести ночь с пленницей. Кхоно присутствует в шатре кхала Моро, когда тот обсуждает возможность изнасилования Дейнерис, пока она не признаётся, что является вдовой кхала Дрого.

После прибытия кхаласара в Ваес Дотрак Кхоно лично сопровождает Дейнерис в храм дош кхалин.

Кхоно находится в толпе изумленных дотракийцев, ставших свидетелями того, как Дейнерис вышла невредимой из огня, который сама же и устроила и в котором погибли все кхалы. Как и остальные, Кхоно встает перед ней на колени.

В числе других дотракийцев Кхоно прибывает в Винтерфелл в составе армии Дейнерис Таргариен, пересекая по пути в замок Зимний городок.

Кхоно - командир дотракийцев, а также один из защитников королевы Дейнерис Таргариен.

 **X**«Доступен»

**Назад**,  на предыдущий параграф

Король ночи неожиданно атакует замок.

Он ищет Брана.

Джон на втором драконе вступает с ним в битву.

Дейнерис с Дрогоном возвращаются и помогают Джону.

Король ночи отступает.

Далее — (168)

## 165

---

Пламя дракона сметает со стен прорвавшихся мертвецов.

Но с севера формируется новая колонна вихтов, которая готовится атаковать ворота.

Странно, что самого Короля ночи не видно на поле боя.

Ждать атаки — (168)

Атаковать одним драконом за стенами — (18)

Если отсутствует «Сюжет/Есть лишь один Дракон и Дейнерис»: Атаковать двумя драконами за стенами — (6)

## 166

---

Джон Сноу теряет своего дракона, но Дейнерис спасает его от явной гибели.

Ещё не всё потеряно, но теперь у короля ночи есть два дракона.

Защитники Винтерфелла сильно потрясены неудачей.

Далее,  ✓ «Два мёртвых дракона», «Боевой дух защитников» -20 — (31)

## 167

---

Король ночи прекрасно управляется со своим драконом и отлично чувствует себя в снежной буре.

Дейнерис теряет Джона из виду. Теперь она сражается с противником один на один.

Мать драконов плохо знает местность, а её драконы не любят снег и холод.

Дейнерис и Рейгаль погибают.

Дрогон возвращает Джона в Винтерфелл, а потом успевает забрать тело Матери драконов и унести его в неизвестном направлении.

По крайней мере, она теперь не присоединится к армии мертвецов.

А вот Рейгаль теперь вместе с Визерионом служит Королю ночи.

Так как драконов у Сноу больше нет, то боевой дух защитников Винтерфелла очень сильно упал.

Далее,  «Боевой дух защитников» -50, ✓ «Два мёртвых дракона», ✓ «Дейнерис

мертва», «Люди (%)» -50 — (31)

## 168

---

Вихты перегруппируются и готовят новую атаку.

Теперь они строятся в колонны и атакуют с нескольких сторон.

Лучники и метательные машины открывают ураганный огонь по штурмующим.

Самые опасные направление - башня, ворота и повреждённая стена.

Командиры этих участков запрашивают помощь.

Сил хватит, чтобы помочь лишь кому-то одному.

Куда отправить резерв?

**Башня**,  «Мертвецы (%)» -15,  «резерв-башня» — (20)

**Ворота**,  «Мертвецы (%)» -15,  «резерв-ворота» — (20)

**Стена**,  «Мертвецы (%)» -15,  «резерв-стена» — (20)