Мир игры

По очереди или все вместе заполняйте прочерки своими вариантами, или выбирая из готовых.

Государство, королевство, империя:

_____

Столица: _____

Эти земли известны *щедростью лесов, богатством гор, плодороднейшей почвой, суровым климатом, безжизненными пустошами, дикими нравами, искуснейшими бойцами, культурным влиянием, древнейшей историей, жуткими рассказами путешественников, как колыбель религий,*

_____

Сейчас здесь правит: _____

Главным источником богатства служит

_____

Что оставило сильный след на моде и людях?
В чём это проявляется? _____

_____

Каждый путешественник слышал: _____

_____

Но лишь местные знают: _____

_____

Ищущие уединения и секретности тянутся на *древнее кладбище, сад с лабиринтом живой изгороди, античные руины, заброшенные катакомбы, уединённый монастырь,* _____

Развлечения и сборища всегда там, где *модный театр, античная арена, центральная площадь с величественной статуей, роскошная опера, утончённая питейная,* _____

Главный символ столицы — *исполинский собор, триумфальная арка, помпезный дворец, устрашающая крепость, замысловатые башенные часы,* _____ ,
жители считают его *своей гордостью, пустой тратой денег, напоминанием о жестоком прошлом, чем-то обыденным,* _____

Конфликты

В строчке под обозначением сторон подпишите подробнее природу и особенности конфликта. В начале игры нужно заполнить только один конфликт.

_____

vs

_____

vs

_____

vs

_____

Для записей

Двор

Известный столп
Мнения:

Столпы

Уровни могущества: известный (2 масти), выдающийся (3 масти) и великий (4 масти, только один). В начале игры каждый игрок включая ведущего придумывает столп.

Имя:
Титул/должность:

Мнения:

Имя:
Титул/должность:

Мнения:

Имя:
Титул/должность:

Мнения:

Имя:
Титул/должность:

Мнения:

Имя:
Титул/должность:

Мнения:

Отважный

Здоровье — 3, душевные силы — 2, богатство — 1, статус — 1

Особый ход: **En garde!**

Вы можете спровоцировать **дуэль**, оскорбив персонажа **противоположного мнения**. Если речь идёт о столпе, ваш текущий статус должен быть равен его могуществу.

Определите правила дуэли: до первой крови или до смерти. Если ваш противник отказывается драться так, как вы задумали, можете потратить пункт статуса, чтобы настоять на своём.

В момент самого поединка пройдите **проверку мечей**. В случае успеха вы побеждаете.

При **частичном успехе** выберите 1 из списка ниже, при **полном** — 2:

- Вы наносите именно такую рану, как предполагали. В противном случае по усмотрению ведущего дуэль до первой крови может закончиться смертью или наоборот.
- Вы не теряете ещё пункт статуса из-за осуждения бретёрства.
- Ваш противник или его близкие не будут вам мстить.

Типажи героев

Состоятельный

Богатство — 3, статус — 2, душевные силы — 1, здоровье — 1

Особый ход: **Рог изобилия**

Напишите несколько писем чтобы быстро получить необходимые средства. Получите пункт богатства и пройдите **проверку монет**. При **частичном успехе** выберите один вариант из списка Хороших новостей и два из списка Проблем, при **полном успехе** — наоборот.

Хорошие новости

- Вы получаете ещё пункт богатства.
- Вам присылают подарок — бутылку дорого вина, породистую охотничью собаку, роскошную перевязь. Запишите Подарок на лист персонажа. Потратьте Подарок, чтобы получить дополнительный фавор столпа, если вам удастся его вручить.
- Вы узнаёте про приближённого, нуждающегося в деньгах.

Проблемы

- Кто-то решает вас ограбить.
- Кто-то узнаёт о планах, с которыми связана нужда в деньгах.
- Ваш источник денег заканчивается и требует специальных усилий или времени, чтобы восстановить его.

Красноречивый

Статус — 3, здоровье — 2, душевные силы — 1, богатство — 1

Особый ход: **Обезоруживающая искренность**

Вы настолько обаятельны, что можете избежать проблем из-за нарушения этикета. Если вы обращаетесь к любому персонажу с проникновенной речью, выражающей ваши чувства, ваш взгляд на какую-то проблему или ваше восхищение тем или иным решением, скажите, что именно вы говорите и пройдите **проверку кубков**.

Если вы **преуспели**, то тот, к кому вы обратились, не сможет вам отказать. Но он может сделать меньше, чем вы просили, или интерпретировать ваши слова так, как ему понравится.

Кроме того, при **частичном успехе** выберите 1 вариант из списка хороших новостей и 2 из списка проблем, при **полном** — наоборот.

Хорошие новости

- Вы получаете фавор столпа, слышащего вашу речь.
- Вы получаете пункт статуса.
- Вы меняете личное мнение или подлинную лояльность приближённого на ваш выбор или подталкиваете столпа к тому, чтобы сделать что-то, не противоречащее его личному мнению.

Проблемы

- Вы теряете пункт душевных сил.
- Некто возмущённый сказанным решает научить вас хорошим манерам.
- Кто-то из слушателей получает подсказку о вашем секрете.

Рассудительный

Душевные силы — 3, богатство — 2, здоровье — 1, статус — 1

Особый ход: **Доводы разума**

Вы хладнокровны и можете остудить даже самые горячие головы. Если вы видите, что назревает конфликт, с вашим участием или нет, вы можете предложить участникам успокоиться и обсудить всё как разумные люди, избегая кровопролития и грубости. Пройдите **проверку перьев**.

В случае успеха стороны соглашаются, однако втягивают вас в процесс разрешения их разногласий.

При **частичном успехе** выберите 1 вариант, при **полном** — 2:

- Преимущество на броски, связанные с разрешением этого конфликта.
- Фавор одного из присутствующих столпов или двора.
- Вы узнаете мнение одного из участников конфликта.

Общие ходы



Любая проверка: 2d6+атрибут

- 2–6 — провал, слово за ведущим;
- 7–9 — частичный успех;
- 10+ — полный успех.

Преимущество: кидаете 3d6, выбираете два кубика с наибольшими значениями.

Недостаток: кидаете 3d6, выбираете два кубика с наименьшими значениями.

Потратьте пункт душевных сил чтобы:

- перебросить кубики;
- получить преимущество (до броска).

Помощь: если другой персонаж игрока помогает вам и ведущий согласен с тем, что его помощь может серьёзно повлиять на ситуацию, вы получаете преимущество.

Обдумать следующий шаг

Если вы выделяете время, чтобы понаблюдать за окружающими или проанализировать полученную ранее информацию, можете пройти **проверку перьев**. При частичном успехе попросите у ведущего дать вам намёк на информацию о столпе или приближённом или у игрока — о его герое. Вы выбираете, что именно хотели бы выяснить:

- личное мнение;
- секрет;
- наличие и личность врага;
- наличие и личность покровителя;
- наличие и личность протеже;
- лучший способ убедить кого-то поддержать ваше начинание;
- лучший способ разузнать какую-то информацию.

При **полном успехе** вы можете вдобавок озвучить некое предположение относительно этого персонажа. Если в дальнейшем вы получите подтверждение этого предположения, восстановите 1 пункт душевных сил.

Блеснуть

Если вы получили возможность проявить себя перед двором или кем-то из столпов, пройдите **проверку кубков**.

При **полном успехе** получите 1 фавор столпа или двора (по выбору ведущего) и выберите одно. При **частичном успехе** — выберите одно:

- Вы получаете 1 пункт статуса.
- Все ходы против вас до конца собрания совершаются с недостатком.
- Вы привлекаете внимание столпа или приближённого, который нуждается в тех талантах, которые вы продемонстрировали. Он обращается к вам с поручением. Выполнение этого поручения засчитывается как новый полный успех на ход **блеснуть**, при этом, если речь шла о поручении приближённого, он приносит фавор столпа, к которому приближённый подлинно лоялен.

Защититься

Когда вы защищаете свою жизнь от физической угрозы, пройдите **проверку мечей**. При **частичном успехе** потеряйте пункт здоровья и выберите один из вариантов, предложенных ниже. При **полном успехе** переходите сразу к выбору:

- Вы серьёзно раните одного из нападавших. Он должен будет получить медицинскую помощь или скончается от ран.
- Вы что-то узнаёте о нападавших или человеке, который их прислал.
- Вы наверняка избежите дальнейшей опасности.

Просьба о помощи

Если вам нужно потратить один из ресурсов, вы можете вместо этого списать фавор столпа, имеющего нужную масть.Совместно с ведущим опишите, как именно помощь, влияние или просто имя высокопоставленного человека, важной организации или просто двора помогает вам в вашей задаче.

Поправить здоровье

Вы вкладываете силы и время в своё здоровье, опишите как именно: обращаетесь к врачу, едете на воды, гуляете и дышите свежим воздухом, пьёте снадобья, чтобы уравновесить гуморы, или просто пьёте, ведь вино помогает от малокровия.

Пройдите **проверку мечей**. В случае **успеха** получите пункт здоровья. При **частичном успехе** также выберите одно осложнение:

- Вы тратите пункт богатства на оплату врача или лекарств.
- Вы тратите пункт душевных сил от скуки, усталости или боли.
- Вы случайно раскрываете кому-то секрет — свой или чей-то ещё.

Сбить спесь

Если при свидетелях, не нарушая правил этикета, высмеиваете костюм, достижения, политическую позицию или иное свойство другого персонажа, пройдите **проверку кубков**.

В случае успеха цель будет унижена и дискредитирована. Если это герой, то он теряет фавор столпа по вашему выбору. Если это произошло на собрании, то до его окончания никто не захочет иметь с целью дела и воспринимать её всерьёз. Даже ближайшие друзья постараются общаться скрытно, хотя и не нарушая этикет.

При **частичном успехе** выберите 1, при **полном** — 2. Эти эффекты можно применять как к героям, так и к приближённым:

- Фавор столпа, неблагосклонного к осмеянному или его публичному или коллективному мнению. Если такого нет, то фавор двора.
- Цель не сможет открыто мстить за это оскорбление: отлучать от балов, арестовывать или вызывать на дуэль. Но сможет действовать исподтишка, например распространять слухи или подсылать убийц.
- Преимущество на следующую проверку.

Сорить деньгами

Если вы хотите продемонстрировать свое благосостояние, потратьте пункт богатства, который пойдёт на роскошный костюм, поддержку знаменитого художника, пирушку для ваших товарищей или нечто подобное. Затем пройдите **проверку монет**. При **частичном успехе** выберите 1 вариант из приведённых ниже, при **полном** — 2:

- Вы получаете 1 пункт статуса.
- Вы получаете 1 пункт душевных сил.
- Вы нанимаете исполнителя. Вы должны сами составить подробный план действий, потому что он не справится, если возникнут непредвиденные обстоятельства. Исполнитель не может действовать против масти приближённого. Вор не сможет украсть вещь у приближённого перьев, а головорез не справится с обладателем мечей.

Взять в долг

Если вам нужны деньги, вы можете попросить их в долг у ростовщика, друга, другого героя или какого-то состоятельного человека.

Пройдите **проверку монет**. Выберите 1 из вариантов ниже и получите при **частичном успехе** 1 пункт богатства, при **полном** — 2:

- Вы теряете 1 пункт статуса.
- Вы теряете 1 пункт душевных сил.
- Вы обещаете оказать кредитору услугу.

Если вы просили в долг у персонажа игрока, он теряет соответствующее количество богатства.

Пропуск в высший свет

Если вы хотите попасть на бал, охоту или иное собрание, куда **вас не приглашали**, можете **потратить фавор** столпа. Однако, если собрание не связано с этим столпом или его приближёнными, вы будете совершать все броски на нём с **недостатком**: никто не любит непрошеных гостей.

Вступить в переписку

Вы можете вступить в переписку со знакомым вам героем или приближённым, а также со столпом, если спишете 1 его фавор. Отправьте первое письмо, содержание которого может быть довольно пространным, но задаёт характер переписке.

Когда вы получите ответ — через день или два, если вы находитесь в одном городе, пройдите **проверку перьев**.

При **частичном успехе** вы можете обменяться с адресатом письмами и выбрать 1 из эффектов:

- Вы назначаете личную встречу в приватной обстановке.
- Адресат выдаёт (намеренно или случайно) чей-то секрет по выбору ведущего.
- Вы получаете преимущество на следующий ход против адресата.

При **полном успехе** у вас появляется ещё один вариант на выбор:

- Вы вступаете в длительную переписку, в которой обмениваетесь мыслями и идеями. Если ваши отношения с адресатом и ваше положение в обществе не изменятся за некоторое время на усмотрение ведущего, вы смените личное мнение этого персонажа на одно из ваших. Однако имейте в виду, что в письмах отражаются ваши взгляды, а значит, они могут стать опасным оружием, если попадут не в те руки.

Рекомендательное письмо

Если вы готовы **поручится** перед столпом за другогом героя, можете **передать** ему часть своих фаворов вместе с рекомендательным письмом. Обладатель письма передаёт письмо столпу — спишите от 1 до 3 фаворов и пройдите проверку потраченных фаворов. При полном успехе все эти фаворы передаются тому, кто показал письмо. При частичном 1 из фаворов автоматически превращается в ресурсы, которые способен предоставить этот столп по усмотрению ведущего и которые выдаются предъявителю письма.

Сокровенное желание

Если у вас появилась возможность изложить столпу важную просьбу, которую он способен удовлетворить, можете потратить столько фаворов, сколько у него мастей. Публично столп будет иметь дело только с людьми соответствующего статуса.

Столп выслушает вас и будет готов удовлетворить ваше желание, но с определёнными условиями. Пройдите **проверку**, получая:

- +1 к броску, если речь идёт об известном столпе;
- +2 — если о выдающемся;
- +3 — если о великом.

При **частичном успехе** выберите 1 хорошую новость и 2 подвоха из списков ниже, в случае **полного успеха** — 2 хороших новости и 1 подвох. Вы достигаете своей цели, когда справляетесь с подвохами.

Хорошие новости

- Столп впечатлён вашими словами или сочувствует вашей ситуации и возвращает вам 1 потраченный фавор.
- Столп немедленно выполняет вашу просьбу. Подвохи в этом случае обозначают то, что может испортить вашу победу в ближайшее время. Та же запишите 1 ресурс, который вам и ведущему кажется уместным получить в этой ситуации.
- Столп признаёт вас своим союзником. Все проверки в отношении подлинно лояльных ему приближённых до конца сессии совершаются с преимуществом.

Подвохи

- Столп даёт вам поручение — опасное или потенциально скандальное.
- Столп не уверен в вашей преданности и выполнит просьбу, когда вы потратите необходимое для **сокровенного желания** количество фаворов повторно.
- Влиятельный приближённый будет вам противодействовать, чтобы не дать получить желаемое или присвоить его себе.

Реакции

- Если игрок проваливает ход (6-).
- Все выжидательно смотрят на ведущего, чтобы узнать, что будет дальше.
- Благодаря действиям игроков настал подходящий момент.

Список реакций

- разделите героев
- сведите героев вместе
- предложите сделку с дьяволом
- поставьте перед выбором
- сгустите тучи
- пустите ищейку по следу
- раскройте секрет
- задержите героев
- введите угрозу
- заставьте платить по счетам
- дайте героям перевести дух
- укажите на возможность
- лишите фавора
- напомните о конфликте
- поставьте под удар близких
- избавьтесь от приближённого

Развитие

Отметить ресурс можно в одном из двух случаев:

- Если ресурс опускается до 0 и герой получает состояние.
- Если герой обезвреживает свой секрет, связанный с этим ресурсом.

Раз в игровую сессию также можно отметить любой ресурс в одном из двух случаев:

- Если герой меняет публичное мнение и это приводит к потере фавора.
- Если герой использует особый ход типажа и получает 6–.

Когда герой отметил все 4 ресурса, сотрите отметки и получите на выбор:

- +1 к атрибуту;
- новый ход своего буклета;
- новый ход другого буклета.

Буря

Око бури — это то, вокруг чего вскипает буря: персонаж, событие (например, суд по определённому делу), слух или даже предмет. Если око бури исчезнет, буря тут же прекратится.

Развязки — это несколько наиболее вероятных последствий бури, которые вступят в силу после того, как она минует.

У каждой бури должны быть минимум **две развязки**: одна — связанная с воплощением в жизнь тех процессов, которые её начали, а другая — с их прекращением. Они всегда должны соотноситься с **конфликтами** — заострять их или даже ликвидировать.

Развязкой не может быть сохранение прежнего положения вещей: если буря началась, она **не пройдёт бесследно**.

Признаки (от 3 до 9) — конкретные события, происшествия, просьбы, обращённые к героям, которые позволяют заметить бурю, понять её суть и повлиять на её течение.

Каждый признак даёт героям некий выбор: выполнить ли поручение, похвалить ли скандальную постановку, подхватить ли слух о том, что курфюрст совсем не занимается делами княжества.

Лёгкие признаки скорее обозначают начало бури и напоминают игрокам о конфликтах, которые она затрагивает.

Средние признаки серьёзнее и требуют от персонажей ясно продемонстрировать своё отношение к ситуации или нарочито её проигнорировать.

Тяжёлые признаки будут напрямую втягивать персонажей в происходящее.

Принципы игроков

- Не бойтесь проявлять чувства.
- Не бойтесь рисковать.
- Творите совместно.
- Будьте внимательны друг к другу.
- Уважайте ведущего.
- Не относитесь к игре слишком серьёзно.

Приближённые

Если приближённый непосредственно помогает герою в деле, связанном с его мастью, вы делаете соответствующий бросок с **преимуществом**.

Приближённый может **отменить трату** героем любого количества ресурса, совпадающего с его мастью. При этом он сам «теряет» масть.

Любые действия, которые заставили бы героя **потерять ресурс**, заставят приближённого потерять масть или выйти из игры.

Масть приближённого может восстановиться через некоторое время по усмотрению ведущего или если герой сделает что-то, чтобы помочь её вернуть.

Лояльность

Видимая лояльность говорит, что все считают приближённого человеком этого столпа, хотя это может быть и пустыми слухами.

Подлинная лояльность говорит о том, что отношения между столпом и приближённым остаются втайне от посторонних глаз.

Не имеющий лояльности приближённый считается **лояльным двору** или другому безликому столпу, если таковой присутствует на игре.

Приближённый может **помочь** вам встретиться со столпом, которому подлинно лоялен, но не будет делать это просто так.

Принципы ведущего

- Будьте человеком.
- Помните, кто герои вашей истории.
- Не допускайте, чтобы кто-то оставался над схваткой.
- Делайте историю личной и напряжённой.
- Не умножайте сущности без необходимости.
- Историческая достоверность — не самоцель.

Конфликты

- Конфликты придворных партий
- Конфликты дипломатических партий
- Протестанты против католиков
- Вопросы престолонаследия
- Абсолютизм против пережитков феодализма
- Потомственная аристократия против новых людей во власти
- Конфликтные социальные институты
- Секуляризм против доминирования одной религии
- Просвещение против Антипросвещения
- Национальные движения
- Партия мира против партии войны
- Реформаторы против консерваторов

Столпы

Монарх, консорт, родственник монарха, церковный лидер, министр, временщик, аристократ, военачальник, посол, богач.

Собрания

Бал, маскарад, охота, турнир, опера, балет, салон, пир, прогулка, театр, религиозная процессия.

Передача ресурсов

Герои могут передавать друг другу ресурсы, соблюдая два условия:

- Их передача должна быть обоснована внутриигровыми соображениями.
- Передача ресурсов должна затрагивать отношения между героями — настолько, чтобы удостоиться хотя бы небольшой сцены, где будет показано, что произошло и как это на них повлияло.



Аплодисменты доставляют мне удовольствие, расточать же своё искусство глупцам, выносить свои творения на варварский суд болвана — это, на мой взгляд, для всякого артиста несносная пытка.

Ж.-Б. П. Мольер. Скупой

Автор

Писатель, живописец, драматург или скульптор, мастерски создающий или разрушающий репутации — в твоих руках власть и над придворными, и над простым народом.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Кубки 2, Мечи 1, Перья 0, Монеты -1
- Перья 2, Кубки 1, Монеты 0, Мечи -1

Облик: экстравагантный, шикарный, неряшливый, строгий, бедный.

Манеры: чудаковатый, светский, остроумный, замкнутый, болтливый.

Взгляд: горящий, мрачный, блуждающий, внимательный, легкомысленный.

Обычно: пьёт по кабакам, страдает из-за любви, творит взаперти, прогуливается на природе, подслушивает чужие разговоры.

Цель: поставить оперу в императорском театре, стать портретистом короля, добиться отставки министра-мракобеса, завоевать любовь замужней маркизы, издать крамольный роман в обход цензуры.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фавориты

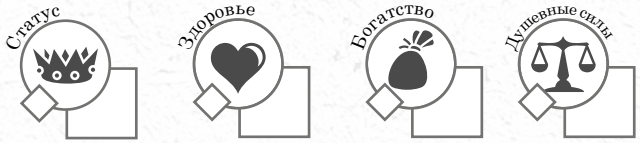
Связи

- ..... и ..... часами спорят о ваших произведениях.
- Вы сейчас работаете над грандиозным произведением, которое ..... заказал в честь или в пику .....
- Отношения между ..... и ..... вдохновляют ваши работы.

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры возьмите ход **служитель муз** и ещё 1 на выбор.

● Служитель муз

Вы можете создавать и презентовать приближённым и столпам свои произведения. Чтобы это сделать, потратьте количество богатства, равное значению самого высокопоставленного столпа, который увидит ваше творение (минимум 1). Опишите, что именно вы создали, и пройдите проверку кубков. При частичном успехе выберите 1 вариант из предложенных ниже, при полном — 2:

- Некто возмещает все затраченные ресурсы и выдаёт вам дополнительно 1 пункт богатства или 1 фавор по вашему усмотрению.
- Этот ход засчитывается ещё и как успешный ход **блеснуть**, целью которого вы можете выбрать любого персонажа при дворе, даже если он не присутствовал на собрании. Результат возьмите из этой проверки.
- Этот ход засчитывается ещё и как успешный ход **сбить спесь**, целью которого вы можете выбрать любого персонажа при дворе, даже если он не присутствовал на собрании. Результат возьмите из этой проверки.

○ За правое дело

Если вы успешно презентовали публике произведение искусства, восхваляющее то или иное мнение, то все персонажи, публично разделяющие это мнение, включая вас, получают 1 пункт статуса, а персонажи, лично разделяющие это мнение, — 1 пункт душевных сил.

○ Властитель дум

Вы можете поколебать умы сильных мира сего точным и едким произведением. Если вы отражаете в своей работе ваше мнение, можете сделать ход **служитель муз**, используя перья, а не кубки, и добавить к результатам хода вариант:

- Списав такое же количество фаворов столпа, какое необходимо для хода **сокровенное желание** против этого столпа, вы меняете его мнение по затронутому вопросу на ваше.

○ Любимец улиц

Кому какое дело до напыщенных дворян, пока ваши стихи и песни поёт народ! Создайте известный столп «Уличные поэты» с мастями мечей и перьев и определите его мнения на основании того, какие взгляды популярны в народе. Вы можете тратить душевные силы вместо богатства и фаворов, чтобы создавать произведения искусства, которые презентуете этому столпу ходом **служитель муз**. Каждый раз, когда вы публично совершаете ход **сбить спесь** против аристократа, придерживающегося противоположного с «Уличными поэтами» мнения, получите 1 их фавор.

○ Искусство не лжёт

Вы не терпите лицемерия. Если кто-то оскорбляет мнение, которого вы придерживаетесь, можете потребовать у него извинений. Если он откажется, получите преимущество на следующую проверку, призванную поставить его на место.

○ Сытый художник

Ваши произведения всегда выглядят искренними, даже если говорят о проблеме, о который вы до вчерашнего дня не имели ни малейшего понятия. Пока вы совершаете ходы, как-либо связанные с искусством, можете игнорировать необходимость делать проверку с недостатком или тратить ресурсы при поддержке мнения, противоречащего вашему, при условии что совершаемый ход может принести вам богатство, статус и/или фавор.

SILVER HOOF GAMES



Приятно вращаться в обществе предусмотрительных людей — никто никого не знает.

А. Перес-Реверте. Капитан Алатристе

Дознаватель

Специалист по установлению или сокрытию истины, такой герой способен перевоплощаться в других, расследовать, воровать и даже убивать, не привлекая к себе внимания.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Мечи 2, Перья 1, Монеты 0, Кубки -1
- Перья 2, Монеты 1, Кубки 0, Мечи -1

Облик: неприметный, соблазнительный, миловидный, пугающий, аккуратный.

Манеры: тихий, угодливый, беспощадный, хитрый, угрожающий.

Взгляд: пристальный, тяжёлый, притягательный, избегающий, непроницаемый.

Обычно: крутится при дворе, подслушивает разговоры в тавернах, работает аптекарем, рассуждает об общественном порядке, ищет запрещённые книги.

Цель: раскрыть заговор против кардинала, возглавить тайную полицию, отомстить бывшему любовнику, уничтожить доказательства своих преступлений, стать доверенным агентом канцлера.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фавориты

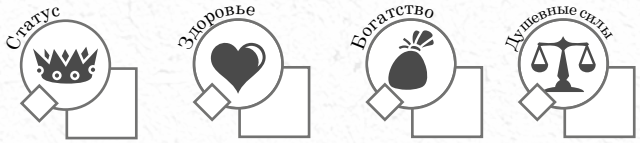
Связи

- Вы с ..... хотите защитить ..... от опасности, о которой они и не подозревают.
- ..... втягивает вас в интриги, а ..... пытается защитить от его дурного влияния.
- Вы знаете некую общую тайну ..... и .....

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры возьмите любые 2.

○ Весь мир — театр

Вы умеете выдавать себя за других людей. В начале игры запишите себе 3 единицы маскировки. Можете потратить их, чтобы:

- измениться до неузнаваемости (1 маскировка);
- замаскироваться под конкретного человека, похожего на вас (2 максировки);
- замаскироваться под человека, от вас отличающегося (3 маскировки).

Пока вы замаскированы, вы не теряете ресурсы от того, что действуете вопреки своему публичному или коллективному мнению.

Чтобы восстановить 1 единицу маскировки, пройдите проверку перьев. При частичном успехе потратьте 1 пункт богатства.

○ Ловкие пальцы

Если какой-то другой персонаж отвлекает внимание окружающих, например успешным ходом **блеснуть** или **сбить спесь**, вы можете украсть небольшую вещь у одной жертвы или подбросить что-нибудь ей.

○ Безмолвные свидетели

Вы обладаете уникальным навыком — умеете искать улики. Если вам удалось осмотреть какое-то помещение, можете пройти проверку перьев. При частичном успехе задайте 1 вопрос, при полном — 2:

- Если ли в помещении что-то скрытое?
- Кто тут недавно был?
- Пропало ли в помещении что-то незаметно для хозяев?

○ Птичка напела

Вы не гнушаетесь иметь дело со слугами высокопоставленных особ и умеете расположить их к себе, чтобы получать информацию. Если вы говорите с людьми, работающими на героя, приближённого или столпа, пройдите проверку монет. При частичном успехе узнайте какой-то секрет цели. При полном успехе можете потратить 1 пункт богатства, чтобы получить веские, хотя и опровержимые доказательства того, что вам удалось узнать.

○ Клинок в ночи

Ради денег, славы или благого дела вы готовы пойти на убийство. У вас всегда при себе есть кинжал, и, оставшись с персонажем наедине, вы можете пустить его или другое оружие в ход. Спишите 1 пункт душевных сил, чтобы пойти на столь рискованное предприятие, и пройдите проверку мечей. При частичном успехе выберите 1 вариант, при полном — 2:

- Жертва точно погибает или, если вы хотели её просто запугать, точно остаётся жива и в ужасе.
- Вы точно не оставляете никаких следов, которые позволят найти вас.
- Жертва не привлекает внимания своих слуг, стражников или простых прохожих.

○ Секретные рецепты

Вы владеете секретами отваров и снадобий, дающих власть над человеческим телом и разумом, и у вас дома или в каком-то тайном месте скрыта лаборатория, обнаружение которой вызовет немало вопросов. Если вы делаете яд, выберите, какой эффект он должен возыметь: убить цель, погрузить в глубокий сон, опоить или вызвать жуткие видения. Потратьте 1 пункт богатства, чтобы купить ингредиенты на 1 порцию яда. В тот момент, когда жертва его примет, пройдите проверку перьев.

При полном успехе выберите 1 последствие,
при частичном — 2:

- Яд затронул ещё одного человека по выбору ведущего.
- Яд действует слабее или сильнее, чем предполагалось, по усмотрению ведущего.
- Страдание жертвы и страх разоблачения заставляют вас потерять 1 пункт душевных сил.

SILVER HOOF GAMES



Я в твоём отечестве видел много глупостей, но это принадлежность всех просвящённых народов, как я узнал из книг, и вы только в том виноваты, что перенимаете чужие глупости.

Ф. В. Булгарин. Иван Иванович Выжигин

Иностранец

Посол, дипломат или просто авантюрист, оставивший родину за спиной. Иностранец воспринимается всеми как носитель чужой культуры, языка и обычаев — со всеми сопутствующими возможностями и проблемами.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Кубки 2, Мечи 1, Монеты 0, Перья -1
- Монеты 2, Кубки 1, Перья 0, Мечи -1

Облик: экзотический, чудаковатый, торжественный, чопорный, загадочный.

Манеры: церемонный, снисходительный, обаятельный, брезгливый, потерянный.

Взгляд: мерцающий, ищущий, смеющийся, коварный, недоумевающий.

Обычно: рассказывает о путешествиях, держится соотечественников, пробует местную кухню, молится, тоскует по родине.

Цель: добиться союза между Англией и Францией, вернуться на родину из изгнания, получить монополию на торговлю кофе на местном рынке, посадить просвещённого кандидата на престол, выйти замуж вопреки воле обеих семей.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фаворы

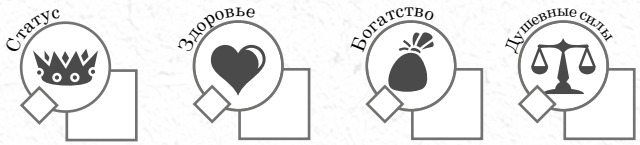
Связи

- ..... восхищается культурой вашей страны, несмотря на негодование .....
- ..... пытается поразить вас колоритом своей страны, а ..... — помочь вам почувствовать себя как дома.
- ..... напоминает вам о дорогом человеке, оставшемся дома, и ради них вы помогаете .....

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры возьмите **в чужой стране** и 1 любой ход.

● В чужой стране

Вы приехали из дальних краёв, обладающих специфической репутацией в столице. Любому человеку — от аристократа до простолюдина — это очевидно сразу. Выберите, что думают о вашей родине местные:

- Это великая страна, центр искусства и науки, пример для подражания всего цивилизованного мира. Сильная сторона: статус. Слабая сторона: богатство.
- Это старый враг, с которым совсем недавно закончилась очередная война, вызывающий ненависть и подозрение. Сильная сторона: душевные силы. Слабая сторона: здоровье.
- Это диковинный край, известный редкими товарами и странными обычаями. Сильная сторона: богатство. Слабая сторона: душевные силы.
- Это фронтир, непокорённая земля, где люди похожи на жителей метрополии, но кажутся грубее и ближе к природе. Сильная сторона: здоровье. Слабая сторона: статус.

Всегда, когда вы тратите ресурс, являющийся вашей слабой стороной, вы должны потратить на 1 пункт больше. Всегда, когда вы получаете ресурс, являющийся вашей сильной стороной, вы получаете на 1 пункт больше.

○ Диковинный подарок

На вашей родине можно найти удивительные вещи. Если вы дарите кому-то предмет из ваших земель, спишите 1 или более пунктов богатства и совершите ход **блеснуть** с одним из следующих бонусов:

- Вы делаете его с преимуществом.
- В случае успеха вы получаете 1 фавор столпа за каждый потраченный пункт богатства.
- Вы берёте исход «Привлечь внимание приближённого или столпа» дополнительно к остальным результатам хода.

○ Дипломат

Вы прибыли в столицу с конкретным поручением. Придумайте приказ, противоречащий вашим собственным целям. Запишите ваше посольство как известный столп с мастями монет и мечей — вам могут предоставить деньги и охрану в случае нужды. Всегда, когда вы успешно продвигаете порученную вам цель, получите 1 фавор этого столпа. После того как вы выполните её, потратьте 1 фавор посольства, если хотите остаться в стране и получить новое задание.

○ Чужеземное колдовство

Ваша манера боя принципиально отличается от той, к которой привычны местные жители. Если вы сражаетесь в своём национальном стиле и противостоите кому-то, кто не знаком с воинской традицией вашей родины, совершайте броски мечей с преимуществом. Скорее всего, этот ход не получится использовать на дуэлях, так как их правила будут требовать придерживаться местных традиций.

○ У нас так принято

Врать о том, что вы просто ведёте себя в соответствии с обычаями родной страны, унизительно. Но если вы это делаете, можете при **провале** на броске потратить 1 пункт **душевных сил** и улучшить результат до **частичного успеха**.

○ Какое варварство!

Вы можете заявить, что у вас на родине давно забыли о таких тривиальных проблемах. Если вы это делаете, можете в течение сцены **сбить спесь** с **преимуществом** с того, кто демонстрирует приверженность тому или иному мнению о конфликте, насчёт которого у вас мнения нет.

SILVER HOOF GAMES



Кто достиг высот образования, должен заранее предположить, что большинство будет против него.

И. В. Гёте. Годы странствий Вильгельма Мейстера

Книжник

Образованный «дворянин мантии» или сухой писака, этот персонаж даёт прекрасные советы и способен помочь как столпам, так и другим героям в любых их начинаниях.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Монеты 2, Перья 1, Кубки 0, Мечи -1
- Перья 2, Кубки 1, Монеты 0, Мечи -1

Облик: безукоризненный, старомодный, неуместный, солидный, изнурённый.

Манеры: педантичный, рассудительный, язвительный, рассеянный, суетливый.

Взгляд: отвлечённый, проницательный, скептический, мудрый, бегающий.

Обычно: читает в уединении, беседует с интеллектуалами, ведёт дела, пишет философские труды, преподаёт в университете.

Цель: добиться принятия Акта о веротерпимости, стать королевским советником, получить похвалу просвещённой царицы как мыслитель, издать Энциклопедию, стать судьёй высшей инстанции.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фаворы

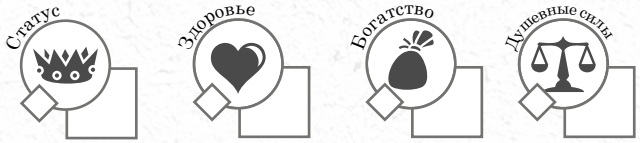
Связи

- Вы влюблены в ....., но они предпочитают вашего старого друга .....
- Вы — любимый ученик ....., а вашему товарищу ..... уроки не давались без вашей помощи.
- Вы с ..... и ..... раз в неделю собираетесь обсудить последние новости.

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры возьмите **продуманный совет** и ещё 1 ход.

● Продуманный совет

Образование и опыт сделали вас экспертом в какой-то сфере. Выберите 1 из вариантов:

- экономика и практическая смётка (монеты);
- инженерия и военное дело (мечи);
- естествознание и юриспруденция (перья);
- философия и риторика (кубки).

Герои и приближённые, занимающиеся чем-то, связанным с этой мастью, могут обращаться к вам за советом. Они должны хотя бы в общих чертах описать ситуацию и выслушать вас. Если они воспользуются вашим советом, пройдите проверку перьев. В случае успеха выберите 1 из вариантов:

- Приближённый преуспевает или проваливает задуманное начинание (по вашему выбору).
- Герой улучшает или ухудшает результат проверки на одну категорию (по вашему выбору).
- Вы получаете преимущество на проверку соответствующего атрибута против спросившего.

При частичном успехе вы теряете 1 пункт статуса, если персонаж воспользовался вашим советом и потерпел неудачу вне зависимости от причины. При полном успехе вы получаете 1 пункт статуса, если персонаж воспользовался вашим советом и преуспел.

○ Выдающийся эксперт

Вы обладаете достаточным авторитетом и познаниями, чтобы к вашим советам прибегали столпы. Если столп обращается к вам за советом (например, после хода **блеснуть**) или вы осведомлены о его планах и в письме излагаете свои соображения по этому поводу, совершите ход **продуманный совет**, но вместо статуса вы будете терять или получать фаворы столпа.

○ Тщательная документация

Вы аккуратно храните всю вашу переписку и можете просмотреть бумаги, чтобы лучше понять, с кем имеете дело. Если вы выкинули полный успех на бросок **вести переписку**, запишите имя своего респондента в свой архив. Вы и любой другой персонаж, имеющий доступ к этому архиву, совершаете ход **обдумать следующий шаг** касательно респондента с преимуществом.

○ Разумная организация

Вы обладаете редким, почти колдовским в глазах дворян умением считать деньги. Герой, приближённый или столп могут попросить вас навести порядок в их финансах, для чего они должны ответить на ваши вопросы и, возможно, дать вам покопаться в бумагах и письмах. После этого пройдите проверку монет. При частичном успехе выберите 1 вариант, при полном — 2:

- Герой получает 1 пункт богатства.
- Столп или приближённый получает дополнительную масть монет, которая исчезает после первого использования.
- Вы узнаёте секрет персонажа.

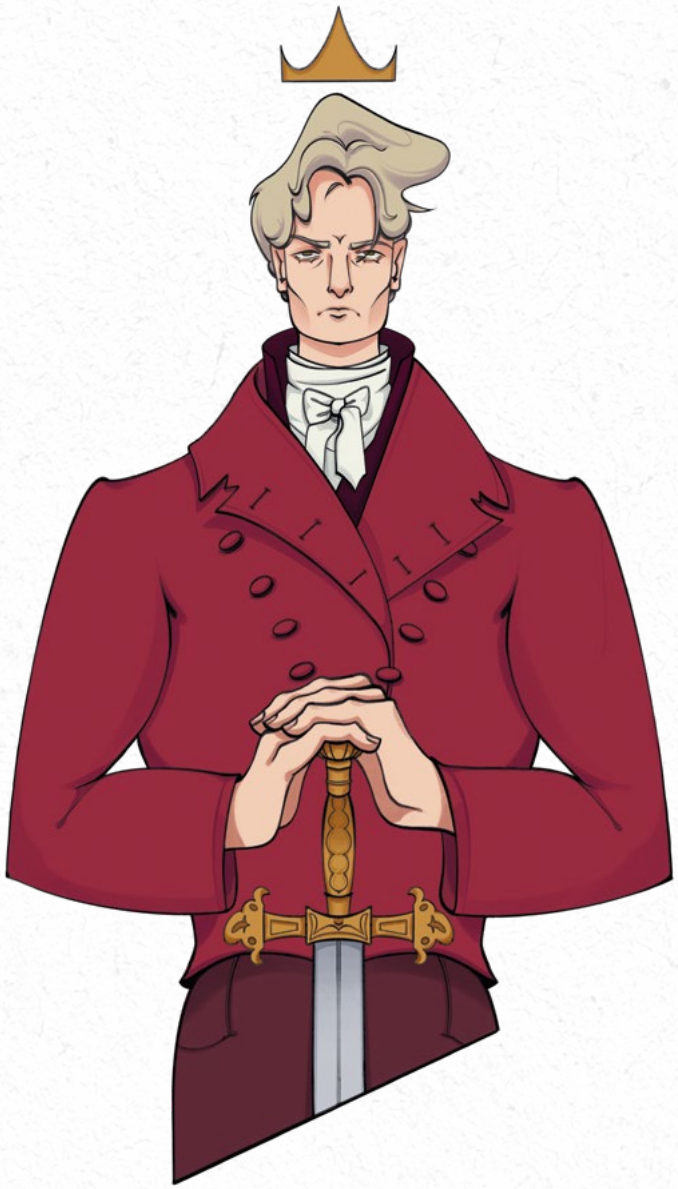
○ Сила разума

Мнение, которого вы придерживаетесь, опирается на факты и рациональность. Если вы совершаете ход **сбить спесь** против персонажа противоположного мнения, можете привести научные данные или процитировать философский трактат и использовать для проверки перья, а не кубки.

○ Доктор медицины

Вы обладаете блестящими медицинскими познаниями. Если у вас есть хотя бы простейшие медицинские принадлежности и вы помогаете приближённому или столпу, то можете автоматически спасти его от смерти, а если помогаете герою, то он улучшает результат хода **поправить здоровье** на одну категорию.

SILVER HOOF GAMES



Говорят, что в младенческие, детские и юношеские годы принцы выказывают необычайные способности, остроумие и поражают своим красноречием. Остаётся лишь удивляться, что на свете столько многообещающих принцев и столько никуда не годных королей!

Дж. Свифт. Рассуждения о различных предметах, нравственные и занимательные

Наследник

Родственник одного из самых могущественных людей в государстве, наследник пытается построить собственную жизнь в тени великого предка.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Мечи 2, Кубки 1, Перья 0, Монеты -1
- Кубки 2, Перья 1, Монеты 0, Мечи -1

Облик: яркий, невинный, лукавый, скандальный, утончённый.

Манеры: впечатлительный, легкомысленный, наглый, благовоспитанный, дружелюбный.

Взгляд: ясный, любопытный, распахнутый, надменный, смеющийся.

Обычно: усердно учится, балагурит с друзьями, тайком сбегает из дома, пишет любовные письма, соперничает с братьями.

Цель: жениться на возлюбленной незнатного происхождения, получить чин в колонии подальше от дома, спасти предка от заговора против него, защитить гугенотов от гонений, сорвать интригу предка.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фаворы

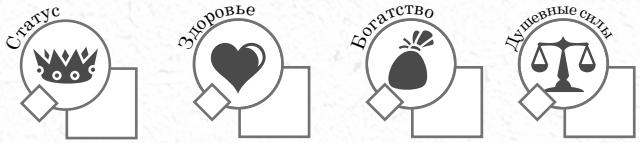
Связи

- ..... хочет устроить ваш брак с .....
- Дерзкое обращение ..... с одним из столпов восхищает вас настолько, что вы с ..... защищаете их от неприятностей.
- Вы завидуете простоте отношений между ..... и .....

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры вы получаете ход **предок** и ещё 1 на выбор.

● Предок

Вы — ближайший родственник одного из столпов, вашего предка. При создании персонажа придумайте себе две противоречащие друг другу цели: личную и поставленную предком. Запишите значение уважения 3. Когда вы попадаете в неприятности, связанные с мастью предка, можете понизить уважение на 1, чтобы спастись благодаря его союзникам, ресурсам или имени.

Каждый раз, когда вы по собственной воле делаете шаги, ведущие к выполнению цели, поставленной предком, его уважение к вам растёт, но не выше 3.

Если уважение предка опускается ниже его могущества (1 — для известного столпа, 2 — для выдающегося, 3 — для великого), за каждый недостающий пункт ведущий выбирает героя или приближённого, которого предок считает оказывающим на вас «дурное влияние». Он будет изо всех сил мешать вам общаться.

Если уважение падает ниже 0, предок принимает меры, чтобы вы выполнили поставленную им цель самым неприятным для вас образом. Примите свою судьбу или смените буклет, как если бы ваш персонаж был изгнан.

Предок будет готов иметь с вами дело публично, пока ваш статус не опустится до 0.

○ Честь рода

Если кто-то оскорбляет вас, предка или его (не ваши!) мнения, спишите 1 пункт душевных сил и запишите 3 гнева. Вы можете потратить 1 пункт гнева на следующие действия:

- Вы получаете преимущество на ход, призванный отомстить обидчику.
- Вы восстанавливаете 1 пункт здоровья в схватке с обидчиком.
- Вы находите приближённого, знающего секрет, который поможет вам отомстить.

После того как месть свершится, весь непотраченный гнев превращается в уважение.

○ За чужой счёт

Если вы используете своё настоящее имя, совершайте ход **взять в долг** с преимуществом. Но при провале или частичном успехе, помимо других последствий, понизьте уважение предка на 1.

○ Увлекающаяся натура

Если рядом с вами герой совершил ход с полным успехом, это производит на вас неизгладимое впечатление и желание ему подражать. Вы можете перераспределить атрибуты так, чтобы ваше значение атрибута, от которого был сделан впечатливший вас ход, сравнялось бы со значением этого атрибута у отличившегося героя. Вы также получаете возможность делать впечатливший вас ход, но с недостатком. После первой же неудачи вы теряете способность совершать этот ход, а атрибуты возвращаются к прежним значениям.

○ Оправданные ожидания

Вы можете публично заявить, что совершите нечто экстраординарное, достойное репутации вашего предка. Определите критерии успеха и неудачи и примерные сроки, в которые вы берётесь это сделать, и пройдите проверку кубков. При частичном успехе запишите 1 пункт статуса, при полном — 2. Если вы выполните обещание в срок, то можете засчитать успех в этом броске как успех в броске **блеснуть**, направленном на вашего предка. В случае если вам не удалось выполнить обещание, потеряйте столько уважения, сколько вы получили статуса.

○ Верный слуга

Предок направил вам на помощь телохранителя (мечи), управляющего (монеты), секретаря (перья) или клеврета (кубки). Пока вы делаете что-то, не противоречащее цели, поставленной предком, можете использовать его уважение вместо соответствующего атрибута, но при провале или частичном успехе в таком броске понизьте уважение на 1.

SILVER HOOF GAMES



Он имел все хорошие и дурные качества молодого кавалериста: был храбр, честен, знал службу, но часто бывал в ней неисправен от ветрености и от излишней страсти к забавам.

В. Ф. Булгарин. Иван Иванович Выжигин

Офицер

Военный, принадлежащий к одному из полков. Суровый боец или напыщенный фанфарон, он всецело полагается на собственных боевых товарищей и подчинённых.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Мечи 2, Перья 1, Кубки 0, Монеты -1
- Кубки 2, Мечи 1, Монеты 0, Перья -1

Облик: лихой, франтоватый, скромный, безупречный, небрежный.

Манеры: щепетильный, прямолинейный, романтичный, учтивый, безбашенный.

Взгляд: прямой, гордый, горящий, сумрачный, беспечный.

Обычно: кутит с однополчанами, ввязывается в драки, ухаживает за дамами, несёт службу, заводит дружбу с высокими чинами.

Цель: возглавить полк, жениться на вдове адвоката, склонить короля к войне с соседями, очистить имя полка от дурных слухов, восстановить честь семьи.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фаворы

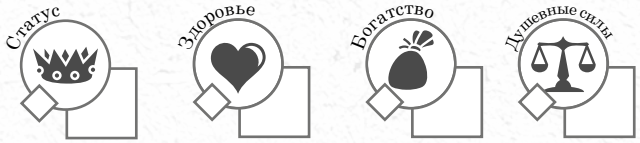
Связи

- Вы с ..... поклялись покойному отцу ..... защищать его семью.
- ..... спас вашу карьеру, которой угрожал роман с .....
- Вы с ..... и ..... отличились в одном сражении, но теперь ..... служит в конкурирующем полку, а ..... ушёл с военной службы.

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры возьмите **полк** и ещё 1 ход на выбор.

● Полк

Придумайте полк, к которому принадлежит офицер. Он может быть:

- Прославленный — отличившийся во время недавней войны.
- Блистательный — охраняющий дворцы и известный яркими мундирами.
- Верный — с солдатами и офицерами, готовыми защищать друг друга до последней капли крови.
- Зловещий — окружённый мрачными легендами о жестокости к противникам.

Когда вы окружены вашими сослуживцами или подчинёнными, делайте все проверки, в которых они могут вам помочь, с преимуществом.

○ Гвардеец

Ваш полк занимает особое положение при дворе. Он считается известным столпом, одна масть которого — мечи, а вторая определяется вами совместно с ведущим.

У дворянской гвардии это будут кубки, у иностранных наёмников — монеты, а у отряда, исполняющего деликатные поручения властей, — перья.

Каждый раз, когда вы прилюдно совершаете поступок, соответствующий репутации вашего полка, получите 1 фавор этого столпа.

○ Арсенал

Многие дворяне носят с собой шпаги или пару пистолетов, но у вас есть доступ к целому арсеналу оружия и доспехов. Если вы потратите время на то, чтобы хорошенько снарядиться и надеть броню, запишите 3. Вы можете потратить 1 на то, чтобы:

- проигнорировать все повреждения из одного источника;
- получить преимущество на проверку мечей в бою;
- автоматически уложить одного врага точным выстрелом.

После того как вы использовали арсенал, вам нужно потратить 1 пункт богатства, чтобы восстановить возможность использовать его снова.

○ Воинская слава

Если вы рассказываете историю о своих военных подвигах, можете выбрать один из двух эффектов:

- Вы сравниваете какого-то человека с вашими противниками. Сделайте ход **сбить спесь** с преимуществом, но вы не можете выбрать в качестве результата «цель не будет открыто вам мстить за это оскорбление».
- Вы пытаетесь впечатлить слушателей своей удалью. Сделайте ход **блеснуть** с преимуществом, но вы не можете выбрать в качестве результата «вы привлекаете внимание столпа или приближённого, который нуждается в тех талантах, которые вы продемонстрировали».

○ Опасность опьяняет

Если вы выжили при столкновении с физической опасностью, получите 1 пункт душевных сил.

○ Роскошная форма

Покупая себе новое роскошное обмундирование, можете **сорить деньгами**, используя **кубики** вместо **монет**.

SILVER HOOF GAMES



Как и всякий дворянин, он гордился своим благородным происхождением, свято хранил древний щит и родовое копьё и держал у себя на дворе тощую клячу и борзую собаку.

М. Сервантес. Хитроумный идальго Дон Кихот Ламанчский

Помещик

Аристократ, имеющий старый титул, родовую землю и поместье в столице. Даже если он утратит своё богатство, то всё равно будет защищён от скандалов и интриг репутацией древней династии.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Кубки 2, Мечи 1, Монеты 0, Перья -1
- Монеты 2, Мечи 1, Кубки 0, Перья -1

Облик: богатый, провинциальный, аристократичный, приветливый, аскетичный.

Манеры: высокомерный, благородный, великодушный, сумасбродный, вальяжный.

Взгляд: довольный, усталый, упрямый, безразличный, неодобрительный.

Обычно: принимает гостей, охотится, проводит время с семьёй, ведёт хозяйство, курит и читает у камина.

Цель: пристроить сына ко двору, выдать племянницу замуж, решить старую земельную тяжбу в свою пользу, отомстить убийце брата, вернуть роду былую славу.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фавориты

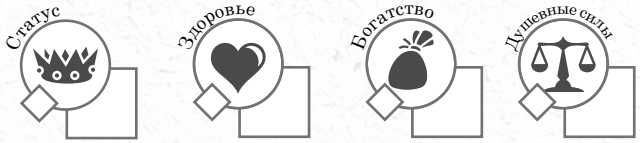
Связи

- Вы считаете, что ..... — прекрасная партия для вашего родственника .....
- Несмотря на давнюю семейную вражду, ... удалось не только примирить вас с ....., но и положить начало доброй дружбе.
- Успешное будущее вашего родственника ..... зависит от .....

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры возьмите **поместье** и ещё 1 ход на выбор.

● Поместье

У вас есть поместье в столице. Выберите, какое оно:

- роскошное (монеты);
- укреплённое (мечи);
- красивое (кубки);
- современное (перья).

Вы получаете преимущество на броски соответствующего атрибута в стенах вашего дома.

○ Бальный зал

Вы можете организовать балы в собственном поместье.

Пригласите гостей, организуйте праздник и потратьте количество богатства, равное суммарному уровню приглашённых столпов (минимум 1). Это позволяет вам устроить собрание. Для того чтобы столп отозвался на ваше приглашение, ваш текущий статус должен быть равен его могуществу.

Как хозяин вечера, вы скованы строгим этикетом и совершаете все действия в ходе собрания с недостатком.

Перед началом бала пройдите проверку кубков (без недостатка). При полном успехе получите столько пунктов статуса, сколько пунктов богатства вы потратили, и выберите 1 из вариантов ниже. При частичном успехе перейдите сразу к выбору:

- Вы получаете 1 фавор каждого столпа, пришедшего на собрание.
- Вы знакомитесь с приближённым нужной вам масти, разделяющим ваше публичное или коллективное мнение.
- Вы можете совершать проверки во время этого собрания без недостатка.

○ В кругу семьи

Если вы собираете родственников и вспоминаете о традициях вашей семьи, восстановите 1 пункт душевных сил. Если ваши верные слуги или младшие родственники заботятся о вас, восстановите 1 пункт здоровья.

○ Дворянин старых правил

Когда вы совершаете ход **сбить спесь**, используя в качестве мотивации любое из своих мнений, в случае успеха вы автоматически получаете опцию «вам не будут мстить» вдобавок к другим, которые выбираете согласно правилам.

○ Фамильные ценности

Успешно совершив ход **взять в долг**, вы можете получить дополнительное число богатства, равное вашему статусу. Скажите кредиторам, на какое начинание вам нужны эти средства. После его воплощения спишите такое же количество богатства или, если не можете, потеряйте по 1 пункту статуса за каждый пункт богатства, который не способны вернуть, поскольку кредиторы распродают заложенные вами фамильные ценности.

○ Голубая кровь

Даже правитель страны не может смотреть на вас сверху вниз. Пока ваш статус выше 0, вы:

- всегда считаетесь приглашённым на любое собрание;
- обладаете достаточным статусом для разговора с любым столпом;
- всегда получаете полный успех на ход **рекомендательное письмо**.

SILVER HOOF GAMES



Поверьте, что нет такой пошлой сплетни, нет такой пакости, нет такой нелепой выдумки, на которую в большом городе не набросились бы бездельники, если только за это приняться с умом, а ведь у нас здесь по этой части такие есть ловкачи!

П.-О. Бомарше. Севильский цирюльник

Сплетник

Умелый придворный, постоянно находящийся при дворе, сплетник мастерски манипулирует вниманием приближённых и героев, определяя, о ком будут говорить, а кого скоро забудут.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Кубки 2, Перья 1, Монеты 0, Мечи -1
- Кубки 2, Монеты 1, Перья 0, Мечи -1

Облик: блистательный, элегантный, кричащий, сдержанный, молодящийся.

Манеры: говорливый, насмешливый, любезный, бесстыдный, жеманный.

Взгляд: пытливый, кокетливый, презрительный, пресыщенный, благосклонный.

Обычно: устраивает приёмы, ездит по гостям, придумывает новые развлечения, следит за модой, пишет эпиграммы.

Цель: пристроить племянника ко двору, сместить министра финансов, склонить мнение двора в пользу союза с Пруссией, ввести в моду шляпки с птичьими перьями, аннулировать свой брак.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фавориты

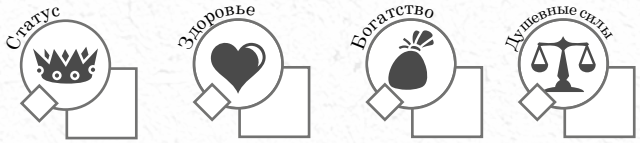
Связи

- Вы помогли ..... завоевать внимание .....
- Вы покровительствуете ..... при дворе, а ..... защищает с оружием в руках.
- Вы считаете полезным находиться в обществе ..... и вынуждены терпеть, что его всегда сопровождает .....

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

На начало игры возьмите любые 2 хода.

○ Мельница слухов

Если вы рассказываете герою или приближённому секрет некоего персонажа, он обязан рассказать вам секрет другого персонажа по усмотрению игрока или ведущего.

○ Похвала

Совершая ход **блеснуть**, вы можете выбрать дополнительный результат успешного броска:

Вы расхваливаете другого героя перед двором, давая ему 1 пункт похвалы. И вы, и он записываете это себе в буклеты. Герой может потратить 1 похвалу, списывая её у вас обоих, чтобы:

- получить 1 пункт статуса;
- сделать ход **блеснуть** с преимуществом, если при этом проявляет те качества, которые вы превознесли;
- аннулировать ход **сбить спесь** против себя или последователей своего мнения, после того как бросок был сделан, но до выбора результатов.

Пока у персонажа есть хотя бы 1 похвала, полученная от вас, все его ходы кубков против вас, сделанные при дворе, совершаются с недостатком. Если при этом он достигает одним из таких ходов полного успеха, то решает оставить похвалу или списать. Пока такие ходы заканчиваются частичным успехом или провалом — решаете вы.

○ Насмешка

Совершая ход **сбить спесь**, вы можете выбрать дополнительный результат успешного броска:

Вы надолго портите герою репутацию. Один другой герой по вашему выбору, включая вас, записывает себе 1 пункт насмешки. Его можно потратить на одно из следующих действий:

- Напомнить жертве об обидном эпизоде, заставляя списать 1 пункт душевных сил.
- Сделать ход **сбить спесь** в адрес жертвы или другого персонажа одного с ней мнения с преимуществом.
- Заставить жертву делать все ходы кубков в сцене с недостатком.

Пока именно у вас есть хотя бы 1 насмешка в адрес героя, тот делает все броски кубков против вас с недостатком. Но если он преуспеет в одном из них, то автоматически спишет все насмешки, и все игроки, включая его самого, запишут 1 насмешку в ваш адрес.

○ Я могу быть полезен!

Если вам угрожают насилием, вы можете обещать обидчику услугу, чтобы уйти целым. Пройдите проверку кубков. При частичном успехе спишите 1 пункт здоровья, потому что противник причиняет вам какой-то вред, чтобы сохранить лицо, после чего ведущий решает, что вы ему обещали, выбирая 1 пункт из списка ниже. При полном успехе ведущий сразу переходит к выбору:

- Вы передаёте ему 1 пункт богатства.
- На следующем балу вы автоматически даёте ему 1 похвалу.
- Вы обязуетесь выполнить его поручение и, пока не получите обещание защиты от кого-то более опасного, страх заставляет вас относиться к поручению серьёзно.

○ Салон

Вы организовали собственный салон — клуб, объединяющий влиятельных людей сходных интересов. Он функционирует как известный столп, масти которого определяются тем, какие люди его обычно посещают. Вы можете получать фаворы этого столпа, проводя собрания, — потратьте 1 пункт богатства, чтобы обеспечить всех едой и развлечениями, и в конце вечера пройдите проверку кубков. В случае успеха запишите 1 фавор салона. В случае полного успеха герой по вашему выбору, включая вас, получает 1 фавор салона. Вы можете тратить фаворы салона по обычным правилам, а также ещё двумя способами:

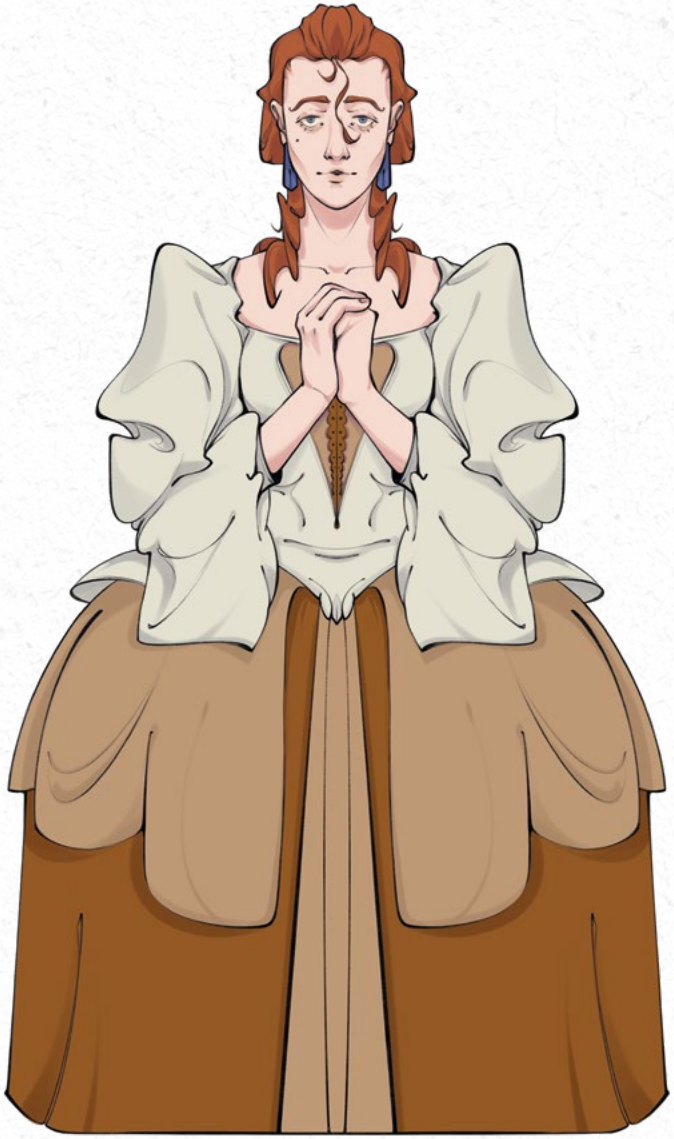
- Вы убеждаете приближённого, столпа или героя посетить салон.
- Вы передаёте 1 фавор салона другому герою. Его можно использовать по обычным правилам.

○ Чутьё на секреты

Если в вашем присутствии герой совершил ход в адрес другого персонажа, потратьте 1 фавор двора, чтобы собрать о них сплетни, получить намёк на секрет одного из них или задать ведущему один из следующих вопросов:

- Какие отношения связывают этих двоих на самом деле?
- Кто ближайший союзник одного из них?
- Что ценит один из них?

SILVER HOOF GAMES



Подражай людям в их склонностях, следуй их правилам, потворствуй их слабостям, восторгайся каждым их словом и поступком — и делай из них что хочешь.

Ж.-Б. Мольер. Мещанин во дворянстве

Фаворит

Мастер манипуляции столпами. Всегда рассчитывающий на поддержку того или иного патрона, он сталкивает сильных мира сего в борьбе за своё внимание.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Кубки 2, Монеты 1, Мечи 0, Перья -1
- Мечи 2, Кубки 1, Монеты 0, Перья -1

Облик: изысканный, ослепительный, незапоминающийся, благообразный, неуместный.

Манеры: подобострастный, заносчивый, чарующий, холодный, утончённый.

Взгляд: заискивающий, пленительный, в пол, расчётливый, изменчивый.

Обычно: блещет в свете, наслаждается роскошью, прислуживает патрону, занимается творчеством, наводит красоту.

Цель: выйти замуж за своего покровителя, получить титул, возглавить королевскую гвардию, спасти свою истинную любовь, скомпрометировать архиепископа.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фавориты

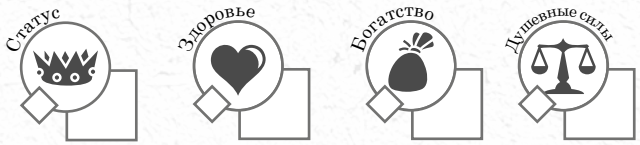
Связи

- ..... когда-то был влюблён в вас, но вы отказали ему из-за чувств к .....
- ..... представил ко двору вас вместе с .....
- Когда на вас совершили покушение, ... защитил вас от убийц, а ..... позаботился о ранах.

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

На начало игры возьмите ход **патрон** и ещё 1 на выбор.

● Патрон

В начале игры выберите одного из столпов своим покровителем — патроном. Вы начинаете игру с 1 фавором патрона и всегда считаетесь приглашённым к нему, хотя для того, чтобы вас восприняли серьёзно, вам всё равно нужно накопить достаточно фаворов. Определите, кто вы для патрона: любовник, клеврет, объект воздыхания или протеже. Вы получаете преимущество на ход **блеснуть**, чтобы понравиться патрону, если ваши действия соответствуют выбранному типу отношений.

По усмотрению ведущего другой столп может предложить стать вашим патроном вместо нынешнего покровителя. Если это произошло, получите 1 его фавор вне зависимости от того, согласились вы или нет. Вы можете завуалированно предложить себя другому столпу во время разговора, но помните, что столп не будет публично иметь дело с героями с недостаточным статусом.

○ Опасный покровитель

Если вы намекнёте патрону, что вас кто-то обидел, или сошлётесь на ваши отношения, обращаясь к его союзникам, можете списать 1 фавор патрона, чтобы лишить героя или приближённого 1 пункта ресурса, соответствующего одной из мастей патрона.

○ Ветреность

У вас может быть больше одного патрона за раз (вы можете с начала игры выбрать своими патронами 2 столпов). Вы можете тратить их фаворы для того, чтобы вызывать у них ревность. Списав фавор одного патрона, выберите один из вариантов:

- Этот патрон предпримет какие-то действия против другого.
- Получите 1 фавор другого патрона.
- Получите преимущество на ход **сбить спесь** против столпа, чей фавор вы потратили, и лояльных ему приближённых.

○ Прекрасное видение

Когда персонаж (столп или приближённый) видит вас впервые, можете сразу же совершить ход **блеснуть**. При частичном успехе ведущий всегда выбирает исход «вы привлекаете внимание столпа или приближённого, который нуждается в тех талантах, которые вы продемонстрировали». Ваш патрон, скорее всего, видел вас до начала истории.

○ Украшение интерьера

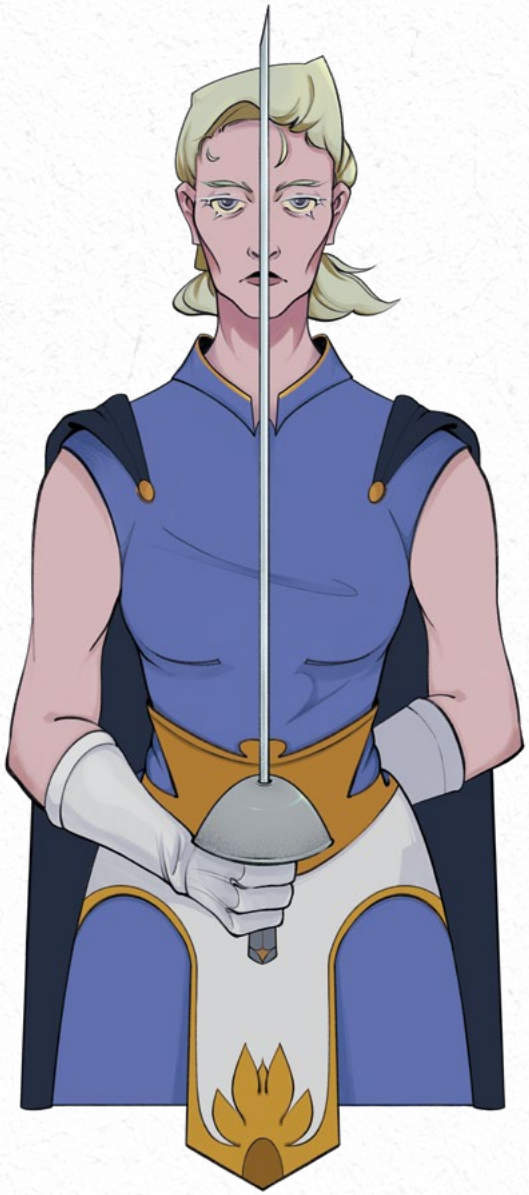
Вы можете сделать так, что ваш патрон перестанет вас замечать и проигнорирует даже следы того, что вы рылись в его бумагах или личных вещах.

○ Сцена ревности

Если у вас достаточно фаворов вашего патрона для хода **сокровенное желание**, вы можете тратить все фаворы сверх этого количества, чтобы устраивать сцены ревности. Списав 1 фавор, выберите 1 из эффектов:

- Вы просите, чтобы обязанность, возложенная столпом на приближённого или другого героя, была передана вам.
- Вы заставляете патрона отказаться награждать приближённого или другого героя, выполнившего его поручение.
- Вы заставляете патрона отказаться от отношений со всеми людьми, играющими для него ту же роль, что и вы.

SILVER HOOF GAMES



Он не был особенно честным или особенно набожным, но он был отважен.

А. Перес-Реверте. Капитан Алатристе

Фехтовальщик

Наёмник, авантюрист или бедный аристократ, фехтовальщик все проблемы старается решить с помощью верного клинка — будь то при дворе или в тёмных переулках.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Мечи 2, Кубки 1, Перья 0, Монеты -1
- Мечи 2, Монеты 1, Кубки 0, Перья -1

Облик: неотразимый, щегольской, разбойничий, юный, потрёпанный.

Манеры: дерзкий, циничный, галантный, хитроумный, невозмутимый.

Взгляд: насмешливый, оценивающий, тяжёлый, отчаянный, беспечный.

Обычно: дерётся на дуэли, пьёт за чужой счёт, несёт службу, задирает людей другого мнения, защищает возлюбленную.

Цель: попасть в гвардию, добиться любви принцессы, победить лучшего фехтовальщика столицы, попасть на службу к герцогу, получить титул.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фавориты

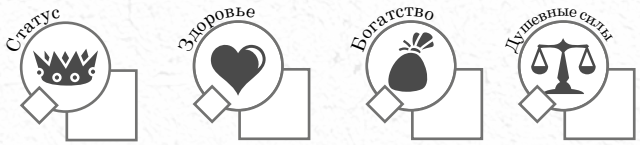
Связи

- Вы с ..... выполняете рискованные поручения для .....
- Вы с ..... дрались на дуэли из-за ваших чувств к .....
- Вы с ..... претендуете на звание лучшего ученика .....

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

На начало игры выберите 2 хода.

○ Мастер шпаги

Демонстрируя мастерское владение клинком при столпе или приближённом, способном рассказать об этом другим, можете **блеснуть**, используя **мечи** вместо **кубков**.

○ Наёмный клинок

Вы можете напасть на любого человека — по заказу или из ненависти. Вы должны подстеречь свою цель, убедившись, что у неё есть возможность защищаться: она вооружена и владеет оружием или находится в сопровождении охраны — вы фехтовальщик, а не убийца. Вступив в поединок, пройдите **проверку мечей**. Если вы действовали по заданию столпа, **успешно** выполнив контракт, получите количество фаворов, равное могуществу обратившегося к вам столпа, при **частичном успехе** также выберите одно из осложнений:

- Шум боя привлекает вооружённых людей: ночную стражу, группу дворян, прогуливающихся поблизости, разбойников или кого-то ещё.
- Ваш противник наносит урон здоровью от 1 до 3 пунктов по усмотрению ведущего.
- Вы оставляете свидетеля, которому запомнилась какая-то ваша отличительная черта: акцент, необычный стиль боя или характерная деталь костюма.

○ Телохранитель

Когда какой-то персонаж вверяет вам свою безопасность, то пока вы рядом и в состоянии его охранять:

- если это столп или приближённый, он не может погибнуть;
- если это герой, он может не делать ход **защищаться**, чтобы спасти свою жизнь. Если он выбирает его сделать, например чтобы помочь вам в бою, весь урон, который он мог бы получить, получаете вы.

Вам самому придётся сделать ход **защищаться**, чтобы избежать ранения в драке.

○ К вашим услугам

Если вы проливаете кровь, свою или чужую, защищая…

- … ваше личное мнение — получите 1 пункт душевных сил.
- … ваше коллективное мнение — получите 1 пункт богатства.
- … ваше публичное мнение — получите 1 пункт статуса.

○ Секретная техника

Вы владеете особым стилем фехтования. Опишите, какое оружие или иные особые условия для него требуются. Используя свой стиль, совершайте **проверки мечей** с **преимуществом**, но каждый, кто видел ваше мастерство и выжил, даёт вам известность 1. Каждый раз, когда известность должна достичь 5, 1 опытный фехтовальщик по усмотрению ведущего разгадывает секреты вашего мастерства, лишая вас преимущества в бою с ним и теми, кому он об этом рассказал. Вы всегда можете выбрать не использовать свою технику в бою.

Вы понижаете известность, когда:

- заимствуете приёмы у других опытных фехтовальщиков;
- убиваете противника, не используя ваш стиль;
- уговариваете свидетеля никому не рассказывать о том, как вы сражаетесь.

○ Подлость смелости не помеха

Светские условности не связывают вас так сильно, как других. Когда вы ведёте себя вызывающе и жёстко: прямолинейно угрожаете силой, наносите нечестный удар, проявляете неправданную кровожадность — можете списать статус вместо душевных сил перед броском, чтобы получить преимущество, или после броска, чтобы перебросить кости.

SILVER HOOF GAMES



Я видела многих мужчин, обративших своё золото в дым, но вы первый, кто обратил дым в золото.

Елизавета I Английская

Финансист

Коммерсант, предприниматель и «новый человек», финансист мастерски зарабатывает деньги и использует их как оружие в политической борьбе.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Монеты 2, Перья 1, Кубки 0, Мечи -1
- Монеты 2, Кубки 1, Мечи 0, Перья -1

Облик: простоватый, роскошный, импозантный, скупой, деловой.

Манеры: нетерпеливый, порядочный, осмотрительный, требовательный, щедрый.

Взгляд: утомлённый, завистливый, неунывающий, немигающий, уверенный.

Обычно: весь в делах, тратит деньги, играет в карты, обедает с партнёрами, заводит знакомства.

Цель: стать поставщиком двора, получить дворянство, получить монополию на торговлю хлопком, возглавить Московскую торговую компанию, открыть первую биржу при поддержке короля.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фавориты

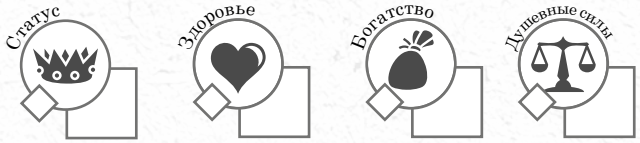
Связи

- Вы с ..... несколько лет воспитывались в доме .....
- ..... постоянно упрашивает вас одолжить деньги ....., хотя вы знаете, что он не сможет их вернуть.
- Благополучие вашего предприятия зависит от ....., с которым вас познакомил .....

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры возьмите **предприятие** и ещё 1 ход на выбор.

● Предприятие

У вас есть постоянный источник доходов — торговая компания, корабль, шахта или что-то другое. Когда вы занимаетесь делами предприятия, пройдите проверку монет. В случае успеха запишите себя 1 пункт богатства, но, если успех частичный, у вашего предприятия возникают какие-то проблемы: плохой урожай, неурядицы с таможней, обман со стороны поставщика. Вы сможете повторно совершать этот ход только после того, как разберётесь с этими трудностями, — скорее всего, с помощью приближённых и столпов в столице.

○ Инвестиции

У вас есть практическая смётка и амбиции, необходимые для того, чтобы расширять ваше предприятие.

Когда вы берёте этот ход, запишите уровень вашего предприятия 1 и инвестиции 0.

Когда вы пытаетесь расширить предприятие, потратьте **богатство**, и пройдите **проверку монет**.

При **полном успехе** добавьте к инвестициям столько, сколько вы потратили, при **частичном успехе** — 1. После того как инвестиции достигнут 5 за каждый уровень предприятия (например, 5 для предприятия 1-го уровня), решите совместно с ведущим, кто или что вам необходимо для расширения: новый отважный капитан на строящееся судно, выгодный торговый контракт с двором, армией или колонией, судебное решение по отдалённому руднику. Эта проблема должна решаться в столице и требовать чего-то, кроме коммерческого таланта. Как только вы с ней справитесь, повысьте уровень вашего предприятия на 1 — теперь успешный ход **предприятие** приносит вам доход, равный новому уровню. Вы можете повысить предприятие максимально до уровня 5.

○ Известный кредитор

Когда вы даёте кому-то деньги, получите 1 пункт статуса. Если кто-то отказывается вернуть вам деньги, он тратит 1 пункт статуса.

○ Всё можно купить

Вы можете нанимать помощников себе или другим героям, компенсируя свои недостатки. Потратьте время, чтобы обойти городские питейные заведения, и богатство. Каждый потраченный пункт богатства приводит вам на службу человека, повышающего на 1 тот или иной атрибут: например, студента (перья), наёмника (мечи), бедного поэта (кубки), клерка (монеты). Каждый раз, когда персонаж совершает ход, используя помощников, их число уменьшается на 1, по мере того как они отрабатывают контракт. Учтите, что для получения бонуса помощники должны иметь возможность присутствовать в сцене — вы не можете привести головорезов на дуэль или явиться на чужой бал с бродячим оркестром.

○ Фактор

Вы связаны с могущественной и политически влиятельной торговой компанией, банковским кланом или другой организацией, достаточно сильной, чтобы считаться известным столпом, одна масть которой — монеты, а вторая зависит от сути компании. Колониальная компания с собственной армией — мечи, древняя торговая династия, покровительствующая искусству, — кубки, один из первых транснациональных банков — перья. Вы начинаете с 1 фавором этого столпа и можете получать другие, используя ход **предприятие** вместо богатства. Но если у вас когда-нибудь исчезнет последний фавор компании, ваше предприятие передадут другому руководителю, лишив вас возможности совершать этот ход, пока вы не получите хотя бы 1 фавор обратно другими средствами.

○ Просто возьмите мои деньги

Совершив ход **сорить деньгами**, вы можете потратить 1 дополнительный пункт богатства, чтобы улучшить результат: с провала — на частичный успех, с частичного — на полный.

SILVER HOOF GAMES



В этой красивой женщине было нечто от королевы и много от аббатисы, и потому весь её облик внушал окружающим благоговение и вместе с тем страх.

П. Аларкон. Треугольная шляпа

Церковник

Служитель церкви, защищённый своим особым статусом и умело распоряжающийся доступными ему секретами и духовным авторитетом.

Типаж

- ◯ Состоятельный
- ◯ Отважный
- ◯ Красноречивый
- ◯ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:
- Перья 2, Монеты 1, Кубки 0, Мечи -1
- Перья 2, Кубки 1, Монеты 0, Мечи -1

Облик: благостный, грозный, величественный, приземлённый, умудрённый.

Манеры: велеречивый, непримиримый, жизнелюбивый, изворотливый, смиренный.

Взгляд: пронизывающий, мягкий, весёлый, светлый, расчётливый.

Обычно: проповедует народу, молится в уединении, вкусно ест, пишет книги, блюдёт порядок в семье.

Цель: обратить принца в протестантизм, реформировать систему образования, добиться отставки нечестивого министра, стать королевским исповедником, завести тайный роман с благородной дамой.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фаворы

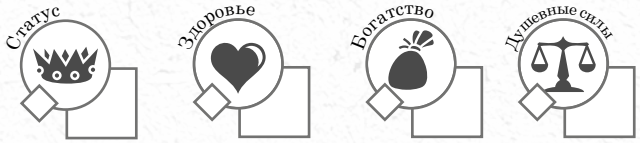
Связи

- Вы с ..... считаете своим долгом наставить ..... на путь истинный.
- ..... дорожит вашим мнением, что заставило его примириться с .....
- ..... знает, что вы хотели бы стать ближе с ....., хотя считаете это неподобающим своему сану.

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

На начало игры возьмите **ловца душ** и ещё 1 ход.

● Ловец душ

Когда кто-то благодаря вашим усилиям при свидетелях утверждает правоту вашего личного мнения или неправоту противоположного, получите 1 пункт душевных сил. Если кто-то провозглашает правоту вашего публичного мнения или неправоту противоположного, получите 1 пункт статуса. Если то же самое происходит с коллективным мнением, получите преимущество на следующую проверку, если ваша группа может оказать вам помощь.

○ Мятежный поп

Если вы проповедуете высокопоставленным людям в церкви или на светском собрании, вы можете:

- сделать ход **блеснуть** используя перья. Вы обязаны выбрать результат «вы привлекаете внимание столпа или приближённого, который нуждается в тех талантах, которые вы продемонстрировали»;
- сделать ход **сбить спесь** используя перья;
- сделать и то, и другое: вы совершаете всего один бросок костей, определяющий успех обоих ходов.

○ Духовный наставник

Если вы добились полного успеха в любой проверке, подчёркивающей вашу проницательность, благочестие или красноречие, герой по желанию игрока или приближённый, если желающих не оказалось, признаёт вас своим духовным наставником. Запишите его имя — у вас одновременно может быть до 3 таких последователей.

Если это герой и он при вас тратит ресурсы на одобряемое вами действие, то восстанавливает 1 пункт душевных сил.

Если это приближённый и он при вас теряет масть из-за одобряемого вами действия, то получает другую, отражающую его духовные поиски, по усмотрению ведущего.

Если любой ваш последователь при вас совершит действие, которое вы не одобряете, спишите 1 пункт душевных сил и решите, хотите ли вы наставлять его дальше. Но ведущему стоит помнить, что приближённый ослушается вас только в крайнем случае, например под влиянием другого героя.

○ Братья по вере

Вы связаны с могущественным монашеским орденом. Это известный столп, одна масть которого — перья, а другая определяется совместно с ведущим: популярный среди придворных орден — кубки, богатый — монеты, связанный с властью — мечи. Всегда, когда другой персонаж продвигает одно из мнений этого столпа благодаря вашим усилиям, получите 1 фавор ордена.

○ Не убоюсь зла

Если кто-то атакует вас оружием или словом, укажите ему на то, что вы — служитель Бога и неприкосновенны. Пройдите проверку кубков. При частичном успехе потеряйте 1 пункт статуса и выберите 1 из вариантов. При полном успехе сразу перейдите к выбору:

- Кто-то приходит вам на помощь.
- Обидчик прекращает атаку, но ещё вернётся.
- В столкновении вы потеряете не более 1 пункта ресурса.

○ Прости меня, отче

Если вы обещаете человеку отпустить его грехи, помолиться за него или просто облегчить душу, можете пройти **проверку перьев**. В случае **успеха** он расскажет вам свой секрет, кажущийся ему наиболее греховным, но при **частичном успехе** вы будете считать себя связанным тайной исповеди и потеряете 1 пункт душевных сил, если раскроете кому-то полученную информацию.

SILVER HOOF GAMES



Разве не та же самая пища насыщает его, разве не то же оружие ранит его, разве он не подвержен тем же недугам, разве не те же лекарства исцеляют его, разве не согревают и не студят его те же лето и зима, как и христианина? Если нас уколоть, разве у нас не идёт кровь?

У. Шекспир. Венецианский купец

Чужак

Чужак — представитель религиозного, этнического или иного меньшинства. Он вынужден постоянно балансировать между верностью своей общине и карьерой при дворе.

Типаж

- ○ Состоятельный
- ○ Отважный
- ○ Красноречивый
- ○ Рассудительный

Атрибуты — выберите и запишите один вариант:

- Мечи 2, Кубки 1, Монеты 0, Перья -1
- Перья 2, Монеты 1, Мечи 0, Кубки -1

Облик: странный, вызывающий, благородный, дикий, серьёзный.

Манеры: опасливый, прямолинейный, терпеливый, дипломатичный, угрюмый.

Взгляд: гордый, леденящий, затаённый, робкий, воодушевлённый.

Обычно: проводит время среди своих, обивает пороги, играет музыку, противостоит недоброжелателям, пытается жить как все.

Цель: добиться разрешения гугенотам занимать государственные должности, сместить нетерпимого судью, получить титул, завести роман с юношей из благородной семьи, получить разрешение на строительство крупной синагоги.

Имя

Мнения

Публичное

Личное

Коллективное

Фаворы

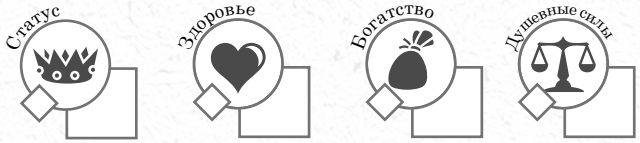
Связи

- ..... уговорил ..... отказаться от предрассудков на ваш счёт.
- ..... рос в вашей общине и, хотя вышел из неё ради ....., всё ещё питает к вам дружеские чувства.
- ..... познакомил вас с ....., который хочет понять вас лучше.

Атрибуты



Ресурсы



Состояния

- **Покинут** — никто из столпов и приближённых не встретится с вами открыто, а герои, решившиеся на это, теряют 1 пункт **статуса** за каждую такую встречу.
- **Ранен** — все атрибуты считаются ниже на 1.
- **Разорён** — нельзя посещать собрания за неимением средств на подобающий костюм. К тому же героя преследуют кредитор — чем дальше по дорожке долгов, тем сильнее.
- **Разбит** — измени образ жизни в попытках вернуть покойи радость. Например, ударься в разгул, пьянство или аскезу. Создай **секрет** или добавь улику к уже существующему.

Секреты

Ходы

В начале игры возьмите **общину** и ещё 1 ход.

● Община

Вы принадлежите к общине соплеменников и/или единоверцев, ограниченной в правах и возможностях, но влиятельной в опредёленных областях и всегда готовой сплотиться, чтобы поддержать своих. Община — известный столп, масти которого основаны на том, в чём хороши её представители, но это не могут быть кубки: связи общины при дворе начинаются и заканчиваются на вас.

Всегда, когда вы совершаете что-то на благо общины, получите 1 её фавор.

Но важно соблюдать баланс: если фаворов общины у вас больше, чем какого-то другого столпа, большинство придворных начинают смотреть на вас свысока: ходы кубков, направленные против вас, будут совершаться с преимуществом.

С другой стороны, если фаворов какого-то другого столпа у вас становится больше, чем фаворов общины, ваши соплеменники начнут опасаться, что вы их предали — при использовании фаворов общины для получения помощи вам придётся тратить 2 фавора вместо 1.

○ Удивительная преданность

Если вы публично отказываетесь отречься от своей общины или проповедуете её ценности, вы можете совершить ход **блеснуть** с преимуществом.

○ Защитник угнетённых

Если вы с оружием в руках защищаете честь вашей общины или жизнь её представителей, можете выкрикнуть ваш традиционный боевой клич или иначе напомнить о своей принадлежности к ней. Вы получаете преимущество на следующую проверку мечей в сцене. Если вы преуспели и после схватки выжил хотя бы один её участник или свидетель вне общины, вы можете засчитать этот бросок мечей как настолько же успешный ход **сбить спесь**, направленный против любого врага вашей общины по выбору ведущего.

○ В своём кругу

Если вы пришли на собрание, организованное вашими соплеменниками, и оно прошло успешно, помогая забыть о тяготах и неравенстве, с которыми сталкивается община, восстановите 1 пункт душевных сил.

○ Никто не одинок

Ваша община полагается на сплочённость соплеменников. Если вы хотите помочь общине или отдельному её представителю деньгами, то можете списать 1 пункт **богатства** и пройти **проверку монет**. При **частичном успехе** запишите 1 благодарность, при **полном** — 3. При определении разницы между количеством фаворов общины и количеством фаворов другого столпа 1 благодарность с точки зрения общины считается 1 фавором общины, однако игнорируется другими столпами: ваши соплеменники менее склонны сомневаться в вашей лояльности, а двор готов смириться с такой благотворительностью. Если вы советуетесь с мудрыми людьми из вашей общины, спишите благодарность, чтобы получить преимущество на проверку перьев.

○ Определённая гибкость

Если у вас есть хотя бы 1 фавор общины и хотя бы 1 фавор другого столпа, вы можете предать кого-то из них ради другого. Если вы публично отрекаетесь от одного из этих столпов, спишите 1 пункт душевных сил и пройдите проверку кубков. В случае успеха поменяйте местами количество фаворов общины и другого столпа. Запишите в буклет статус «предатель (такого-то столпа или общины)», который исчезнет, если вы получите новый фавор того, кого предали. Пока это не случится, вы не можете тратить его оставшиеся фаворы. Кроме того, при частичном успехе выберите одно осложнение:

- Вы теряете 1 пункт статуса.
- Вы теряете 1 фавор столпа, лояльность которому провозгласили.

Преданный столп будет активно вам мстить, пока вы не избавитесь от статуса «предатель».

SILVER HOOF GAMES