

# *Создание персонажа*

## *Параметры*

*Параметры определяют насколько сложным будет для персонажа действие. Чем выше значение параметра, тем проще персонажу достигнуть успеха.*

*При создании персонажа все параметры равны 1. У Вас есть три повышения. За одно повышение можно поднять значение Дуэли, Двора или Лихости на один уровень или значение Богатства на три уровня.*

## *Основные параметры*

*Ни один персонаж не может иметь больше 5 уровней в основных параметрах.*

### *Дуэль*

*Описывает способности персонажа к поединкам и военным забавам.*

### *Двор*

*Описывает способности персонажа в интриге, этикете и традиционных дворянских занятиях: выпивке, охоте, любовных интригах ...*

## **Дополнительные параметры**

Дополнительные параметры не имеют ограничения по значению.

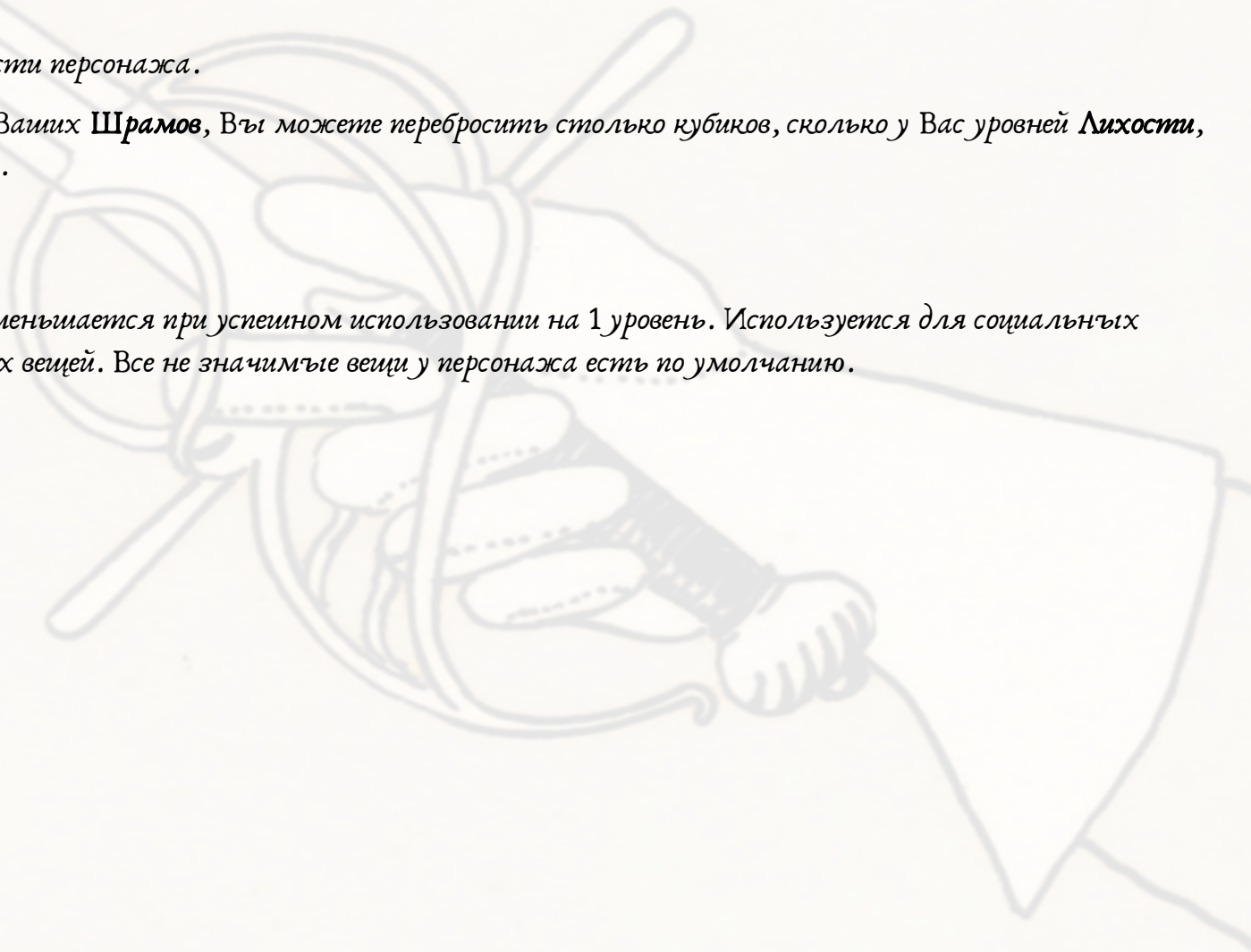
### **Лихость**

Общая мера рискованности и смелости персонажа.

- Пока Ваша **Лихость** больше Ваших **Шрамов**, Вы можете перебросить столько кубиков, сколько у Вас уровней **Лихости**, получив при этом один **Шрам**.

### **Богатство**

Состояние персонажа. Богатство уменьшается при успешном использовании на 1 уровень. Используется для социальных взаимодействий и покупки значимых вещей. Все не значимые вещи у персонажа есть по умолчанию.



## Способности

### *Выбор способностей*

Напишите три предложения о персонаже. Отрадите в них то, что отличает Вашего персонажа от всех остальных. На основе полученного текста определите свои сильные и слабую стороны.

### *Сильные стороны*

Сильная сторона добавляет один кубик к броску в котором она задействована. Персонаж начинает игру с двумя сильными сторонами.

### *Слабая сторона*

Слабая сторона определяет проблему персонажа. Это один из двигателей сюжета. Один раз за **Местность** Ведущий может активировать Слабую способность одного из персонажей. В этом случае игрок должен либо согласиться с Ведущим и принять его решение, либо отказаться и получить один Шрам.

## Пример персонажей

*месьер Лоренцо*

*Дуэль 1 Двор 4 Богатство 1 Лихость 1*

*Сильные стороны*

*Рассудительность*

*Слуга Коронги*

*Слабая сторона*

*Жажда власти*

*Августо граф д'Аретте*

*Дуэль 3 Двор 2 Богатство 1 Лихость 1*

*Сильные стороны*

*Сорви-голова*

*Любимец дам*

*Слабая сторона*

*Тщеславие*





## Слуги

Слуга — человек, которого персонаж нанимает, для выполнения неподходящей для дворянина работы. В отличие от персонажа слуга обладает одним параметром, связанным с его деятельностью. Слуга не может иметь военных навыков. Чтобы вывести из строя слугу, вмешавшегося в поединок, достаточно устной заявки игрока. Персонаж не может иметь больше одного слуги.

Для смены слуги персонаж тратит 1 уровень Богатства за слугу с Параметром равным 2. За каждый уровень параметра свыше 2 персонаж тратит дополнительный уровень Богатства. Это не только цена найма, но и жалование слуги за все время службы.

- Параметр слуги придумывается его хозяином. Хорошие примеры параметров: плут, камердинер, куртизанка. Плохой пример: специалист по английским замкам

## Пример

**Бианка** — служанка мессира Лоренцо, **Куртизанка** 5. Обоилась своему господину в 4 уровня Богатства. Является мощнейшим оружием в его руках.

**Джованни** — слуга графа Августо д'Аретте, **Плут** 2. Обошелся своему хозяину в 1 уровень Богатства. Ловкий малый, втытывающий хозяина из сложных ситуаций.

# *Любовница*

## *Общие правила*

*Персонаж может иметь любовницу или любовника в зависимости от своего желания. Если у персонажа по какой-либо причине нет Любовницы, то он не получает дополнительный уровень Лихости в конце приключения.*

## *Статус Любовницы*

*Любовница имеет определенное положение в обществе. Его показателем является статус.*

- Суммарный статус всех любовниц персонажа не может превышать его Лихости.*
- Если Лихость персонажа в конце игровой сессии меньше статуса Любовницы, то она покидает его.*

## *Примерное соответствие статуса положению в обществе*

- 1 уровень — Служанка знатной дамы*
- 2 уровень — Баронесса*
- 3 уровень — Маркиза*
- 4 уровень — Графиня*

- 5 уровень — Герцогиня

Чем выше статус Любовницы, тем лучше ее связи и тем большую поддержку она может оказать персонажу.

### **Связи**

После проигранного социального поединка персонаж может использовать связи любовницы. В этом случае совершает бросок кубика против ее Статуса и при удаче персонаж добивается своей цели.

### **Содержанка**

Любовница, которую персонаж оплачивает из своего кармана. В начале **приключения** персонаж должен потратить на содержание любовницы число уровней **Богатства**, равное ее **статусу**. Если персонаж не может этого сделать, то любовница покидает его.

### **Связи**

Один раз за **приключение** персонаж может попросить помощи у своей Содержанки.

## Дама сердца

Дама сердца не требует денег на свое содержание, но в отличие от Содержанки у нее есть **капризы**.

### Связи

Каждый раз, когда персонаж принимает помощь любовницы, он должен отблагодарить ее и выполнить ее **каприз**. Только после этого он может просить ее о помощи в следующий раз.

### Каприз

Небольшое желание, требующее скорейшего исполнения. Ведущий назначает его руководствуясь **статусом** Дамы сердца и своим здравым смыслом. Если персонаж не исполнил **каприз** Дамы Сердца до конца **приключения**, то он теряет одну **Лихость** и Дама покидает его.

### Подарки

Если персонаж не обращался за помощью к Даме сердца в течении всего приключения, то он получает **Богатство**, равное **Статусу** его Дамы.



## Пример

Августо имеет двух Любвиц: **содержанку** горничную Аннет со **статусом 1** и **даму сердца** маркизу Франсуазу дю Бари со **статусом 3**. В начале приключения Августо тратит один уровень **Богатства** на содержание Аннет. После неудачного разговора с первым министром Августо требуется помощь. Он решает обратиться к маркизе. Та оказывает ему помощь. Ее **каприз** — Августо должен възвать на дуэль гвардейца из Серой роты, позволившего себе сочинить нелестную эпиграмму. Если до конца приключения Августо не исполнит ее желания, то его **Лихость** понизится на 1, а Франсуаза покинет его. В любом случае Августо получит 1 уровень **Лихости** в конце приключения, т.к. Аннет остается с ним.

В следующем приключении Августо понадобилась помощь Аннет. Он воспользовался связями девушки, чтобы получить копию с письма отравленного ее госпожой. Помощь Франсуазы не потребовалась. В конце приключения Августо получает от нее **подарок**, эквивалентный трем уровня **Богатства**.



## ***Награда***

*За очки награды игрок может повышать характеристики своего персонажа в процессе игры.*

## **Шрамы**

*Отражение испытаний пройденных персонажем. От шрамов зависит получит ли персонаж очки награды в конце игровой сессии.*

## **Получение награды**

### ***Награда за игровую сессию***

*В конце игровой сессии игрок бросает проверку против своих шрамов. Если бросок успешен — игрок получает 1 очко награды, а Шрамы становятся равными 0.*

*Если бросок неудачен — ничего не происходит.*

### ***Награда за приключение***

- *В конце приключения Шрамы персонажа исцеляются (становятся равны 0)*
- *Персонаж получает 2 очка награды.*
- *В конце успешно завершённого приключения Богатство персонажа увеличивается минимум на 1.*
- *В конце приключения Лихость увеличивается на 1, если у персонажа есть Любовница.*

### **Распределение награды**

- *Для повышения Дуэли, Двора или Лихости на 1 уровень игрок должен потратить 2 \* Новое значение параметра очков*

*награды*

- Для повышения **Богатства** на 1 уровень игрок должен потратить 1 очко



# *Время действовать*

## *Кубики*

*Для игры используются шестигранные кубики.*

### *Бросок кубика*

*Игрок всегда бросает минимум один кубик. Каждый бонусный кубик добавляется к броску.*

### *Успех и Неудача*

- Если на кубике выпало число равное или меньшее чем проверяемый Параметр — это успех.*
- Если ни на одном из кубиков нет успеха — это неудача.*
- Успешный бросок говорит о том, что персонаж достиг своей цели без осложнений*
- Неудачный бросок говорит о том, что персонаж достиг успеха, но что-то пошло не так.*



## ***Местность***

Место в котором происходит текущая сцена. Выкладывается в виде карточки на стол. Обладает рядом эффектов влияющих на персонажей игроков. Когда Персонажи покидают местность — карточка местности убирается со стола, а способности персонажа восстанавливаются.

## ***Угроза***

Степень недружелюбности местности. Ведущий может уменьшать угрозу местности выпуская против игроков противников или создавая им препятствия.

Стартовая угроза местности равна (число игроков) \* на 1, 2 или 3 в зависимости от ситуации и решения Ведущего.

## ***Дополнительные успехи***

Каждый успех персонажа свыше первого снижает уровень угрозы местности на 1.

## ***Неудача***

Неудача персонажа повышает уровень угрозы местности на 1дб.

## ***Пример***

Пустырь за монастырем Кармелиток.

Уровень угрозы: 8 (четверо персонажей).

Описание: Заросшее травой поле, на котором редко бывают лишние свидетели. Излюбленное место дуэлянтов.

Возможные опасности: Патруль, дуэлянты и их секунданты, полицейские соглядатаи

## *Испытания*

Испытания назначаются, когда цель персонажа четко определена и нет необходимости сражаться за нее. Во всех остальных случаях начинается **поединок**.

- Для испытания совершается один бросок против Подходящего параметра.

## *Пример*

Графу Августо необходимо взобраться по плющу, чтобы попасть на балкон своей возлюбленной. Ведущий назначает испытание **Двора**, добавляя бонусный кубик за то, что по плющу легко забираться.

Августо бросает два кубика: 4 и 6, его **Двор** равен 2 — Неудача! Августо забрался на балкон, но привлек внимание стражников и вместо объятий его ждет жаркая схватка.

## Поединок

В поединке используются кубики двух цветов. Красные для атаки и белые для защиты. Сложность броска определяется параметром Дуэль. Количество кубиков в броске — *полосой* в которой находится персонаж, его снаряжением и особенностями

### Правило одного противника

Если для Вас есть противник — атакуйте его! Вы не можете атаковать цель другого персонажа, пока у Вас есть собственная.

### Полосы

Полосы показывают состояние персонажа и призваны облегчить бой, сделав его быстрым и интересным

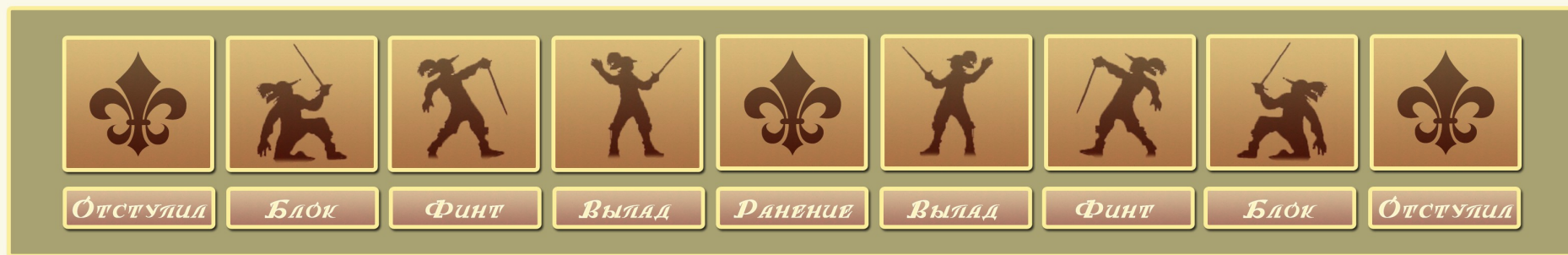


Рисунок: Поле для поединка двух персонажей

### Полоса «Отступить»

Если персонаж входит в эту полосу, то он считается покинувшим бой.

- Отступивший персонаж получает 1 Шрам

### ***Полоса «Блок»***

Персонаж переходит в глухую защиту. Кубики распределяются следующим образом:

- Белые — 2 кубика
- Красные — 1 кубик
- Все бонусные кубики — белые

### ***Полоса «Финт»***

Персонаж балансирует между атакой и защитой. Кубики распределяются следующим образом:

- Красные — 1 кубик
- Белые — 1 кубик
- Все бонусные кубики распределяются между красными и белыми по желанию игрока

### ***Полоса «Выпад»***

Персонаж атакует не заботясь о защите. Кубики распределяются следующим образом:

- Белые — 1 кубик
- Красные — 2 кубика
- Все бонусные кубики — красные



## ***Полоса «Ранение»***

Персонаж попавший на полосу получает **Рану**. Бой для него закончен.

## ***Рана***

При ранении персонаж выбывает из боя. После ранения уменьшите **Лихость** персонажа на 1 и увеличьте **Шраммы** персонажа на 1. Если **Лихость** нельзя уменьшить (она равна 0) то рана смертельна

## ***Порядок хода***

### ***Расстановка***

Персонажи начинают бой в полосе «Финт»

### ***Стрельба***

В эту фазу противники могут выстрелить друг в друга. Для этого бросается 1 красный кубик и добавляются кубики от **Оружия** и **Сильных сторон**. Каждый успех сдвигает противника на 1 полосу вперед

- Персонажи могут обмениваться выстрелами 1 раз за бой в начале сражения.

### ***Движение***

В начале хода каждый персонаж может передвинуться на одну полосу в любом направлении или пропустить фазу.

### ***Выбор противника***

Каждый персонаж выбирает себе соперника на текущий раунд и сообщает об этом.

## **Стычка**

Все участники боя совершают одновременный бросок всех своих кубиков. Затем белые кубики с успехами выкладываются напротив красных кубиков соперника, а красные кубики с успехами — напротив белых.

- Если одного персонажа атакуют несколько, то они делают свои броски бросок, а затем также раскладывают кубики с успехами напротив кубиков персонажа.

## **Подсчет результатов**

- Если у одного из соперников на красных кубиках больше успехов — он передвигает своего оппонента на одну полосу за каждый успех сверх успехов оппонента.
- Если у одного из соперников на белых кубиках выпало больше успехов — он полностью защитился от атаки
- Если после подсчета оба соперника могут действовать — повторите фазы, начиная с **Движения**.

## **Выбор снаряжения**

От снаряжения во многом зависит исход боя. Некоторые комбинации снаряжения подходят для защиты другие для атаки или стрельбы. Перед боем персонаж четко обозначает какие предметы он берет в бой

## **Броня**

Позволяет игнорировать первое ранение в бою. Персонаж останавливается в полосе «Выпад» независимо от числа успехов противника.

## *Список снаряжения*

### *Ратира*

- *Длинное одноручное оружие для правой руки.*
- *Добавляет 2 кубика к броску Дуэли*

### *Дага*

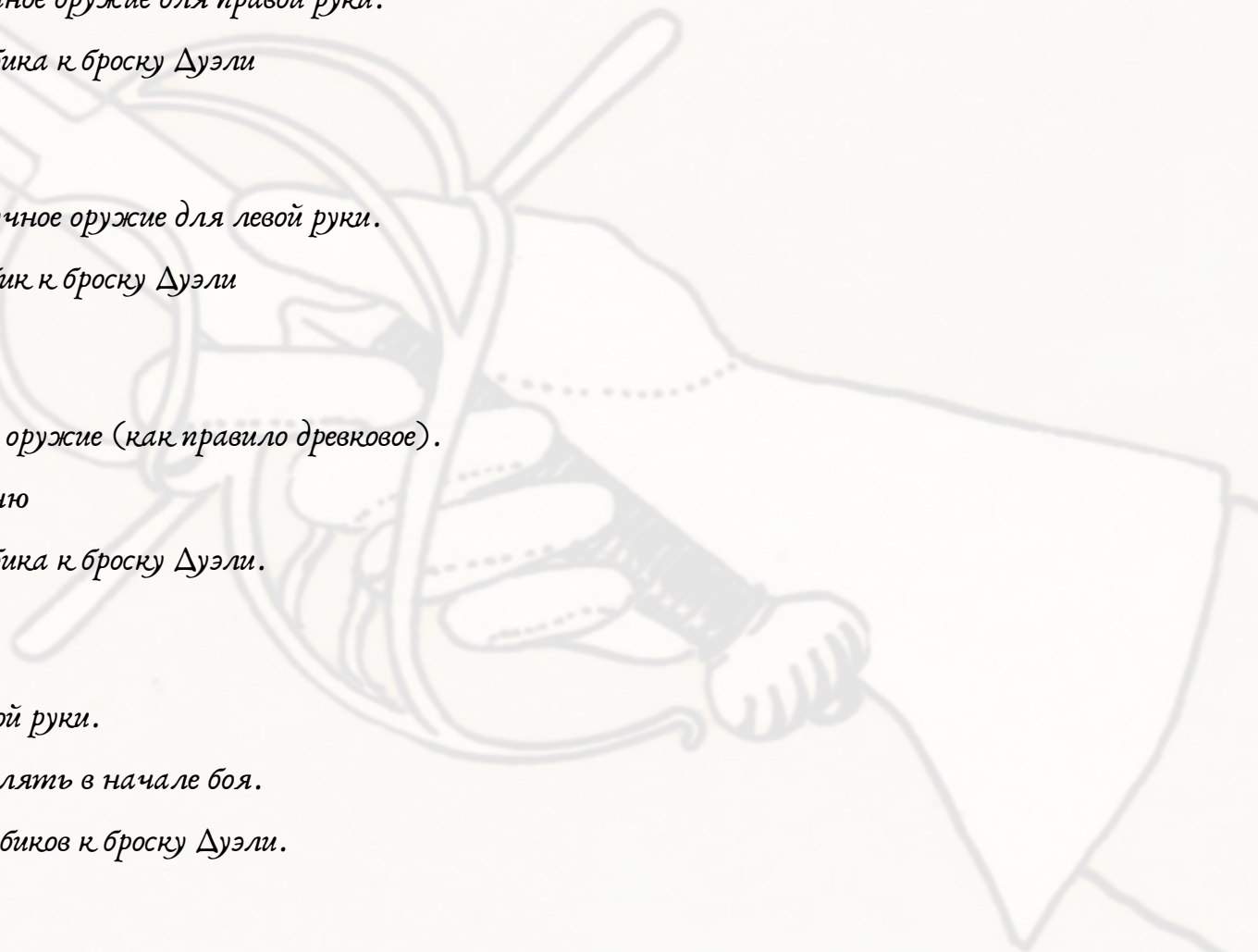
- *Короткое одноручное оружие для левой руки.*
- *Добавляет 1 кубик к броску Дуэли*

### *Двуручное оружие*

- *Любое двуручное оружие (как правило древковое).*
- *Игнорирует броню*
- *Добавляет 2 кубика к броску Дуэли.*

### *Пистоль*

- *Оружие для левой руки.*
- *Позволяет стрелять в начале боя.*
- *Не добавляет кубиков к броску Дуэли.*



## *Пара пистолей*

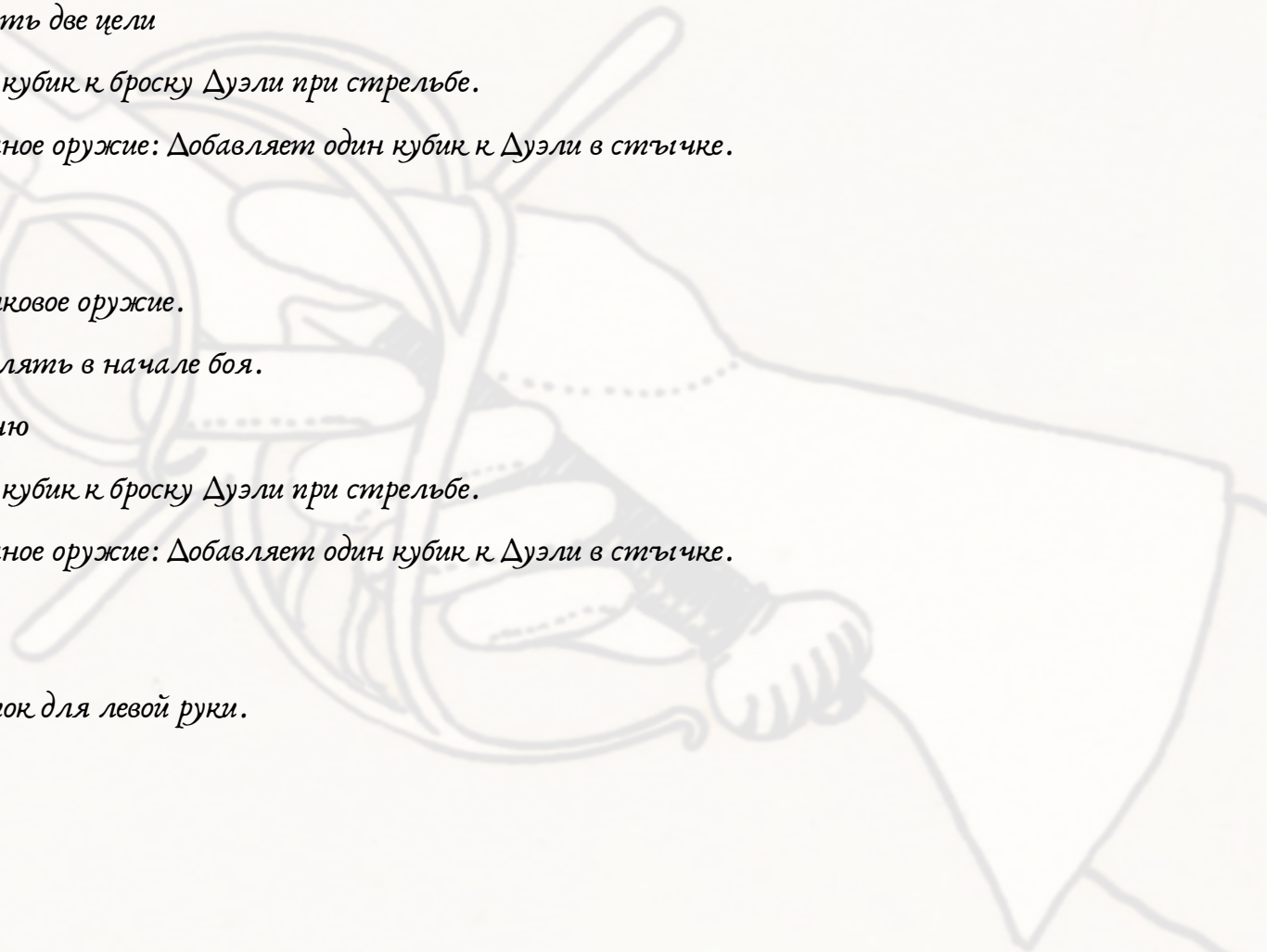
- *Занимают обе руки.*
- *Позволяет стрелять в начале боя.*
- *Можно атаковать две цели*
- *Добавляет один кубик к броску Дуэли при стрельбе.*
- *Импровизированное оружие: Добавляет один кубик к Дуэли в стычке.*

## *Мушкет*

- *Двуручное стрелковое оружие.*
- *Позволяет стрелять в начале боя.*
- *Игнорирует броню*
- *Добавляет один кубик к броску Дуэли при стрельбе.*
- *Импровизированное оружие: Добавляет один кубик к Дуэли в стычке.*

## *Баклер*

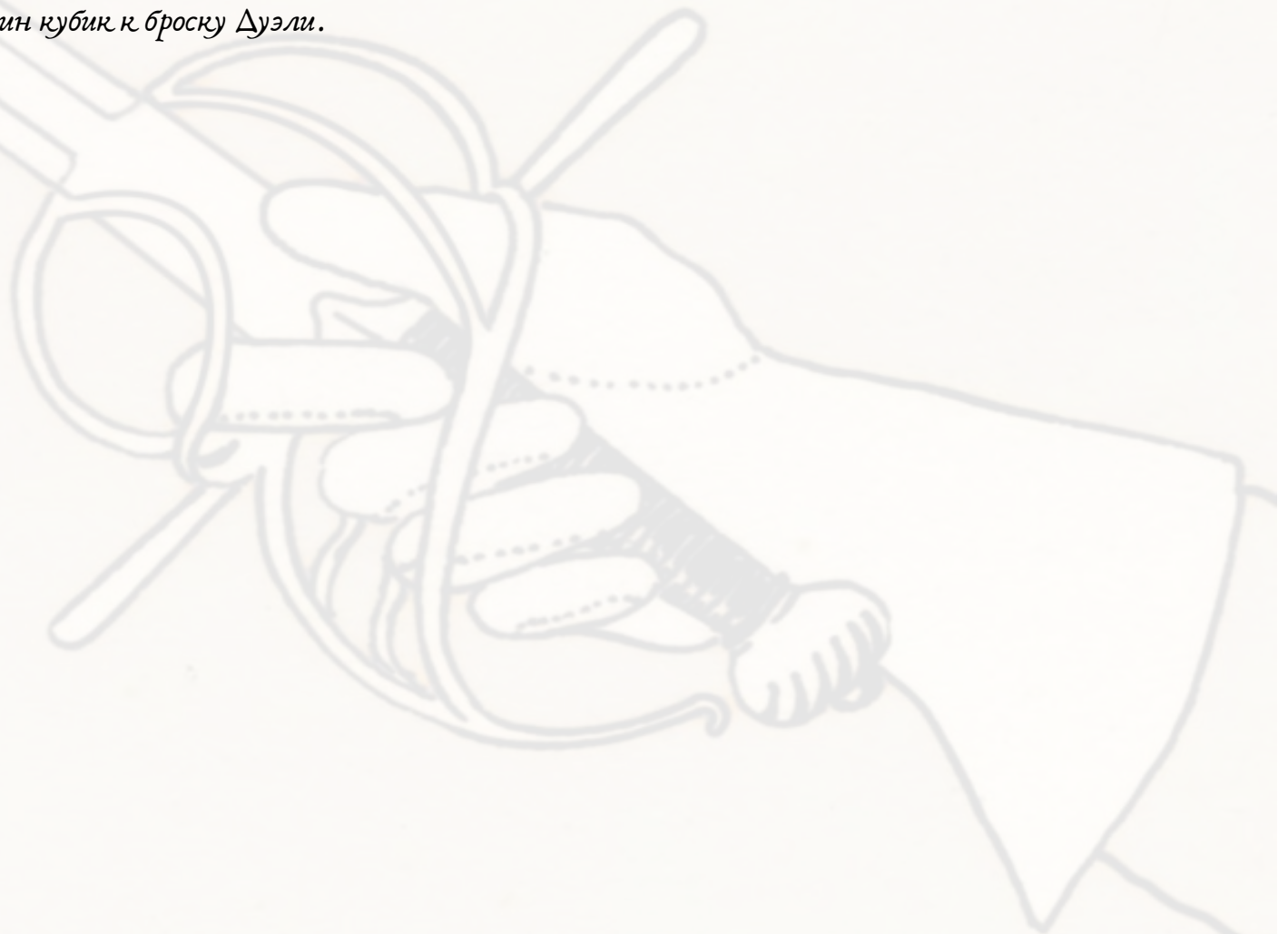
- *Маленький щиток для левой руки.*
- *Броня.*





## *Импровизированное оружие*

- Любой подходящий предмет: подсвечник, метла, стул.
- Занимает правую руку.
- Добавляет один кубик к броску Дуэли.



## Пример

Граф Августо фехтует со своим давним соперником Алехандро Борха. Оба выбирают в качестве оружия правой руки рапиру, в левую руку Алехандро берет дагу, а Августо пистоль.

### Фаза расстановки

Оба противника становятся на исходные позиции.

### Фаза стрельбы

Стреляет **Августо**. Он бросает 1 кубик: 2. С его Дуэлью 3 этого достаточно для успеха. Пуля сбивает шляпу **Алехандро**, тот в ярости решает, что накажет обидчика (смещение в полосу «Выпад»).

### Движение

Августо решает защищаться и сдвигается в полосу «Блок». Алехандро решает напасть и остается на месте.

### Выбор противника

В поединке 1-на-1 эта фаза пропускается

### Стычка

Алехандро (Дуэль 3) Белые кубики 1 — 1, Красные кубики 5 — 1,2,2,6,4.

Августо (Дуэль 3) Белые кубики 4 — 4,5,6,5, Красные кубики 1 — 2.

### Подсчет.

Августо атака — 1 успех, защита — 0 успехов

Алехандро атака — 3 успеха, защита — 1 успех

### Результат:

Рапира Августо отведена в сторону дагой Алехандро. Воспользовавшись удачным моментом Алехандро мощным выпадом

пронзает Августо (Августо смещается на 3 полосы вперед, что приводит к **ранению**).

Августо теряет одну **Лихость** и получает один **Шрам**.



## ***Дистанция***

*В рамках игры существует три дистанции*

### ***Далеко***

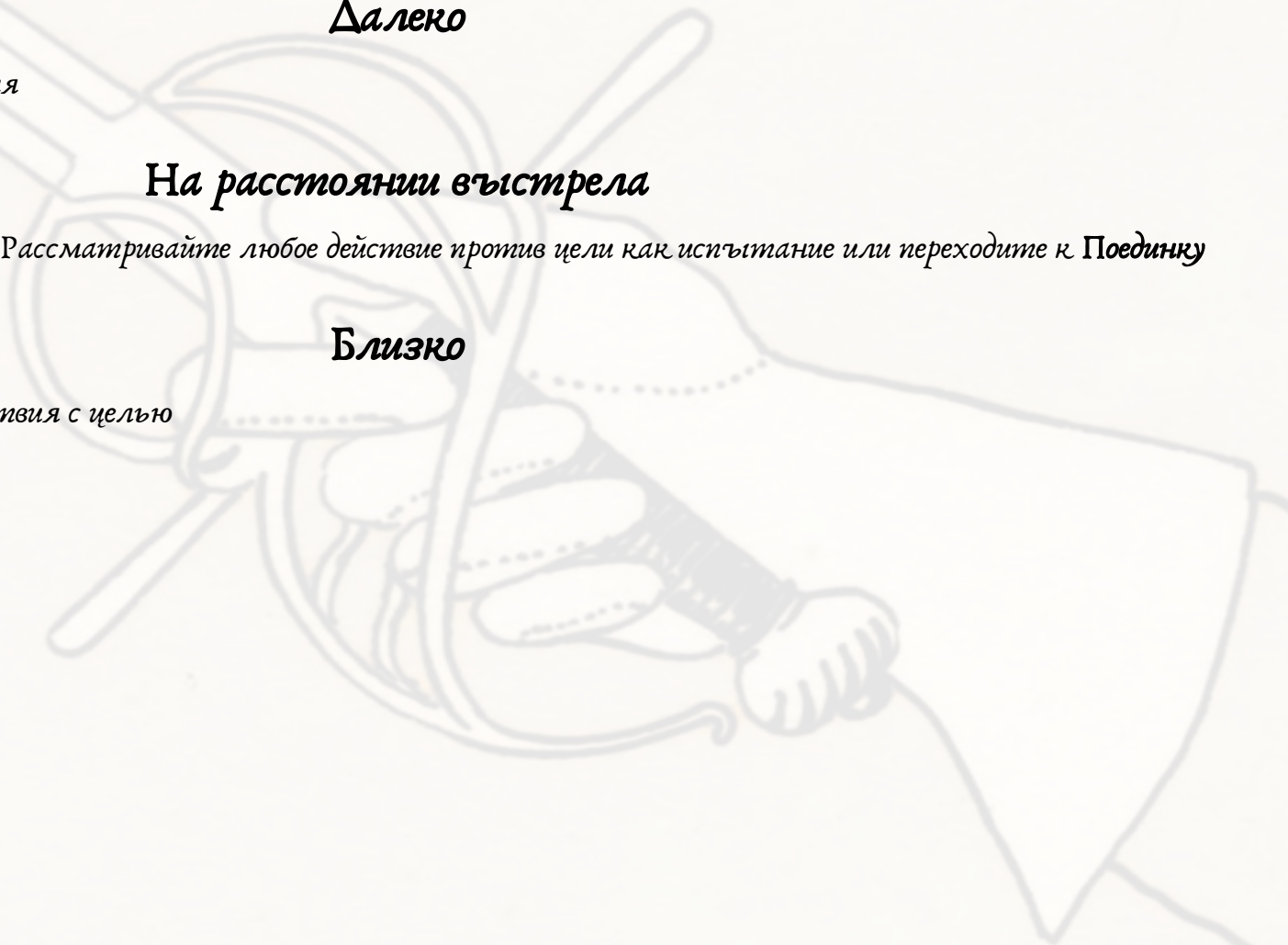
*Слишком далеко для любого действия*

### ***На расстоянии выстрела***

*Цель можно поразить выстрелом. Рассматривайте любое действие против цели как испытание или переходите к **Поединку***

### ***Близко***

*Вы можете совершать любые действия с целью*





## ***Социальный бой***

Схож с обычным боем. Красные кубики обозначают Аргументы, позволяющие получить то, что необходимо, Белые — Контраргументы, позволяющие избежать ненужного результата.

### ***Двор в социальном бою***

Вместо Дуэли используется параметр Двор

### ***Полосы в социальном бою***

Меняется название, но не изменяется принцип действия

#### ***Полоса «Остаться при своих»***

Завершить конфликт не нарушив Статус Кво.

#### ***Полоса «Упрямство»***

Персонаж переходит в глухую защиту. Кубики распределяются следующим образом:

- Белые — 2 кубика
- Красные — 1 кубик
- Все бонусные кубики — белые

### ***Полоса «Диалог»***

Персонаж ведет активный диалог. Аргументы и контраргументы одинаково важны. Кубики распределяются следующим образом:

- Красные — 1 кубик
- Белые — 1 кубик
- Все бонусные кубики распределяются между красными и белыми по желанию игрока

### ***Полоса «Спор»***

Персонаж яростно спорит. Кубики распределяются следующим образом:

- Белые — 1 кубик
- Красные — 2 кубика
- Все бонусные кубики - красные

### ***Полоса «Ты меня убедил»***

Финальный аргумент в споре. Проигравший соглашается с Вами. Если оба противника попали сюда одновременно, то достигнут разумный компромисс. В любом случае персонаж получает 1 Шрам.

## ***Снаряжение в социальном бою***

В отличие от обычного боя снаряжение дает однократный бонус к броску за использование. Как правило это бумаги, личные письма, долговые расписки и т.п. Размер бонуса от 1 до 3 кубиков.

## **Богатство в социальном бою**

*Каждая потраченная единица Богатства дает дополнительный кубик для любого броска в социальном бою. Оппонент получает столько уровней Богатства, сколько потратил его соперник.*



## Пример

Мессир **Лоренцо** (Двор 4, Богатство 3) пытается убедить **Августо** (Двор 2, Богатство 1) выйти из партии гофмаршала де Бри. У **Августо** есть компрометирующее **Лоренцо** письмо (оружие, дающее 2 кубика). **Лоренцо** — Слуга Коронь (сильная сторона) и действует так, как будто об этом его просил король.

### Расстановка

Спорщики становятся на исходные позиции

### Движение

**Лоренцо** пытается вести диалог и остается на месте. **Августо** начинает яростно доказывать, что такие действия недопустимы и переходит на полосу «Спор».

### Стычка

**Августо** использует свое тайное оружие — письмо **Лоренцо**, содержащее несколько подробностей личной жизни последнего.

**Красные кубики** 4 — 2,3,1,3, **Белые кубики** 1 — 4.

**Лоренцо** пытается задобрить **Августо** деньгами и тратит два уровня **Богатства**, чтобы подкупить его. **Красные кубики** 2 — 1,4, **Белые кубики** 3 — 1,4,4.

### Подсчет

**Августо** **Аргументы** 2 успеха, **Контраргументы** 0 успехов

**Лоренцо** **Аргументы** 2 успеха, **Контраргументы** 3 успеха

### Результат

В разговоре **Лоренцо** переходит к попытке подкупить **Августо**. **Августо**, соблазненный звоном монет соглашается (сдвигается в полосу «Ты меня убедил») и кладет мешочек с деньгами в карман (повышает **Богатство** на 2 уровня).



Имя:



Дуэль

Лихость

Двор



Богатство

Шрамы

Сила:

Сила:

Слабость:

Правая рука:

Левая рука:



Отступил

Блок

Финт

Выпад

Ранение

Имя:



Дуэль

Лихость

Двор



Богатство

Шрамы

Сила:

Сила:

Слабость:

Правая рука:

Левая рука:



Отступил

Блок

Финт

Выпад

Ранение