

ДЛЯ ИГРОКОВ

# *Дорогой читатель,*

Вы держите в руках тайное семейное знание, переданное Вам в наследство вашей дальней-дальней родственницей.

Позвольте небольшую милость: отложите на время недоверие и предоставьте свободу собственному воображению, чтобы познакомиться с людьми, которых никогда не существовало на самом деле, хотя некоторые из них могут показаться вам до странности знакомыми. Возможно, вы уже встречали их в другом доме, под другим именем, за другим столом: ибо человеческие страсти имеют удивительное свойство повторяться из поколения в поколение...



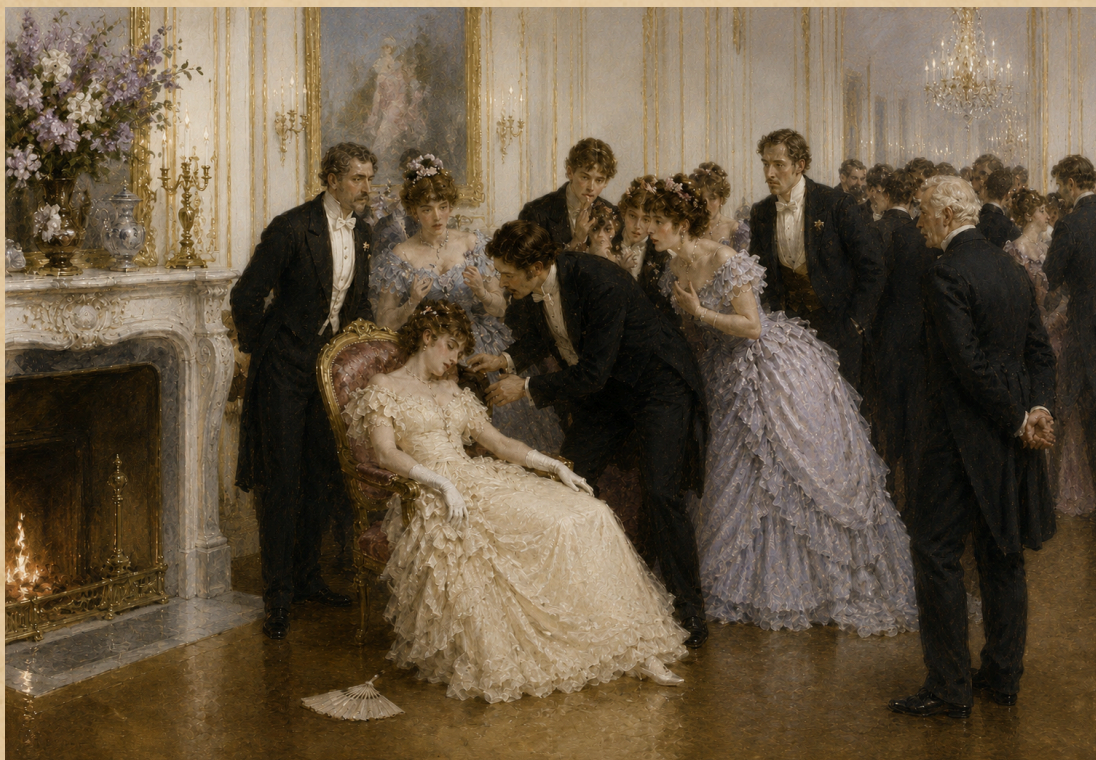
## *Главные правила дома*

1. Прежде всего, следует понять, что эта история не о героях, спасающих мир, и не о злодеях, стремящихся его уничтожить. Это история о людях.
2. В этой игре нет кубиков. Судьба не решается случайностью. Напротив, каждый успех и каждое поражение становятся следствием ваших решений.
3. Здесь редко прибегают к открытому насилию: иногда человеческое слово ранит больше ножа, а ваша история, как было упомянуто ранее, всегда о людях и про людей.

# Тейл-фокус

«Северный Утёс» – камерная драматическая НРИ о благородных семьях, которые вынуждены вместе решать общее дело, но каждая из них скрывает собственные тайны и преследует личную выгоду. Главный вопрос игры: **что персонаж готов поставить под удар ради своей цели?**

Игра строится не вокруг случайности и не вокруг победы в бою, а вокруг социальных конфликтов. Персонажи убеждают, давят статусом, раскрывают слабости, используют долги и создают Манипуляцию. Почти любую цель можно достичь, но не бесплатно: каждое успешное действие оставляет след. Поэтому игроки постоянно выбирают не между успехом и провалом, а между выгодой и ценой.



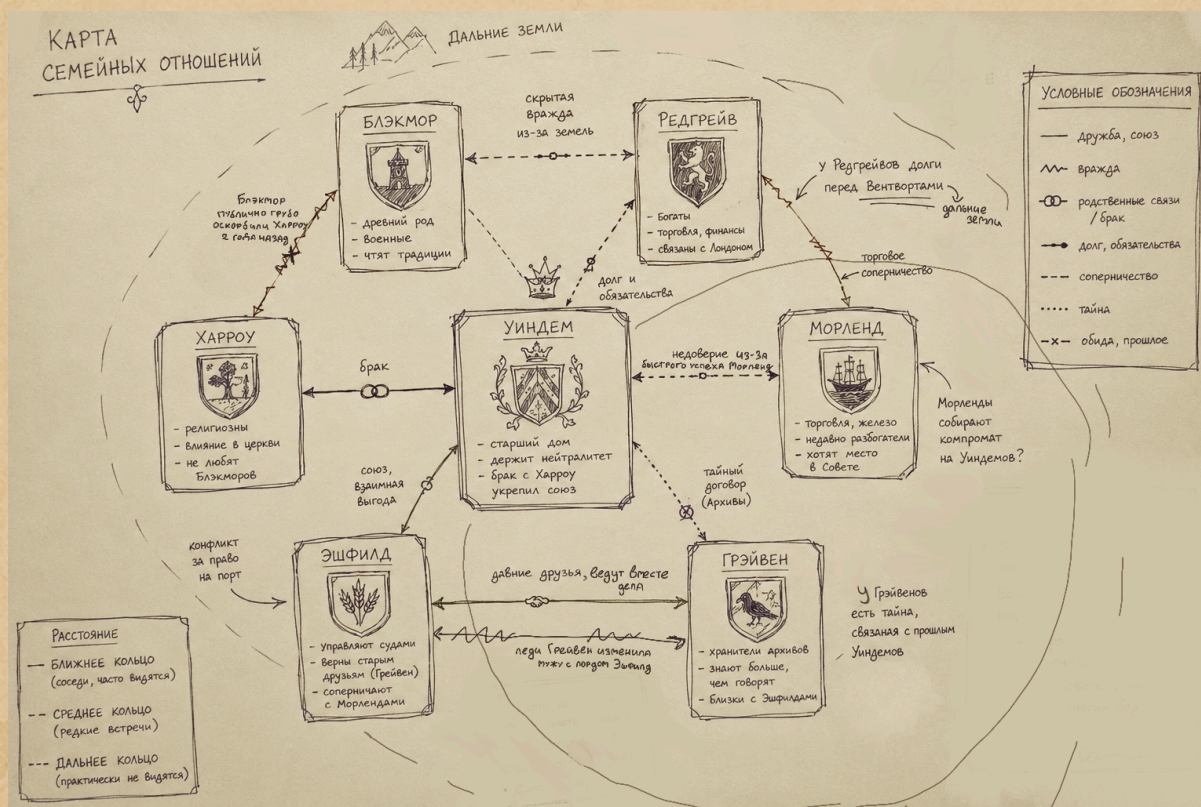
## Сеттинг

Действие игры происходит в **Англии конца XIX века**, когда старый аристократический мир ещё сохраняет своё влияние, но уже начинает ощущать приближение перемен. За пределами поместий строятся железные дороги, растут промышленные города и меняется общество, однако в сельских графствах время течёт иначе. Здесь по-прежнему имеют значение фамилия, происхождение и репутация семьи.

События разворачиваются в графстве Северный Утёс, где живёт несколько благородных домов. Они собираются на приём (который должен укрепить старые связи и разрешить накопившиеся противоречия) в особняке семьи Уиндем, расположенном вдали от крупных городов среди холмов и дубовых рощ. Однако за безупречными манерами и светскими беседами скрываются давние обиды, семейные тайны, неудачные браки, борьба за наследство и личные амбиции.

Мир игры камерный и замкнутый. Большая часть событий происходит внутри особняков и их окрестностей. См. пункт Удалённость домов.

## Карта семейных отношений



пример заполнения

Для жителей викторианской Англии семья, происхождение и связи зачастую значат больше, чем личные качества человека.

Поэтому начать стоило бы с важного правила: Карта семейных отношений важнее персонажа.

Для начала, каждый игрок за столом создаёт свою семью. На стол кладётся большой лист. Карта отношений перед началом игры = пустой лист бумаги. В центре игроки располагают (рисуют) **Дом Уиндем**. Вокруг этой точки игроки располагают свои собственные дома (расстояние удаленности поместий друг от друга имеет влияние на ход игры. см. раздел «Удаленность домов»). Кроме того, каждая семья должна ответить на три вопроса:

1. Чем она известна?
2. Чем она гордится?
3. Что она скрывает?

Пример: Дом Блэкмор. Известен своим древним титулом. Гордится военной службой предков. Скрывает незаконнорождённого наследника. После этого семья размещается на Карте отношений вокруг особняка Уиндем (рисует свой дом), а так же начинают проводить линии отношений.

## *Линии отношений*

Когда все семьи созданы, игроки начинают связывать их друг с другом, рисуя эти связи также на карте. Каждая связь должна представлять собой законченную историю. Желательно не просто написать «знакомы» или «друзья», так можно, но лучше сформулировать конкретное прошлое событие.

Например: «Мой отец спас его от разорения, но потребовал взамен услугу.», «Мы были помолвлены в юности, однако свадьба так и не состоялась», «Наши семьи ведут вражду за землю уже два поколения.»

Каждая такая связь становится частью игрового мира и считается истиной до тех пор, пока не будет опровергнута в ходе игры.

После создания связей между персонажами игроки создают отношения с важными неигровыми персонажами (NPS). Таким образом постепенно возникает сложная сеть знакомств, обязательств, симпатий и конфликтов. Именно она станет основой будущих интриг.

# Удаленность домов

Графство, в котором проживают семьи, славится частой непогодой и трудной дорогой, поэтому отъезд из дома всегда что-то стоит.

Карта делится на три кольца. Ближнее кольцо – соседи Уиндемов: туда можно попасть между сценами без отдельной цены. Среднее кольцо – дорога занимает сцену, и персонаж должен выбрать, что теряет: время, свидетеля, спокойствие или возможность вмешаться в разговор. Дальнее кольцо – путь через непогоду; поездка даёт результат, но ведущий назначает цену (см. раздел цена конфликта): слух о поездке, усталость, задержку или нового свидетеля.



## Кто я?

После создания семьи и связей, игрок начинает создавать своего персонажа. Для начала, Вы получаете пустой лист персонажа с такими областями для заполнения:

1. Имя и положение в семье.
  - а. Кем именно он является в своём доме? Не только «лорд» или «леди», а ещё его роль в семейной истории (дочь, наследник, обедневший кузен и тд). Эта роль важна, потому что она определяет отношение окружающих. Например, Старший наследник обладает статусом, но находится под давлением ожиданий.
2. Родовой девиз и семейная тайна

- a. Каждый персонаж придумывает родовой девиз своего поместья, который старается соблюдать. Например: долг важнее чувств, правда должна быть раскрыта, любовь стоит любого риска и тд. Игрок должен следовать в игре выбранному девизу.
  - b. Семейная тайна придумывается на этапе создания семьи и твечает третьему вопросу «Что она скрывает?»
3. Рана прошлого
- a. Это главное событие, сформировавшее героя. Каждый персонаж должен закончить фразу: «Я до сих пор не могу забыть тот день, когда... и теперь каждый раз я...»
4. Личное желание (см. раздел Личные амбиции)
5. Слабость (см. раздел Слабости)
6. Манипуляция (см. раздел Манипуляция)
7. Важные связи и отношения, Заметки и наблюдения
- a. Нужны для фиксирования игровой информации во время партии.
8. Характеристики (см. раздел ниже)



Место для герба

Имя персонажа \_\_\_\_\_

Дом / семья \_\_\_\_\_

Положение в семье \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_ Род занятий \_\_\_\_\_



Портрет

Родовой девиз \_\_\_\_\_

**Характеристики**

**Обаяние**  
Ваше влияние, харизма, умение располагать к себе.  
○○○○

**Статус**  
Ваше положение, связи, авторитет и ресурсы.  
○○○○

**Проницательность**  
Ваше внимание к деталям, понимание людей и ситуаций.  
○○○○

**Решимость**  
Ваша сила воли, хладнокровие и способность идти до конца.  
○○○○

**Личное желание**

Чего я хочу добиться больше всего?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Слабость**

То, чем могут воспользоваться другие.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Манипуляция**

На кого у меня есть рычаг?

Имя / Дом	Мой рычаг / причина

**Семейная тайна**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Рана прошлого**

Я до сих пор не могу забыть тот день, когда...

\_\_\_\_\_

С тех пор я...

\_\_\_\_\_

**Важные связи и отношения**

Имя	Дом	Кто он мне	Отношения / статус

**Заметки и наблюдения**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Характеристики

Персонажи обладают четырьмя характеристиками: обаяние, статус, проницательность, решимость.

1. **Обаяние** отражает способность вызывать симпатию, убеждать и производить благоприятное впечатление.
2. **Статус** показывает общественное положение персонажа, уважение окружающих и вес его имени.
3. **Проницательность** отвечает за наблюдательность, понимание людей и способность замечать скрытые мотивы.
4. **Решимость** показывает внутреннюю силу характера и умение противостоять чужому давлению.

В начале игры игрок распределяет между характеристиками значения от 1 до 4. Одна характеристика получает значение 4. Одна получает 3. Одна получает 2. Последняя получает 1. Это позволяет сразу определить сильные и слабые стороны персонажа.

## Личные амбиции

Основываясь на фактах о персонаже и его семье, Мастер придумывает каждому игроку личную цель. Эта цель **всегда** должна быть эгоистичной.

Она не обязана противоречить интересам остальных персонажей, но всегда ставит героя перед выбором между общим благом и собственными желаниями.

Например, один персонаж стремится получить наследство, другой хочет заключить выгодный брак, третий пытается скрыть семейный позор.

Личные цели держатся в секрете от остальных игроков до тех пор, пока персонаж сам не решит раскрыть свои намерения.

# Общее дело

Несмотря на личные интересы, всех героев объединяет одна проблема. Она называется Делом Домов.

Дело Домов представляет собой центральный конфликт всей партии. Именно вокруг него будут строиться основные события.

Например, в особняке может исчезнуть завещание, определяющее судьбу нескольких семей. Или может неожиданно объявиться человек, считающий себя законным наследником имущества. Возможно, кто-то начинает шантажировать гостей, угрожая раскрыть их секреты.

Главная задача игроков: не допустить катастрофических последствий этого события.

Если к финалу партии проблема остаётся нерешённой, проигрывают все персонажи независимо от того, достигли ли они собственных целей.



# Проверки

В игре нет кубиков. Исход конфликта зависит не от случайности, а от того, насколько далеко персонаж готов зайти ради своей цели. Конфликт начинается, когда персонаж хочет добиться чего-то важного, а другой персонаж, NPC или обстоятельства ему мешают.

Сначала игрок называет **цель сцены**: чего именно он хочет добиться. Например: «заставить дворецкого назвать ночного гостя», «убедить леди Викторию снять обвинение», «добиться приглашения в закрытый кабинет». После этого цель фиксируется. Игрок может менять тон, аргументы и способ давления, но не может просто отказаться от цели без последствий. Если он отступает, это считается поражением в сцене: оппонент понимает его намерение, появляется слух, растёт подозрение или цель становится сложнее достичь позже.

Затем игрок описывает, **как именно он действует**, и по описанию выбирается одна из четырёх характеристик: Обаяние, Статус, Проницательность или Решимость. **Нельзя выбрать характеристику просто потому, что она самая высокая. Она должна подходить к действию и иметь рычаг.**

Характеристика отвечает на вопрос: **«как я действую?»**

Рычаг отвечает на вопрос: **«почему это вообще может сработать?»**

Рычагом может быть доверие, титул, улика, долг, страх, родственная связь, слух, компромат, прежняя услуга или Манипуляция. Если рычага нет, характеристика не применяется, даже если речь игрока звучит красиво.

После этого Мастер назначает **сложность сцены** от 1 до 6.

Сложность показывает не то, насколько действие «невозможно», а то, насколько опасно добиваться успеха именно здесь и сейчас. На сложность влияет упрямство оппонента, значимость тайны, количество свидетелей, положение персонажей, риск скандала и общее напряжение сцены.

Дальше игрок сравнивает сложность сцены со значением подходящей характеристики:

**Количество монет = сложность сцены – значение характеристики.**

Если результат равен 0 или меньше, персонаж достигает цели чисто: монету бросать не нужно. Его действие достаточно убедительно, своевременно и хорошо подготовлено.

Если результат больше 0, игрок бросает столько монет, сколько получилось. Каждая монета – это возможная цена успеха.

Перед броском игрок загадывает сторону монеты: орёл или решка. После этого он подбрасывает все монеты.

Каждая монета, которая выпала не той стороной, которую загадал игрок, означает одну цену успеха. Каждая монета, которая выпала загаданной стороной, означает, что в этом месте персонажу повезло: последствие могло возникнуть, но не возникло.

*Важно: бросок монет не решает, получилось действие или нет. Если проверка допущена, цель достигается. Монеты показывают только то, сколько последствий пришлось заплатить за успех.*

### Пример расчёта

Мастер назначает сложность сцены 5. Игрок действует через Обаяние, а Обаяние персонажа равно 3.

$$5 - 3 = 2.$$

Игрок бросает 2 монеты. Он загадывает решку.

Если обе монеты выпали решкой, цель достигнута без цены.

Если одна монета выпала орлом, цель достигнута с одной ценой.

Если обе монеты выпали орлом, цель достигнута с двумя ценами или одной тяжёлой ценой.



# Цена успеха

Цена – это не наказание за плохую игру, а след успеха. Персонаж получает желаемое, но его действие что-то меняет в мире: портит отношения, рождает слух, раскрывает интерес к тайне, создаёт долг или обостряет конфликт. Цена всегда должна вытекать из того, каким способом персонаж действовал и что было важно в сцене.

После броска монет Мастер смотрит, сколько монет выпало не той стороной, которую загадал игрок. Это и есть количество цен.

Мастер предлагает несколько подходящих последствия, связанные со сценой, а игрок выбирает, чем готов заплатить. Если выпала одна неудачная монета, игрок выбирает одну цену. Если выпали две неудачные монеты, игрок выбирает две цены. Если неудачных монет больше, Мастер может объединить их в серьёзный поворот сцены: крупный скандал, разрушение связи, появление нового врага, раскрытие тайного интереса или сильное изменение Карты отношений.

Так конфликт остаётся управляемым: персонаж почти всегда может добиться цели, но его победа оставляет след.

**Пример:** лорд Блэкмор хочет узнать у дворецкого, кто ночью входил в кабинет хозяина дома. Его цель: «заставить дворецкого назвать имя гостя». Он решает действовать через Статус: напоминает дворецкому, что его семья имеет влияние и может испортить ему службу. Рычаг есть: дворецкий зависит от репутации и боится потерять место. Мастер задаёт сопротивление 3, потому что дворецкий защищает тайну дома Уиндем. У лорда Блэкмора Статус 2, значит сила равна сопротивлению: цель будет достигнута, но с одной ценой. Игрок кидает монетку, загадывая решку, но выпадает орёл.

Мастер предлагает три подходящие цены: дворецкий назовёт имя, но начнёт бояться Блэкмора; среди слуг появится слух, что Блэкмор угрожает прислуге; дом Уиндем узнает, что он ведёт тайные расспросы. Игрок выбирает слух среди слуг. В итоге дворецкий говорит, что ночью в кабинет входила леди Виктория, но уже к утру по кухне ходит разговор, что Блэкмор давит на слуг и ведёт себя как человек, которому есть что скрывать.

**После результата (полученной цены) карта меняется, если образовалась или разрушилась какая-либо существующая связь.**

# Манипуляция

*Манипуляция – это особый рычаг, который персонаж получает над другим человеком*

Манипуляция отражает обязательства, благодарность, страх, уважение и эмоциональную зависимость окружающих, которые игрок может использовать в своих целях.

Манипуляция отмечается в чарнике. Манипуляция всегда привязана к конкретному персонажу: нельзя иметь абстрактную Манипуляцию «вообще», нужно понимать, на кого она действует и почему. Например: «Манипуляция на дворецкого: он обязан мне за спасение племянника от увольнения» или «Манипуляция на леди Викторию: я знаю о письмах её дочери».

В конфликте Манипуляция позволяет обосновать действие и усилить его. Если у игрока есть подходящая Манипуляция, он может использовать её как рычаг. Кроме того, Манипуляцию можно потратить, чтобы снизить сопротивление сцены на 1 или убрать одну цену успеха. После траты Манипуляция вычёркивается: долг закрыт, тайна использована, страх ослаб, а человек понял, что на него давят.

Манипуляцию нельзя использовать против кого угодно. Она работает только против того персонажа, на которого получена, или через него. Например, Манипуляция на дворецкого не заставит леди Викторию признаться, но может помочь получить от дворецкого ключ, письмо, доступ в комнату или слух о леди Виктории. Если игрок хочет воздействовать на другого человека, ему нужен новый рычаг или новая Манипуляция.

Получить Манипуляцию можно тремя способами: раскрыть Слабость (см. раздел Слабость) персонажа, оказать ему значимую услугу или получить над ним компромат. Мелкие бытовые услуги не дают Манипуляцию. Действие должно менять положение персонажа: спасти от скандала, защитить от обвинения, узнать опасную тайну, помочь скрыть позор или создать долг, который невозможно просто забыть.

# Слабости

Каждый персонаж (игровой и не игровой) обладает Слабостью. Это может быть страх, чувство вины, гордость, одиночество, любовь, честолюбие или любая другая сильная эмоция. Слабость определяется мастером игры (или игроком, совместно с Мастером) и

не раскрывается игрокам. Мастер также назначает Слабости и персонажам игроков (игрок знает свою слабость, но не знает чужую).

Во время партии игроки могут пытаться раскрывать Слабости. Если Слабость обнаружена, игрок получает Манипуляцию.

Слабость не раскрывается просто так. Игрок должен её сформулировать по итогам сцены (не пальцем в небо).

**Например:** После нескольких сцен игрок говорит: Мне кажется, что настоящая слабость леди Виктории не её репутация. На самом деле, она боится, что общество узнает о её дочери.

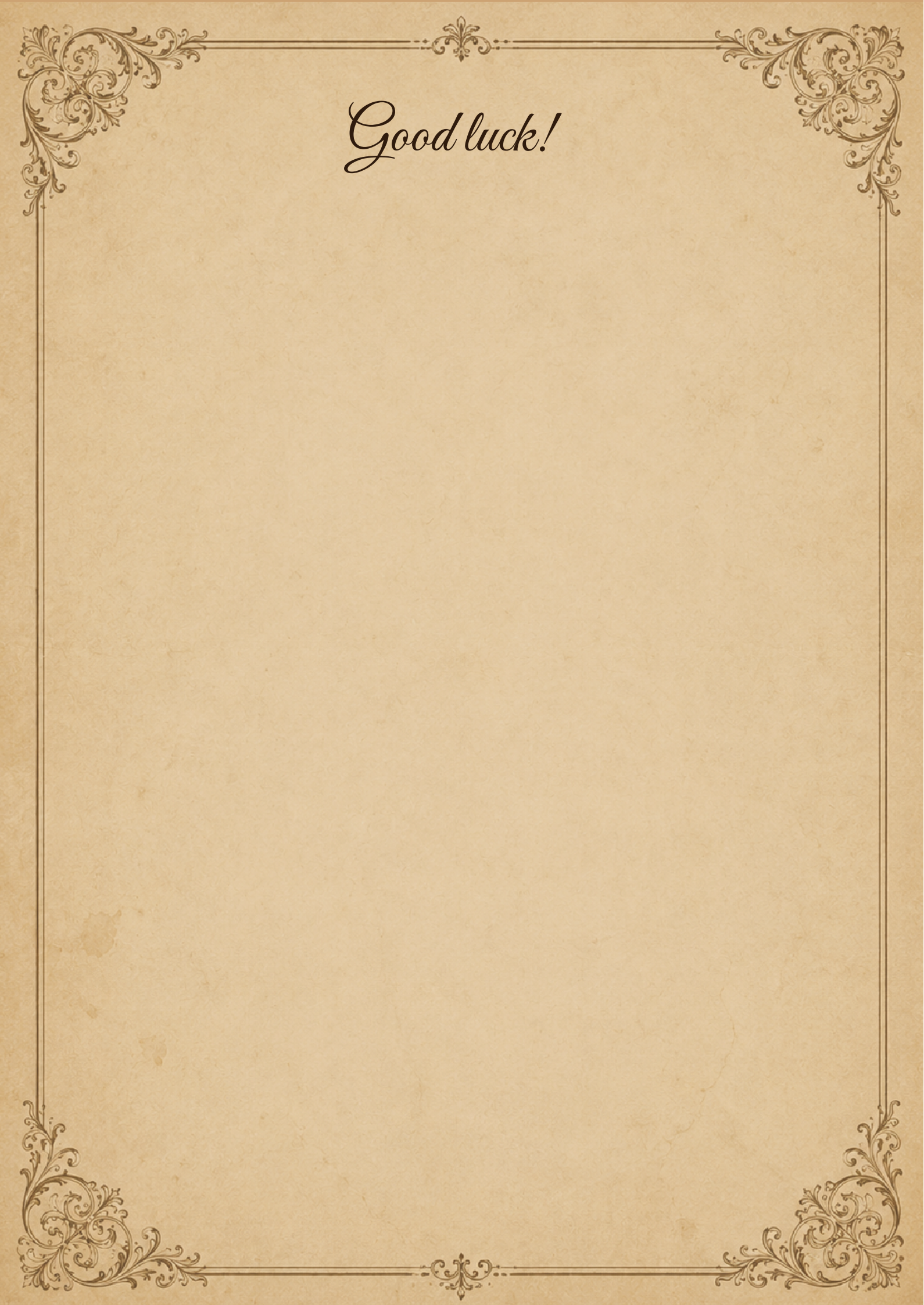
Если вывод точен, игрок получает Манипуляцию на этого персонажа или может немедленно использовать слабость как рычаг.

## *Инициатива в конфликтах*

В конфликтных сценах (ссора, драка, погоня и тд) используется лестница действий. Инициатива ходящих рассчитывается исходя из приоритетов:

1. Разговор / дипломатия (ходят первыми)
2. Действие / перемещение / помощь (ходят вторыми)
3. Драка / насилие (ходят последними)

Например, если персонаж пытается договориться, его действие происходит *до* того, как враг выстрелит.



*Good luck!*

ДЛЯ МАСТЕРА

# Дорогой Мастер,

Небольшое предисловие, дабы уловить суть партии: игроки создают не отдельных «авантюристов», а представителей благородных домов графства Северный Утес. Каждый дом имеет славу, гордость и тайну. Все гости приезжают в особняк Уиндемов, где всплывает Дело Домов: событие, которое может разрушить несколько семей сразу. Каждый персонаж хочет предотвратить общую катастрофу, но одновременно преследует личную эгоистичную амбицию.

Идеальная сцена «Северного Утеса» – это не драка и не расследование само по себе, а разговор, после которого персонаж получил желаемое, но за столом стало понятно: теперь кто-то ему должен, кто-то его боится, а одна тайна стала ближе к раскрытию.



## Ваншот

Лорд Эдвард Уиндем созвал соседей на прием, чтобы примирить старые семьи графства друг с другом и с самим собой. Он умер этой ночью, не дождавшись гостей, и теперь примирение, на которое он так рассчитывал, превращается в нечто куда более опасное: в вопрос о том, кому достанется его земля, его слово и его тайны.

# Логлайн

Хозяин поместья умирает в ночь перед приемом, который сам же задумал как примирение враждующих домов графства. Новое завещание, переписанное за три дня до смерти, исчезает вместе с правдой о том, кому он хотел оставить свое имя. Гости, съехавшиеся ради мира, проведут вечер, разыскивая бумагу, которая решит, кто из них разорен, кто опозорен, а кто наконец признан.

## Товод приема

Графство Северный Утес уже два поколения живет под тяжестью долгов, обид и недосказанностей между несколькими благородными домами. Лорд Эдвард Уиндем, глава самого старого рода здешних мест, решил на склоне лет покончить с этим грузом разом: пригласить всех на один вечер, простить долги, уладить границы и закрыть старые раны. Так, во всяком случае, было сказано в письмах, разосланных три недели назад.

Гости начинают съезжаться к особняку под вечер, в плотном осеннем тумане, который здесь зовут просто погодой. На крыльце их встречает не хозяин, а дворецкий Дженкинс с лицом человека, не спавшего всю ночь. Лорд Уиндем скончался на рассвете, в своем кабинете, тихо и, судя по всему, от слабого сердца. Прислуга уже разослала траурные ленты на двери, но отменять прием не стала: таково было распоряжение покойного на случай, если он не доживет до этого вечера, отданное им самим за два дня до смерти, будто он что-то предчувствовал.

Семейный поверенный, мистер Прайс, должен был огласить новое завещание именно сегодня, после ужина. Но бумаги нет ни в кабинете, ни в сейфе, ни среди личных вещей хозяина. Старое завещание, составленное много лет назад, все еще лежит у нотариуса в городе и оставляет все племяннику покойного, Генри Уиндему. Новое, по слухам, говорило о другом.

### Что знают игроки в начале

Вы получили письмо от лорда Уиндема три недели назад: приглашение в его поместье на прием в честь примирения семей графства. Сегодня вечером, подъезжая к дому в тумане, вы видите черные ленты на дверях. Лорд Уиндем умер этой ночью. Дворецкий встречает вас словами: прием, тем не менее, состоится, как и завещал покойный хозяин.

# Дело долгов: исчезнувшая воля

Три дня назад лорд Эдвард Уиндем в присутствии мистера Прайса подписал новое завещание. Оно прощало все долги домов Рэдклифф и Мэллори перед домом Уиндем, закрепляло за домом Мэллори спорную полосу земли у северной межи и, что важнее всего, признавало законной наследницей не племянника Генри, а Элино́р Грей, тихую компаньонку леди Виктории Рэдклифф. Эдвард писал в завещании прямо: Элино́р его дочь, рождённая до брака Виктории, и он хочет, чтобы весь графство узнал об этом при его жизни, а не после.

В ночь перед смертью Эдварда в его кабинете побывала леди Виктория. Она приехала тайно, через сад, чтобы умолять его сжечь бумагу: признание разрушит её собственную семью и выставит Элино́р на суд света, к которому девушка не готова. Эдвард отказался. Они расстались на повышенных тонах, и часа в два пополуночи Виктория уехала тем же путём, каким приехала. Дженкинс слышал голоса, но не вошёл.

Той же ночью, опасаясь, что не доживёт до утра, Эдвард отдал завещание Дженкинсу не с приказом, а с просьбой иного рода: если сам он не успеет объявить новость, дворецкий должен почувствовать, когда дом будет готов её услышать, и тогда передать бумагу мистеру Прайсу, чтобы тот зачитал её при гостях. Не раньше срока и не позже конца вечера, но определить этот момент предстояло самому Дженкинсу.

Доверие оказалось тяжелее, чем дворецкий мог предположить. Он искренне хочет исполнить последнюю волю хозяина, но вместе с этим боится, что выбранный им час станет для Элино́р началом публичного позора, а не признания. Всю ночь он носит бумагу при себе, прячет её под половицей в своей комнате и убеждает себя, что время ещё не пришло: вот закончится первая перемена блюд, вот утихнут пересуды за столом, вот гости разойдутся по гостиным, и тогда. Если рядом не окажется никого, кто покажет ему, что молчание сегодня ранит Элино́р сильнее правды, к концу вечера он так и не наберётся решимости, и формальное оглашение пройдёт по старому завещанию само собой, не потому что Дженкинс предал слово, а потому что страх в последний миг пересилил долг.

Генри Уиндем о существовании новой бумаги не знает ничего и искренне считает себя законным наследником: для него сегодняшней вечер о деньгах, которые наконец покроют его карточные долги. Леди Виктория не знает, что Эдвард успел передать завещание Дженкинсу, и весь вечер втайне надеется, что бумага вообще не найдётся, хотя вслух, для виду, тоже спрашивает о пропаже вместе со всеми. Сама Элино́р ни о завещании, ни о своём происхождении пока не знает вовсе.

## Что считается провалом

Если к концу вечера никто из гостей не подтолкнёт Дженкинса к решению, не убедит его, что час настал, и не покажет ему, что Элино́р справится с правдой, дворецкий, как и боится весь вечер, в последний момент потеряет решимость. Огласят старое завещание в пользу Генри. Долги домов Рэдклифф и Мэллори будут немедленно истребованы новым хозяином, у которого нет ни денег, ни терпения на отсрочки. Элино́р останется в неведении о собственной судьбе, а слухи о тайном госте в кабинете в ночь смерти лорда расползутся по графству без всякого участия игроков, очерняя того, на кого укажет молва, справедливо это будет или нет. Проигрывают все дома разом, вне зависимости от личных успехов их представителей.

*прс*

### Лорд Эдвард Уиндем (покойный)

Хозяин дома говорит сегодня только через письма, дневник и память слуг. Был человеком прямым до резкости, но в последние годы смягчился: соседи замечали, что он стал чаще извиняться за старые обиды отца и деда. Решение признать Элино́р он принял не вдруг, а после многолетних колебаний, и в дневнике, который найдётся в кабинете при обыске, можно прочесть его собственные сомнения и, наконец, твёрдость.

### Дженкинс, дворецкий

Служит дому почти сорок лет, начинал ещё мальчиком на конюшне. Предан памяти хозяина больше, чем живым родственникам, и держит слово так, будто от этого зависит его душа. Завещание у него, спрятано под половицей в его комнате, и решение, когда его отдать, тоже целиком на нём: именно этот груз и не даёт ему покоя весь вечер.

**Слабость:** Дженкинс десять лет назад потерял собственную дочь от лихорадки и тайне привязался к Элино́р, когда та ребёнком гостила в поместье. Он боится не разоблачения, а того, что правда причинит ей боль, и эта забота сильнее любого довода о долге или чести.

**Рычаг против него:** забота о благополучии Элино́р. Угроза или, напротив, заверение в том, что её защитят несмотря на скандал.

### Мистер Прайс, поверенный

Сухой, аккуратный человек, искренне растерянный из-за того, что не может найти документ, который должен был сегодня огласить. Знает содержание завещания, поскольку сам его составлял, но связан профессиональной тайной и не станет пересказывать его содержание без крайней необходимости.

**Слабость:** боится, что скандал вокруг пропавшей бумаги бросит тень на его контору. Ради спасения репутации может пойти на сделку, не вполне соответствующую правилам его профессии.

### **Генри Уиндем, племянник покойного**

Тридцать два года, обаятельный, вечно должный кому-то деньги. Искренне горюет об умершем дяде и при этом с трудом скрывает облегчение: карточные долги вот-вот будут покрыты наследством. Уверен, что наследует всё, и эта уверенность делает его опасно беспечным в речах.

**Слабость:** панический страх бедности, оставшийся с детства, когда его собственная семья разорилась. Готов на отчаянные шаги, если почувствует, что наследство ускользает.

### **Элинор Грей, компаньонка леди Виктории**

Двадцать шесть лет, тихая, наблюдательная, привыкшая быть в комнате незаметной тенью хозяйки. Не знает, что Эдвард Уиндем её отец. Знает лишь, что леди Виктория вернулась с ночной прогулки в слезах и весь день сама не своя.

**Слабость:** Доброе слово или признание её значимости трогает её сильнее, чем она готова показать.

## *Предсозданные дома*

### **Дом Блэкмор**

**Известен:** древним титулом, одним из старейших в графстве. **Гордится:** военной службой предков, от Креси до Крыма. **Скрывает:** незаконнорождённого наследника, юношу по имени Томас, которого семья годами выдаёт за дальнего воспитанника и держит при конюшнях.

Глава дома сегодня здесь лично, лорд Артур Блэкмор, человек прямой, подозрительный и до крайности преданный понятию чести, как он сам её понимает.

Услышав о пропавшем завещании, Артур немедленно решит, что дело касается его собственной тайны, и весь вечер будет давить на Дженкинса и других слуг, требуя ответа, кто заходил в кабинет ночью. Это прекрасный источник трения за столом и удобный повод для игроков начать собственное расследование чужими руками.

**Родовой девиз:** долг весомее крови. **Рана прошлого, пример:** «Я до сих пор не могу забыть тот день, когда отец заставил меня назвать Томаса слугой при всех, и теперь каждый раз я первым напоминаю людям о порядке вещей». **Быстрый старт характеристик:** статус 4, решимость 3, проницательность 2, обаяние 1. **Личная амбиция (секрет от стола):** обеспечить Томасу будущее без огласки, пока тот сам не начал задавать вопросы о своём рождении.

### Дом Рэдклифф

**Известен:** состоянием, нажитым на шерстяной торговле в прошлом поколении. **Гордится:** благотворительностью: богадельня и больничное крыло в ближнем городке построены на их деньги. **Скрывает:** разорительные долги перед домом Уиндем, оставшиеся после неудачных вложений покойного лорда Рэдклиффа в железные дороги.

Леди Виктория Рэдклифф, недавняя вдова, приехала на приём вместе с сыном Уильямом, двадцати четырёх лет, который теперь формально возглавляет дом. Уильям ничего не знает ни о долге, ни о прошлом матери с Эдвардом Уиндемом и ни о существовании Элинор как сестры. Он искренне считает себя представителем семьи, чья главная забота на сегодня, удержать достоинство дома перед соседями.

**Родовой девиз:** доброе имя дороже золота. **Рана прошлого, пример:** «Я до сих пор не могу забыть тот день, когда отец показал мне счета и сказал, что мы должны больше, чем стоит весь дом, и теперь каждый раз я улыбаюсь шире, чем нужно, лишь бы никто не догадался». **Быстрый старт характеристик:** обаяние 4, проницательность 3, статус 2, решимость 1. **Личная амбиция (секрет от стола):** найти способ уладить долг перед Уиндемами без огласки, прежде чем мать совершит что-то непоправимое.

*Леди Виктория как НПС:* проницательная, измученная виной, способна на отчаянные шаги ради сохранения тайны Элинор. Её слабость: страх, что дочь, узнав правду, никогда её не простит, важнее даже страха разорения.

### Дом Мэллори

**Известен:** лесными угодьями, граничащими с землёй Уиндемов, и родом куда более древним, чем титул соседей, пусть и без громкого имени. **Гордится:** тем, что Мэллори жили на этой земле прежде, чем здесь появился хоть один Уиндем. **Скрывает:**

отчаянное положение хозяйства: два неурожайных года почти разорили дом, а спорная полоса земли у северной межи единственное, что могло бы их спасти.

Глава дома, леди Кэтрин Мэллори, сама управляет хозяйством после смерти мужа и приехала сегодня с твёрдым намерением вытребовать у наследника Уиндемов устное обещание покойного лорда о передаче спорной земли, прежде чем оно забудется или будет оспорено. Она резка, прямодушна и не склонна к светским уловкам, что делает её удобным союзником для прямого разговора и неудобным игроком в чужих интригах.

**Родовой девиз:** земля помнит дольше людей. **Рана прошлого, пример:** «Я до сих пор не могу забыть тот день, когда муж умер прямо в этом поле, споря с управляющим Уиндемов о меже, и теперь каждый раз я говорю о земле так, будто она важнее живых». **Быстрый старт характеристик:** решимость 4, статус 3, обаяние 2, проницательность 1. **Личная амбиция (секрет от стола):** получить письменное подтверждение обещания о земле сегодня же, любой ценой, пока новый хозяин дома Уиндем не передумал.

## Дом Хоторн

**Известен:** многолетней связью с местным приходом: отец нынешней главы дома много лет был настоятелем. **Гордится:** репутацией дома, к которому графство идёт за советом в делах совести. **Скрывает:** старые приходские записи, среди которых, никем доселе не замеченная, лежит запись о крещении Элинора Грей с указанием подлинных родителей.

Мисс Маргарет Хоторн, незамужняя дочь покойного настоятеля, ведёт дела семьи после того, как отец отошёл от службы по болезни. Она хранительница приходского архива в буквальном смысле: ключ от ризницы и старых книг у неё. Маргарет ничего не знает о содержании конкретной записи, но если кто-то наведёт её на мысль поднять метрики прошлого поколения, она найдёт нужную страницу за считанные минуты. Эта запись не заменяет завещание и не решает дело сама по себе, зато даёт игрокам способ убедить Дженкинса в том, что Элинора не одна на свете и сумеет выдержать правду.

**Родовой девиз:** правда переживёт молчание. **Рана прошлого, пример:** «Я до сих пор не могу забыть тот день, когда отец перестал узнавать собственный приход, и теперь каждый раз я боюсь, что забота о чужих тайнах однажды лишит меня собственного покоя». **Быстрый старт характеристик:** проницательность 4, решимость 3, обаяние 2, статус 1. **Личная амбиция (секрет от стола):** доказать дому Уиндем и всему графству, что слово Хоторнов в делах совести по-прежнему что-то значит, найдя ответ там, где не догадался искать никто другой.

# Карта отношений: заготовка

Перед игрой выложите на стол большой лист и разместите дом Уиндем в центре, а четыре дома вокруг него, как предписывают правила. Ниже несколько линий, которые можно нарисовать сразу, чтобы сократить подготовку, остальные пусть придумают игроки.

- Уиндем и Рэдклифф: «Леди Виктория и покойный лорд Эдвард были помолвлены в юности, но свадьба расстроилась после смерти его отца, и Виктория вышла замуж за другого».
- Уиндем и Мэллори: «Покойный лорд Уиндем перед смертью пообещал леди Кэтрин уладить спор о меже, но обещание осталось устным».
- Блэкмор и Хоторн: «Отец Маргарет когда-то крестил Томаса, воспитанника дома Блэкмор, и до сих пор хранит молчание о том, что знает о его рождении».
- Рэдклифф и Мэллори: «Наши семьи десять лет враждуют из-за невыплаченного долга чести, который оба дома предпочитают не упоминать вслух».

## Структура вечера

Сессия делится на четыре сцены примерно по сорок минут каждая.

### Сцена 1. Приезд и соболезнования

Гости съезжаются, обмениваются первыми впечатлениями, выражают соболезнования семье. Дженкинс встречает каждого лично и сообщает о смерти хозяина и об исчезновении завещания, если кто-то спросит напрямую о его оглашении. Здесь же игроки достраивают карту отношений, при желании добавляя личные связи с обитателями особняка.

**Примеры, что могут сделать игроки в сцене:** узнать у Дженкинса подробности смерти лорда, сопротивление 2. Заметить, что Генри ведёт себя слишком спокойно для скорбящего племянника, сопротивление 3.

### Сцена 2. Ужин и разговоры за столом

Главная сцена для манипуляции и сбора рычагов. За столом всплывают долги, старые обиды и первые подозрения насчёт ночного гостя в кабинете. Леди Виктория нервна и избегает разговоров о ночи накануне. Генри пьёт больше обычного и легко проговаривается о собственных долгах. Лорд Блэкмор открыто давит на тему ночного визита, считая, что речь идёт о его семейной тайне.

**Примеры, что могут сделать игроки в сцене:** вытянуть из Генри признание о карточных долгах, сопротивление 2. Заставить леди Викторию признать, что она была в кабинете ночью, сопротивление 4 без рычага, сопротивление 2 при наличии прямой улики.

### **Сцена 3. По коридорам особняка**

После ужина гости расходятся по дому. Здесь уместны обыски кабинета, разговоры с прислугой наедине, визит в комнату Дженкинса, поход в приходский архив, если кто-то из дома Хоторн догадается туда заглянуть. Именно в этой сцене игроки скорее всего выяснят, что бумага у Дженкинса, и встанут перед задачей куда тоньше обыска: убедить колеблющегося человека, что время пришло.

**Примеры, что могут сделать игроки в сцене:** выяснить через слуг или личные вещи Дженкинса, что завещание у него, сопротивление 3. Убедить Дженкинса, что час настал и пора передать бумагу Прайсу, сопротивление 3, при апелляции к судьбе Элинор или с записью о крещении на руках, сопротивление 2. Найти запись о крещении в приходских книгах, сопротивление 3 для того, кто догадался искать, недостижимо для прочих без подсказки от дома Хоторн.

### **Сцена 4. Оглашение**

Финальная сцена собирает всех гостей в гостиной. Мистер Прайс готов читать завещание, если кто-то успел убедить Дженкинса передать его, либо начинает оглашение по старому завещанию, если дворецкий так и не решился. Здесь решаются судьбы домов и звучит главный выбор вечера.

## *Главный выбор*

Когда завещание оказывается у мистера Прайса, у игроков и присутствующих NPS есть несколько путей.

**Огласить полностью.** Долги Рэдклиффов и Мэллори прощены, граница уходит к дому Мэллори, Элино́р признана дочерью покойного лорда при всех собравшихся. Генри лишается наследства и, вероятнее всего, своего самообладания тоже: вечер заканчивается скандалом, но честным. Элино́р получает имя, дом и обязанность, к которой она не готова, и это начало для её собственной истории.

**Огласить частично.** Кто-то из игроков может убедить мистера Прайса прочитать вслух только часть, касающуюся долгов и земли, оставив вопрос об Элино́р нерешённым до личного разговора. Дома спасены материально, но тайна остаётся тайной, и Элино́р, и Виктория продолжают жить с ней, теперь зная, что кто-то ещё посвящён в правду.

**Скрыть.** Если игроки решат, что огласка причинит больше вреда, чем пользы, документ может остаться в руках мистера Прайса до другого, более удачного момента. Это решение почти всегда требует цены: кто-то из присутствующих должен будет хранить молчание, расплачиваясь спокойствием совести или новой Манипуляцией в чужих руках.

**Не убедить Дженкинса.** Если игроки так и не выйдут на дворецкого или не найдут способа развеять его страх за Элино́р, наступает условие провала, описанное в разделе «Дело Домов» (см. этот раздел в «для игроков»).

## *Советы мастеру*

Помните, что цель игрока в конфликте всегда называется заранее и не меняется без последствий: пусть игроки чётко формулируют, чего хотят добиться, прежде чем выбирать характеристику и рычаг.

Не торопитесь раскрывать всю правду в одной сцене. Дайте каждому дому шанс блеснуть в своей области: Блэкмору в подозрениях, Рэдклифам в обаянии, Мэллори в прямоте, Хоторнам в архивных находках. Удовольствие этого вечера в том, что правда складывается из кусочков, которые держат разные люди, и ни один дом не может разгадать всё в одиночку.

Цена конфликта пусть всегда вырастает из способа действия, а не назначается произвольно: если кто-то давит на Дженкинса статусом, цена должна звучать социально, слух среди слуг, неловкость на будущих приёмах, а не абстрактный штраф к навыку.

Держите в уме, что Дженкинс не препятствие, которое нужно обойти, а человек, которого нужно понять. Если к третьей сцене никто из игроков ещё не пытался поговорить с ним напрямую, мягко напомните через слугу или случайную реплику, что дворецкий весь вечер сам не свой, и дайте столу шанс заметить в этом возможность, а не просто деталь декорации.

И последнее: позвольте Генри быть не злодеем, а просто испуганным человеком.

***Лучшие сцены этого вечера случаются тогда, когда никто за столом не уверен, кто здесь прав.***

*Удачной игры*