

# ЛАСКИ ГОРЯЧИХ ПАРНЕЙ

СТРАСТНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

БЕНА ЛЕМАННА

АРТ АМБЕР ЛЮПФЕР

2-4 ИГРОКА

ОТ 16 И СТАРШЕ



*Мне наплевать на красоток*

*наплевать на их кудряшки*

*лишь тебя я обожаю*

*навсегда*

Эта игра целиком и полностью принадлежит Бену Леману (Ben Lehman) Его сайт: <http://www.tao-games.com/> Именно там ее (и другие его игры) и можно купить.

Этот же перевод является некоммерческим, бесплатным и согласован с автором именно как таковой.

Все иллюстрации созданы и принадлежат Амбер Люпфер (<http://p-o-c-k-e-t.deviantart.com/>)

Оригинальная книга издана Cel\*Style, март 2013.

Текст и оригинальная верстка:  
Бен Леман, Портленд, 2010-2013.  
Перевод: С. Вейс, Воронеж, 2017.

*Прекрасному мальчику-призраку*

*и всем, кто любит его*

*от всего сердца*

«Ласки Горячих Парней» – это ролевая игра о запретной страсти меж Оноре, скрытным бывшим дворянином, и Гонсальво, его юным подопечным. Это история о страсти и романтике, о любви, что расцвела среди ужасов войны.

Вы незнакомы с ролевыми играми? Это игры, в которых вы вместе с друзьями рассказываете историю. Вместо того, чтобы играть на поле или в компьютере, вы по очереди описываете окружение, персонажей, что они говорят или делают. Каждый из вас управляет персонажем истории, диктуя им действия и эмоции. Играя в игру, вы с помощью этих персонажей рассказываете историю.

Одна игра в «Ласки горячих парней» занимает около часа и состоит из 4-8 сцен. Не волнуйтесь, если вы раньше в ролевые игры не играли: мы с вами пойдем по этому пути шаг за шагом.

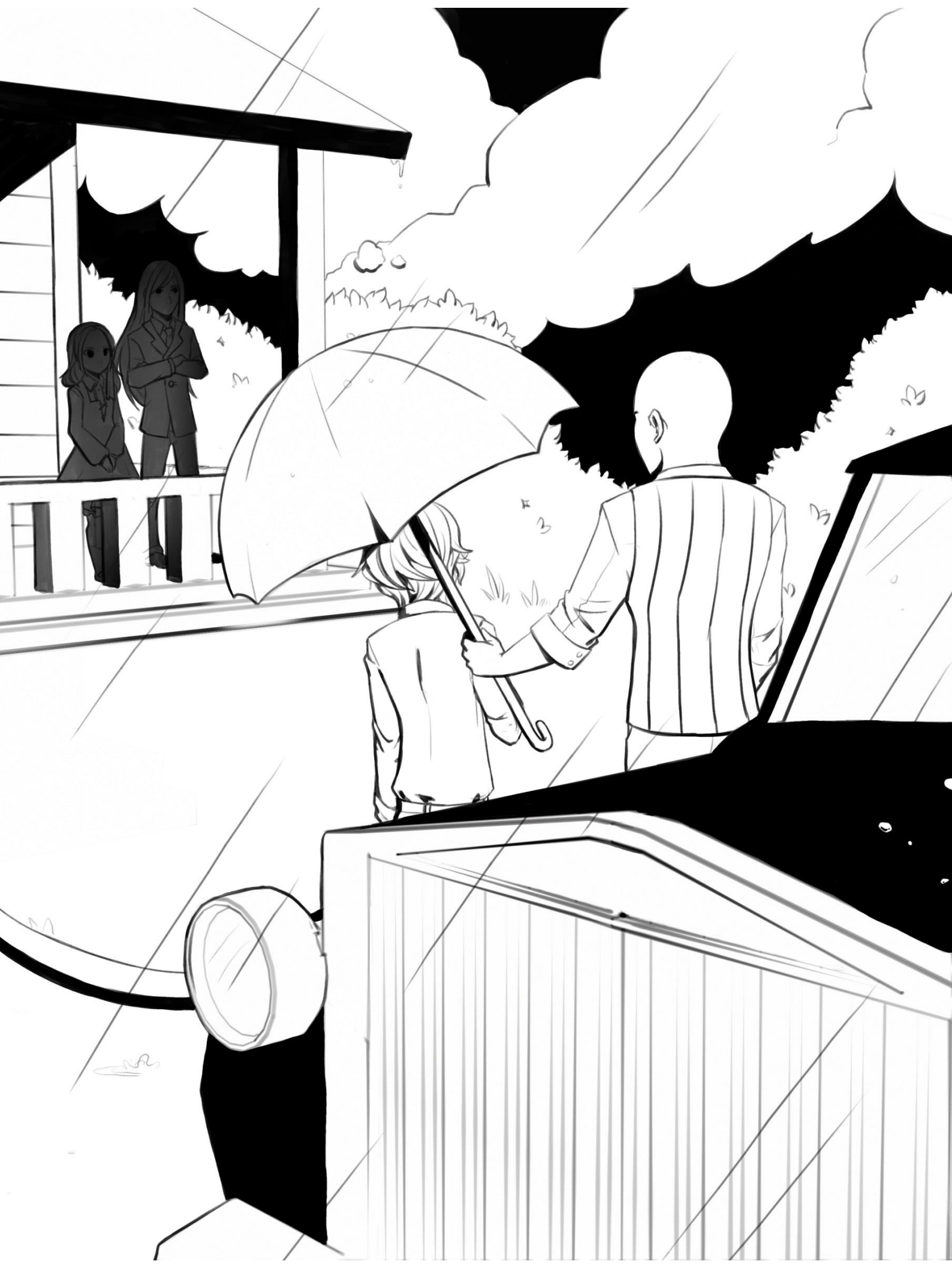


Испания, 1937 год. Вот уже скоро год как страну раздирает жестокая гражданская война между демократически избранными республиканцами и мятежными фашистами Франсиско Франко. Даже вдали от фронта франкисты тысячами истребляют людей по подозрению в политической неблагонадежности, а все более радикализирующиеся республиканцы казнят аристократов и клир как коллаборантов. С обеих сторон подпитываемая густым потоком иностранного оружия и иностранных добровольцев, война всё продолжается, оставляя по себе лишь скорбь и руины.

Гонсальво Идальго, потерянный в этом море хаоса и насилия, всего лишь один из тысяч сирот этой войны – но одной пасмурной ночью все меняется. Скупой на слова человек в темном костюме появился в приюте посреди ночи и увел юношу в затерянную в Пиренеях горную деревеньку.

Авто долго гнало по темным горным дорогам, петляло меж фашистскими и республиканскими территориями, обходя посты и кордоны. Испятнанная дождем и гравием, машина наконец остановилась у дворянской усадьбы, ухоженной, но ветхой. На крыльце стоял прекрасный мужчина с отсутствующим взглядом и недовольно поджатыми губами; служанка держала над ним зонтик, защищая от дождя длинные, распущенные волосы своего господина.

Водитель открыл перед Гонсальво дверь. В этот-то момент мальчик каким-то образом понял, что приехал в свой новый дом. Осмелится ли он озвучить свои чувства? Найдёт ли он в этой глуши укрытие от ужасов войны? Кто этот великолепный, но таинственный мужчина, и что за неведомый долг связывает его с убитым отцом Гонсальво?



Играя в «Ласки Горячих Парней», вы берете на себя роль персонажа истории, которую рассказываете вместе с одним или тремя друзьями. Как и многие другие игры, «Ласки Горячих Парней», играют по ходам; как и многие другие истории, они делятся на сцены. В свой ход вы сможете сказать, что персонаж говорит, делает, думает и чувствует – в соответствии с правилами игры. Во время чужих ходов вы услышите, как другие игроки описывают слова, дела, мысли и чувства своих персонажей.

Каждый из вас также сможет говорить о вещах и за пределами ваших персонажей: описывая сцену, задавая атмосферу, вводя Угрозы, играя второстепенных персонажей или антагонистов.

В ходе игры, по очереди говоря о своих персонажах либо о истории в целом, вы будете вместе выстраивать романтическую историю отношений невинного, но прекрасного Гонсальво и таинственного, страстного Оноре. В конце вы получите законченную историю, будь то отдельный рассказ или глава чего-то большего.

- ⊗ Перед игрой каждый из вас должен выбрать персонажа. Вместе вы должны выбрать Угрозу, что нависла над влюбленными. (Если вы играете впервые, Угроза для вас уже выбрана).
- ⊗ Чтобы начать играть, вы должны описать начальную сцену. (Если вы играете впервые, сцена для вас уже описана).
- ⊗ Вы будете делать ходы, описывая мысли, чувства и действия вашего персонажа; первым ходит игрок Гонсальво.
- ⊗ Иногда будут случаться драматические моменты: страсть, поддержка, опасность.
- ⊗ После окончания каждой сцены вы должны будете вместе описать новую и отыграть ее тем же способом.
- ⊗ После того, как Угроза будет устранена (обычно это происходит через 4-8 сцен), игра кончается.

Прежде чем вы начнете играть, каждый игрок должен выбрать персонажа из представленных ниже четырех. Если играют двое, они играют Оноре и Гонсальво; с третьим игроком добавьте Марию, а с четвертым – Оливье.

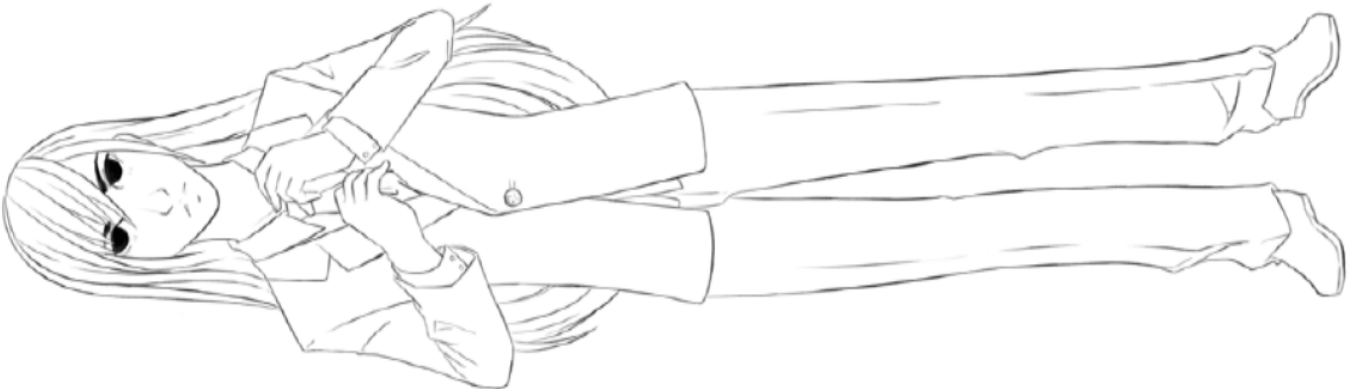
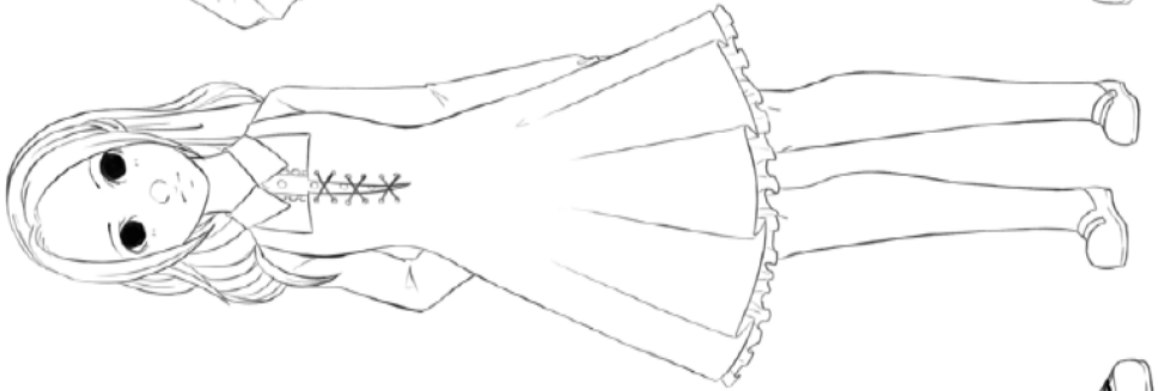
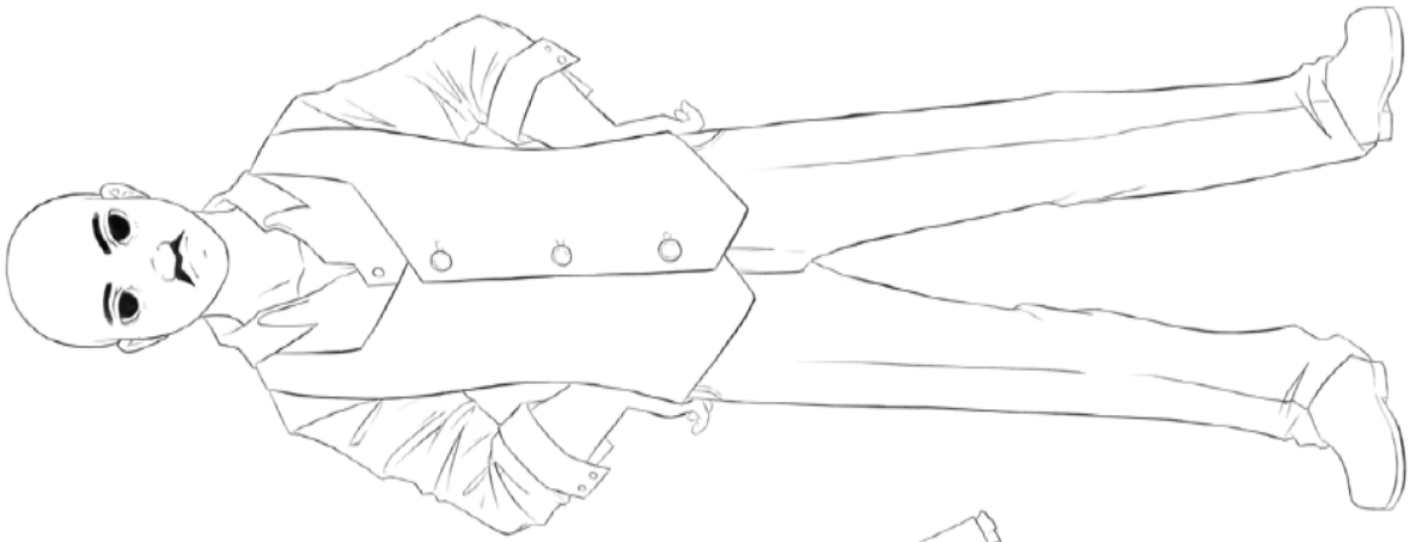
Гонсальво – сирота, застенчивый юноша, не всегда способный постоять за себя. Он эмоционален, пассивен и замкнут. Играйте Гонсальво, если любите поговорить о своих эмоциях, любите внутренние монологи и любите позволять другим играть первую скрипку.

Оноре – хозяин поместья, суровый, но манящий экс-дворянин. Он активен, страстен и пылок. Играйте Оноре, если вам нравится добиваться цели прямыми и напряженными усилиями.

Мария – беззаветно преданная камеристка Оноре. Она приличная, проницательная и иногда ехидная девушка. Играйте Марию, если вам нравится быть персонажем поддержки и давать советы. Мария может быть выбрана только при игре втроем либо вчетвером.

Оливье – дворецкий и доверенный слуга Оноре, роду которого его семья служит уже несколько поколений. Он силен, немногословен и непоколебимо верен. Играйте Оливье, если хотите предоставлять тихую, но устрашающе эффективную помощь. Оливье может быть выбран только при игре вчетвером.





В каждой истории есть некая Угроза, что встает между протагонистами, способная нанести вред либо самим Оноре и Гонсальво, либо их отношениям. Когда Угроза ликвидирована – игра окончена. Так что до начала истории вы должны с Угрозой на эту партию уже определиться.

Угроза, ставящая под удар персонажей и их отношения, добавляет ситуации отчаяния, напряжения – и страсти; она выводит на передний план их сокрытые желания. Без Угрозы на пороге их чувства могли бы никогда не проявиться. Важно, чтобы Угроза была серьезна, опасна и пугающа!

Когда вы играете первый раз – используйте следующую Угрозу:

⊗ Мария ревнует Гонсальво.

*Заметьте:* Мария, хоть и ревнует, вполне может играть и в поддержку отношений, собственную ревность давя.

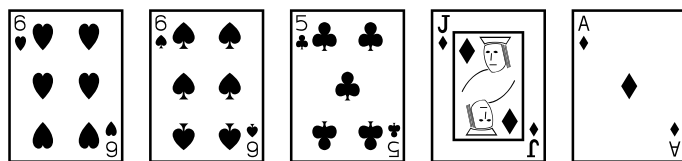
Когда вы будете играть снова – можете попробовать и другие Угрозы:

- ⊗ Бывший любовник Оноре, Франц, возвращается – и оказывается нацистским агентом.
- ⊗ В поместье вспыхивает пожар.
- ⊗ Франкисты окружают городок.
- ⊗ Гонсальво в депрессии и скорбит по покойным родителям.
- ⊗ Оноре арестован по политической статье.

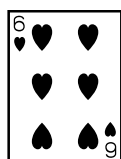
Вы можете создавать и свои собственные Угрозы. Угрозой может быть все, что встает между Гонсальво и Оноре и может принести им вред. Если вы хотите сделать всю Угрозу сами – не вдавайтесь в детали, как это она вообще работает. Возьмите что-нибудь подходящее, и пусть детали придумаются по ходу игры.



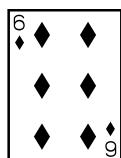
Раздайте каждому игроку по пять карт. Каждый игрок может посмотреть их, но другим игрокам показывать не должен, пока их не сыграет.



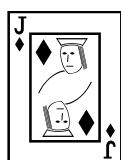
Разные типы карт используются по-разному:



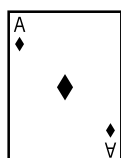
Бубны, пики и трефы, от двойки до десятки, могут быть потрачены на обычное действие.



Черви могут быть потрачены на особое действие, которым персонаж может действовать без оглядки на свои ограничения, или на обычное действие.



Фигурные карты можно играть из стоимости в II, в остальном – как и те, что выше. Кроме того, каждый персонаж имеет одну конкретную карту, активирующую его уникальное умение, будь то Поддержка (стр. 21) или Момент Страсти (стр. 20).



Тузы символизируют Угрозу (стр. 10 и 18) и могут быть использованы, чтобы угрожать или вредить персонажам. Как и фигурные карты, они играют из стоимости II.

Если вы играете в игру впервые, ваша первая сцена уже описана в конце Романтической Тайны (стр. 4):

*Автомобиль долго гнал по темным горным дорогам, петляло меж фашистскими и республиканскими территориями, обходя посты и кордоны. Испытанная дождем и гравием, машина наконец остановилась у дворянской усадьбы, ухоженной, но ветхой. На крыльце стоял прекрасный мужчина с отсутствующим взглядом и недовольно поджатыми губами; служанка держала над ним зонтик, защищая от дождя длинные, распущенные волосы своего господина.*

*Водитель открыл перед Гонсальво дверь. В этот-то момент мальчик каким-то образом понял, что приехал в свой новый дом. Осмелится ли он озвучить свои чувства? Найдет ли он в этой глуши укрытие от ужасов войны? Кто этот великолепный, но таинственный мужчина, и что за неведомый долг связывает его с убитым отцом Гонсальво?*

С этого момента игрок Гонсальво получает первый ход, играет карту с руки и описывает мысли, чувства и действия Гонсальво. Он может говорить от лица Гонсальво, как актер, или же описывать его действия в третьем лице.

*Заметьте:* Если вы в игру уже играли, вы можете начать с любой сцены, какую выдумаете, а не с этой. Начинайте так, как вам кажется разумным.

Играя в «Ласки Горячих Парней», вы рассказываете историю по ходам. В каждом ходу один игрок сыграет одну карту и расскажет малую часть истории, грубо равную где-то панели в комиксе или предложению в рассказе.

Каждая сцена начинается с хода Гонсальво. Игрок Гонсальво играет карту с руки и описывает мысли, слова, действия и эмоции Гонсальво.

После этого ход передается влево, и каждый игрок может сыграть ход или спасовать. И то, и другое так или иначе добавит в историю строку-другую.



Если в свой ход вы выбрали действие, то следует разыграть из руки карту, чья стоимость равна или превышает стоимость любой карты, сыгранной на этом ходу. Если вы можете это сделать, вы описываете поведение вашего персонажа так, как это сказано ниже:

- ⊗ Если это обычная карта, не фигурная и не червоной масти, сделайте обычное действие.
- ⊗ Если это черви, сделайте обычное или особое неограниченное действие.
- ⊗ Если это ваша фигурная карта (валет для Гонсальво, дама для Марии, король для Оноре или джокер для Оливье), сделайте свое уникальное действие, будь то Поддержка (стр. 21) или Момент Страсти (стр. 20).
- ⊗ Если это туз, задействуйте Угрозу (стр. 18).

Если у вас нет карты, равной или большей по стоимости, чем уже сыгранные, вы должны спасовать (стр. 16).

*Опытные карточные игроки, заметьте:* Сыграть черви на более высокую карту другой масти не выйдет. Черви позволяют делать особые действия, но за козыри не идут. Нету в «Ласках Горячих Парней» никаких козырей.

Если на вашем ходу вы выбираете пасовать, сбросьте карту любой стоимости и вытяните новую. Потом опишите что-то, что придает настроения, не двигая историю: какую-нибудь атмосферную деталь в этой сцене.

Когда все игроки подряд уйдут в пас, сцена кончается.

*Заметьте:* Если у вас на руках нет карт, вы должны пасовать. Ничего не выбрасывайте, просто опишите деталь и вытяните карту.

*Заметьте:* Если вы решили пасовать, но деталь на добавление выдумать не можете, просто выждите пару секунд напряженного молчания, а потом огласите конец своего хода. Напряженное молчание всякой игре к лицу.





Если во время вашего хода вы разыграли карту, равную или старшую, чем последняя сыгранная, вы можете действовать. Более того, если это еще и черви, то вы можете выбрать и особое неограниченное действие.

Обычные действия определяют, что ваш персонаж думает и делает.

- ⊗ Гонсальво дает свой внутренний монолог, выражает свои эмоции или даже мысли, добавляет диалога или даже пытается проделать что-то важное – впрочем, безуспешно.
- ⊗ Оноре действует, быстро, решительно – и преуспевает.
- ⊗ Мария действует либо описывает свои мысли и чувства. Ее игрок, впрочем, может вместо этого описать действия и эмоции второстепенного персонажа (то есть не Оноре и не Гонсальво, а если играют четверо – то и не Оливье) или персонажа, задействованного в Угрозе.
- ⊗ Оливье действует либо описывает свои мысли и чувства. Его игрок, впрочем, может вместо этого описать действия и эмоции второстепенного персонажа (то есть не Оноре, не Гонсальво и не Марии) или персонажа, задействованного в Угрозе.

Особых действия всех этих ограничений не имеют. Гонсальво может действовать смело и эффективно, Оноре – демонстрировать свой богатый внутренний мир и не достигать желаемого. Мария же и Оливье особых преимуществ от особых действий не получают.

*Особенно заметьте:* Особыми действиями Гонсальво и Оноре преодолевают свои личные границы. Это драматические моменты, а Моменты Страсти – совсем про другое! В Моменты Страсти они оба преодолевают преграды в своих отношениях, а не свои личные комплексы.

Всякий раз, когда кто-то выкладывает туза, он должен описать, как надвигается угроза. Тут он ограничен числом уже сыгравших тузов, следующим образом:

- ⊗ Этот – первый: Угрозу можно угадать где-то вдали.
- ⊗ Два: Угроза явно висит в воздухе и может прямо грозить одному персонажу.
- ⊗ Три: Угроза груба и зрима, может нанести прямой вред одному персонажу, а угрожает вообще всем.
- ⊗ Последний туз: Угроза вошла в полную свою силу, и властна убить или нанести особо тяжкий вред одному персонажу, равно как и навредить кому угодно еще.

Тузов оставляйте на столе, даже замешивая карты между сценами – чтобы отмечать, как далеко продвинулась Угроза.

Угроза может действовать на любом ходу, даже на том, где тузов не выкладывали. Всякий игрок в свой ход может заставить Угрозу действовать – настолько сильно, сколько тузов лежит перед ним на столе. (Так что если их уже два, беда нависла над персонажем, а если три – то дойдет и до телесных повреждений).

Усиливая и пробуждая Угрозу, мы даем персонажам игры шанс с лучшей стороны показать себя под давлением, проверить их отношения опасностью, возжечь их страсть отчаянием. Игра пойдет тем веселее, чем больше выросла Угроза.

Моменты Страсти, равно как и поддержка Оливье, позволит вам сбросить напряжение Угрозы. Когда объявлена деэскалация, уберите со стола одного или более тузов (сколько именно – определяет игрок исходя из описанного действия) и положите их в сброс. Если туз пришел на этом ходу, Момент Страсти Угрозу не понизит.

*Заметьте:* Когда вы понижаете уровень угрозы, стоит проверить, не устранили ли вы ее вовсе. Если так, переходите к Окончанию игры (стр. 24).



Моменты Страсти случаются, когда Гонсальво играет валета, или когда Оноре выкладывает короля.

- ⊗ Когда Момент Страсти играет Гонсальво, коротко отыграйте повышение эмоциональной близости в их с Оноре отношениях. Пусть, например, Оноре и Гонсальво вместе сделают что-то личное, чего ранее не делали.
- ⊗ Когда Момент Страсти играет Оноре, коротко отыграйте повышение физической близости в их отношениях. Пусть Оноре и Гонсальво вместе сделают что-то физически интимное, до чего у них раньше не доходило.
- ⊗ Если описанная вами ситуация это позволяет, вы можете объявить понижение Угрозы и убрать столько тузов, сколько считаете уместным. Замешайте их в колоду. Понижение угрозы невозможно, если в этой сцене выпадал туз.

*Заметьте:* В ходе Момента Страсти все действия неограничены.

*Заметьте:* Если Момент Страсти продолжается дольше, чем обычный ход, герои вступают в длительные диалоги и обмениваются действиями – это норма. Если действия – это панель в комиксе, то Момент Страсти – это особо драматический кадр, на целую страницу.

Поддержка случается, когда Мария выкладывает даму, или Оливье играет джокера.

- ⊗ Мария поддерживает дружеским советом. Коротко отыграйте, как Мария дает ценный совет персонажу, а потом положите даму перед этим персонажем. Если он этому совету следует, то может сыграть даму как карту со стоимостью II, более того, поступок по совету Марии – всегда особое неограниченное действие.
- ⊗ Оливье поддерживает, стоя с вами плечом к плечу. Он прямо атакует Угрозу, чаще насильственно. Уменьшите Угрозу, убрав подходящее число тузов со стола и сбросив их.

*Заметьте:* Вообще-то ни Марии, ни Оливье ничто не мешает поддержать вас и просто так, без карты; но только с ней действуют их специальные эффекты (отданная дама или сброшенный туз).



Когда все игроки по очереди пасуют, сцена заканчивается. Перетасуйте карты (кроме лежащих на столе тузов, отмечающих угрозу, или дамы, отмечающей поддержку).

Между сценами каждый игрок подбирает себе карты на руку до пяти.

Обсудите, куда вы хотите поместить следующую сцену и когда она должна будет состояться. Не бойтесь прыгать во времени и пространстве, и не думайте, что вы решительно обязаны включить в каждую сцену каждого персонажа – в конце концов, между ними легко переключаться. Если вы не можете прийти к единому мнению, решает игрок Оноре.

Идеи для сцен:

- ⊗ Завтрак в необозримом обеденном зале, завешанном портретами предков Оноре.
- ⊗ Прогулка в саду.
- ⊗ Верховая поездка по лесу.
- ⊗ Гонсальво крутится и ерзает в постели, мучаясь бессонницей.
- ⊗ Драматическое столкновение на крыше!
- ⊗ Поход в город с Марией.

В каждой новой сцене ход начинается с Гонсальво и передается влево.

*Заметьте:* Играть флэшбеки, располагая сцены в прошлом, разумеется, возможно. Но это несколько труднее, чем обыкновенные сцены, и если вы играете в «Ласки Горячих Парней» впервые, я вам этого не рекомендую.

Процесс игры – это повторение описанных выше шагов: соединяете вместе сцену за сценой, а внутри каждой сцены действуете и передаете ход за ходом. Вот вам несколько советов, которые вы можете во время игры учитывать – или, если они вам не помогают, не учитывать.

- ⊗ Не пытайтесь сделать свой ход безукоризненно, просто играйте по первому импульсу и смотрите, что из этого выйдет.
- ⊗ С другой стороны, если никакого импульса у вас нет – вполне можно немного времени обдумать, что вы от вашего персонажа хотите.
- ⊗ Если вы пасуете – не волнуйтесь особенно о деталях. Если сразу на ум ничего не идет, опишите предмет в комнате или поговорите о погоде.
- ⊗ Если вы пасуете, а деталь не придумывается совершенно, просто оставьте несколько секунд молчания, пока персонажи глядят друг на друга, теряясь в своих мыслях либо своей страсти.
- ⊗ Каждый Момент Страсти должен быть отыгран, чтобы отношения Оноре и Гонсальво развивались.
- ⊗ В начале каждой сцены не пожалейте времени на то, чтобы описать среду и условия, а уже потом начинайте играть. Так отыгрыш сцены будет куда богаче и осмысленней.
- ⊗ Как только туз сыгран и Угроза проявилась, помните о том, чтобы показывать ее стоящей уже буквально за углом. Если даже в сцене не отыграно тузов, Угроза может и должна ощущаться.

Каждая история построена вокруг Угрозы; так что, когда с Угрозой справились, отразили ее или обошли ее, даже просто на текущий момент – самое время историю закончить.

*Заметьте:* Карты никогда не покажут вам, отражена Угроза или нет; скорее можно сказать, что Угроза ушла тогда, когда все игроки верят, что она ушла – хотя бы на эту историю. Если у вас есть сомнения, оканчивать ли игру или еще погодить, спросите себя, есть ли еще у Угрозы серьезные шансы нанести вред кому-то из персонажей? Если нет – Угроза отражена и игра окончена.

Чтобы закончить игру, просто сделайте свои последние ходы так, как хотите, заканчивая историю подходящим исходом. Как только кончается последняя сцена, оканчивается история.

Поговорите немного о том, что за история у вас вышла, куда она может привести дальше и какие изменения претерпели отношения меж персонажами за эту игру. Вспомните ваши любимые моменты в партии и обсудите друг с другом сильные и слабые стороны всей этой истории.

И, если хотите, перетасуйте колоду и начните новую историю.

*Спасибо за игру!*



Чтобы начать новую историю:

- ⊗ Выберите персонажей (или оставьте себе тех же).
- ⊗ Выберите новую Угрозу (или верните старую).
- ⊗ Раздайте всем по пять карт.
- ⊗ Придумайте первую сцену.

И всё! Вы готовы играть заново. Игра начнется с Гонсальво, ход передается налево.

Вы можете браться за «Ласки Горячих Парней» столько, сколько захотите – или сшивая многие ваши истории в одну большую арку, или каждый раз играя совершенно отдельные эпизоды.

Несмотря на то, что «Ласки Горячих Парней» имеют своих собственных постоянных персонажей, они все-таки могут быть использованы для историй о любых персонажах с той же динамикой отношений. Как только вы поймете, как игра работает – спокойно используйте ее с какими угодно другими действующими лицами.

Но не вносите других персонажей просто так! Если вы проследите, чтобы ваши персонажи соответствовали структуре игры, то игра пойдет как надо, принесет вам удовольствие и породит хорошие истории. Вообще, своих персонажей вы можете как придумывать, так и переносить из любимой манги, сериалов или книг.

Нужно, чтобы было двое любовников. Один – вдумчивый и пассивный интроверт; второй – страстный, агрессивный и более деятельный. Активный персонаж займет игротехнически роль Оноре, а пассивный – роль Гонсальво. Однако их действия вы можете приспособить к личностям новых персонажей: например, наш пассивный интроверт менее эмоционален и более аналитически настроен, чем Гонсальво, но тогда стоит вписать «анализируйте ситуацию» и «используйте логику» вместо «выражайте свои чувства».

Ну а с второстепенными персонажами можно быть еще более гибким. Поддержка Марии – советы, поддержка Оливье – прямое противодействие Угрозе; этими механиками можно снабдить любого, кто вообще поддерживает отношения меж главными персонажами.

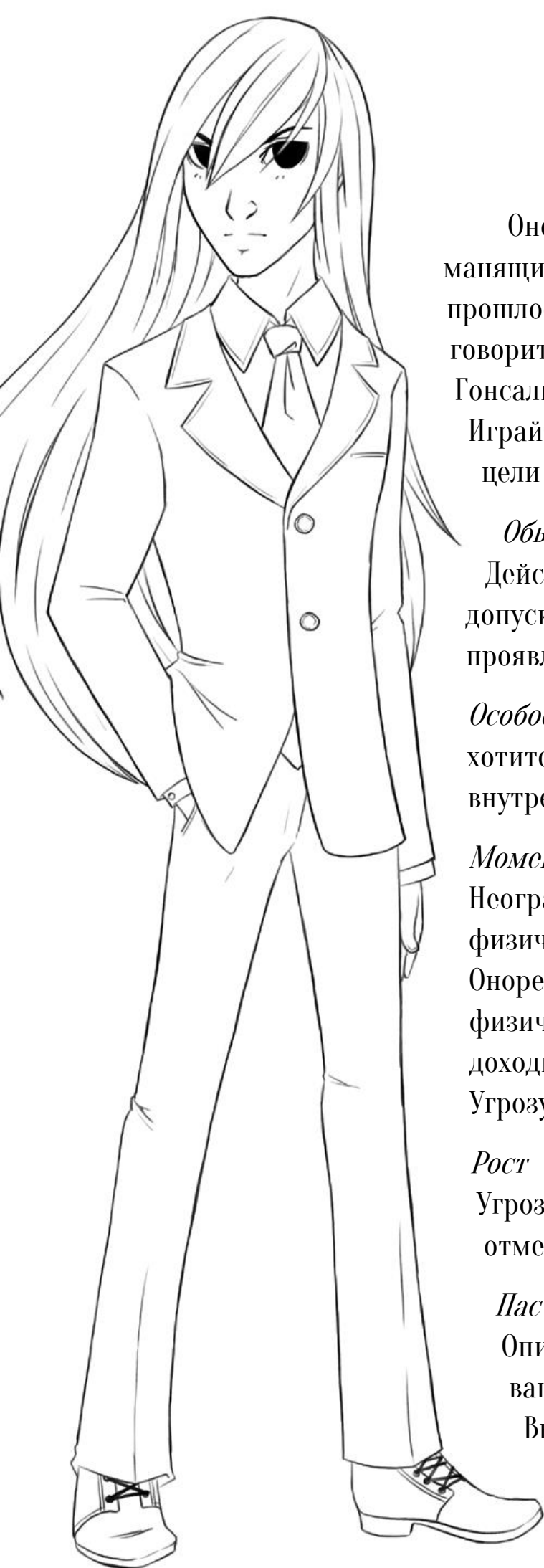
Вы даже можете изобрести свои собственные умения поддержки. Они, скорее всего, потребуют некоторого тестирования и отладки, но, хорошенько поработав, вы непременно выдумаете интересные и полезные умения.

Однако, чтобы не отвлекать внимания от любовников, вы должны ограничиться введением не более чем двух дружественных второстепенных персонажей.

Как только вы придумали персонажей, коротко опишите общий сеттинг, в котором они существуют, и составьте краткий список Угроз для примера. Угрозой может быть всё, что угодно, изнутри или снаружи, что может навредить главным персонажам или их отношениям. Если хотите, можете выбрать определенную первую Угрозу (как я сделал с сеттингом Гонсальво и Оноре), но это необязательно. Если вы используете уже существующих персонажей – Угрозы можно брать из их собственных историй; если делаете своих – подумайте, что могло бы угрожать отношениям вот именно этих двоих.

Возможно, «Ласки Горячих Парней» можно использовать и для историй другого плана: романов более чем между двумя людьми, персонажей с более неоднозначными личностями, отношений за пределами романтики и секса, сеттингов без постоянной Угрозы.

Но сам я такие сценарии не пробовал, поэтому ничего на этот счет посоветовать не могу. Могу только пожелать удачи и, если вы такое всё-таки попробуете, попросить вас рассказать мне, как всё прошло (вот сюда: [taogames@gmail.com](mailto:taogames@gmail.com)).



## ОНОРЕ

Оноре – хозяин поместья, строгий, но манящий бывший дворянин. Его преследует прошлое, о котором он не осмеливается говорить; некая тайна связывает его с отцом Гонсальво. Он страстен, решителен, пылок. Играйте Оноре, если вам нравится добиваться цели прямыми и напряженными усилиями.

*Обычное действие (все, кроме червей):* Действуйте решительно и эффективно. Не допускайте колебаний и неудач, не проявляйте эмоций.

*Особое действие (черви):* Вы можете, если хотите, выразить свои эмоции или дать внутренний монолог.

*Момент Страсти (король):* Момент страсти. Неограниченное действие с повышением физической близости в их отношениях. Пусть Оноре и Гонсальво вместе сделают что-то физически интимное, до чего у них раньше не доходило. В подходящей ситуации – понизьте Угрозу.

*Рост Угрозы (туз):* Опишите эскалацию Угрозы. Оставьте туз на столе, чтобы ее отметить.

*Пас (сбросьте карту, вытяните новую):* Опишите деталь среды, не относящуюся к вашему персонажу. Сбросьте карту. Вытяните еще одну.



# ГОНСАЛЬВО

Гонсальво – юный воспитаник Оноре, застенчивый юноша, не всегда способный постоять за себя. Он глубоко травмирован убийством своих родителей и понятия не имеет, что делать с чувствами к Оноре. Он эмоционален, пассивен и замкнут. Играйте Гонсальво, если любите поговорить о своих эмоциях, любите внутренние монологи и любите позволять другим играть первую скрипку.

*Обычное действие (все, кроме червей):* Опишите или выразите ваши мысли и чувства, через диалог или внутренний монолог. Если действуете – действуйте безуспешно.

*Особое действие (черви):* Вы можете, если хотите, добиться успеха в решительном действии.

*Момент Страсти (валет):* Неограниченное действие с повышением эмоциональной близости с Оноре. Пусть, например, Оноре и Гонсальво вместе сделают что-то личное, чего ранее не делали. В подходящей ситуации – понизьте Угрозу.

*Рост Угрозы (туз):* Опишите эскалацию Угрозы. Оставьте туз на столе, чтобы ее отметить.

*Пас (сбросьте карту, вытяните новую):* Опишите деталь среды, не относящуюся к вашему персонажу. Сбросьте карту. Вытяните еще одну.

# МАРИЯ

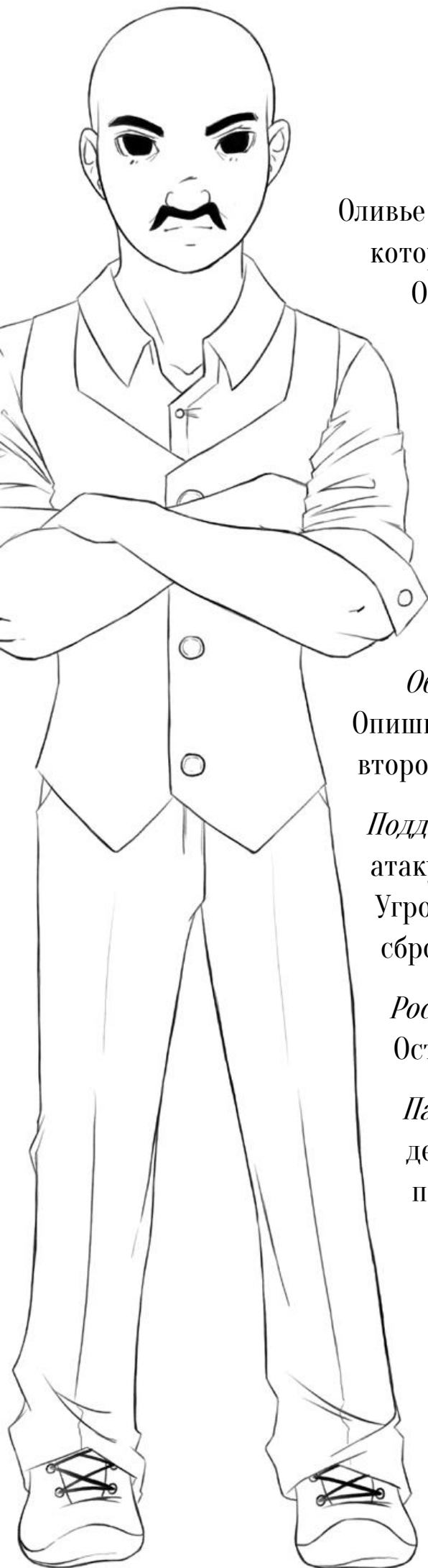
Мария – беззаветно преданная камеристка Оноре. В начале игры она тайно влюблена в своего господина, но ее чувства не встречают взаимности и со временем увядают. Играйте Марию, если вам нравится быть персонажем поддержки и давать советы. Игрок Марии также будет играть прочих второстепенных персонажей по ходу игры. Мария может быть выбрана только при игре втроем либо вчетвером; даже при игре вдвоем Мария присутствует как второстепенный персонаж.

*Обычное действие (любая обычная карта):* Опишите мысли, чувства и действия Марии – или второстепенного персонажа.

*Поддержка (дама):* Мария дает ценный совет персонажу. Положите даму перед этим персонажем, оставляя даже между сценами. Если он этому совету следует, то может сыграть даму и сделать действие.

*Рост Угрозы (туз):* Опишите эскалацию Угрозы. Оставьте туз на столе, чтобы ее отметить.

*Пас (сбросьте карту, вытяните новую):* Опишите деталь среды, не относящуюся к вашему персонажу. Сбросьте карту. Вытяните еще одну.



# ОЛИВЬЕ

Оливье – дворецкий и доверенный слуга Оноре, роду которого его семья служит уже несколько поколений.

Он силен, немногословен и непоколебимо верен.

Играйте Оливье, если хотите предоставлять тихую, но устрашающе эффективную помощь.

Игрок Оливье также будет играть прочих второстепенных персонажей по ходу игры.

Оливье может быть выбран только при игре вчетвером; даже при игре вдвоем и втроем Оливье присутствует как второстепенный персонаж.

*Обычное действие (любая обычная карта):* Опишите мысли, чувства и действия Оливье – или второстепенного персонажа.

*Поддержка (джокер):* Опишите, как Оливье прямо атакует Угрозу, обычно насильственно. Уменьшите Угрозу, убрав подходящее число тузов со стола и сбросив их.

*Рост Угрозы (туз):* Опишите эскалацию Угрозы. Оставьте туз на столе, чтобы ее отметить.

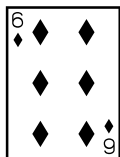
*Пас (сбросьте карту, вытяните новую):* Опишите деталь среды, не относящуюся к вашему персонажу. Сбросьте карту. Вытяните еще одну.

*Чтобы начать сцену:* Обсудите, когда и где поместить следующую сцену. Тщательно опишите окружение: где находятся персонажи, что они делают. Не обязательно приводить в каждую сцену каждого персонажа.

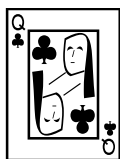
*В ходе сцены:* Менять локации – потому ли, что персонажи из места сцены вышли, или потому, что мы переключаем внимание на других персонажей – можно и совершенно нормально.

*Окончание сцены:* Когда все игроки подрят пасуют, сцена окончена.

*Ход:* Сыграйте карту из руки. Стоимость этой карты должна быть выше или равна самой высокой стоимости уже сыгранной в этой сцене карты. 0 стоимости:



Для карт с цифрами стоимость равна числу на карте.



Для валетов, дам, королей, тузов и джокеров стоимость равна 11.

*Эффект тузов на Угрозу:*

*Один туз.* Угрозу можно угадать где-то вдали.

*Два туза.* Угроза явно висит в воздухе и может прямо грозить одному персонажу.

*Три туза.* Угроза груба и зрима, может нанести прямой вред одному персонажу, а угрожает вообще всем.

*Четыре туза.* Угроза вошла в полную свою силу, и властна убить или нанести особо тяжкий вред одному персонажу, равно как и навредить кому угодно еще.

*Окончание игры:* Когда все игроки согласны, что Угроза ликвидирована, закончите игру в конце текущей сцены. Проверять, миновала ли угроза, стоит в конце каждой сцены и при каждом повышении угрозы, но можно и в другое время.