Несмотря на то, что эта игра в какой-то степени создана по мотивам видеоигры «Жизнь и страдания господина Бранте в эпоху падения блаженной империи Аркнов» от студии **Sever**, и ей непосредственно вдохновлено наличие заключительного акта, повествующего о бунте в городе, где живет главный герой, все же действие нашей истории происходит в другом мире, с другими действующими лицами и по другим правилам.

Игра «Жизнь и горести благородного господина, родившегося и страдавшего во времена больших перемен» также позволит создать историю о человеке с непростой судьбой, родившемся в непростой семье и жившем в интересные времена, в мире отчасти похожем на наш, пусть даже там сословные правила, религии и обычаи могут отличаться от знакомых нам.
Мир, в котором будут развиваться события, намеренно не прописан детально, чтобы игроки могли совместно очертить его границы и правила: каковы нормы общества, скольких богов в нем почитают, реальна ли в этом мире магия, а, главное, чем недовольны люди в городе, где разворачивается история и разделяет ли главный герой игры их недовольство?
Пусть это решат игроки — и успешность бросков костей.

«Жизнь и горести благородного господина, родившегося и страдавшего во времена больших перемен» созданы на основе игры «Умер Мужик» от **Silver Hoof Games** и если вы знакомы с ней или другими играми на ее основе, разобраться в правилах будет нетрудно. Но если подобного опыта у вас нет, то это не слишком усложнит ситуацию: правила эти довольно просты.

В данной игре нет традиционного разделения на игроков и ведущего. Все, собравшиеся за столом, рассказывают одну историю, в равной степени имея шанс повлиять на ее течение. Но цели у игроков разные.

Для игры вам понадобятся:

- от трех до пяти игроков;
- шестигранные кости, желательно в количестве не меньше количества игроков;
- распечатанные **История Жизни** и карта **Горестей Благородного**;
- стираемый карандаш или какие-либо жетоны, чтобы отмечать случившиеся **События** и пережитые **Горести**;
- фишка для обозначения перемещения **Благородного** по **Истории Жизни**.

Один игрок играет за **Благородного** — среднего сына из обеспеченной семьи, глава которой, его отец, принадлежит к дворянскому роду, а родственники со стороны матери — зажиточные простолюдины.
Остальные игроки играют за **Черты** характера **Благородного** — склонности, достоинства и пороки. Каждая **Черта** старается выступить вперед в любой ситуации, захватить контроль над **Благородным** и заставить его действовать именно так, чтобы часть сути этой **Черты** проступила как можно ярче. **Черту** не беспокоит жизнь и благосостояние **Благородного**, напротив — каждый раз, когда, поддавшись влиянию **Черты**, **Благородный** навлекает на себя **Горести**, любая **Черта** может использовать уже пережитую **Горесть** себе на пользу.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Чертой является любая особенность, которая может быть присуща **Благородному**. **Черты** могут проявляться по-разному, самое главное — то, что, пытаясь взять контроль над происходящим, они всегда усложняют жизнь для **Благородного**.

Примеры **Черт** и их проявлений, потенциально пагубных для **Благородного**:

Честь:
- не стерпев оскорбления, вызвать на дуэль более опытного фехтовальщика — или собственного брата;
- не молчать о финансовых махинациях родственников;
- заступиться за жертву несправедливости, даже если сила на стороне обидчика.

Вера:
- отдать храму крупную сумму денег, необходимую семье,
- молиться сутки без отдыха перед важным днем;
- нанести близкому — или самому себе — рану в наказание за грех.

Преданность семье:
- скрыть совершенное родственником преступление, даже зная о его ужасных последствиях;
- позволить семье принимать за себя важнейшие решения;
- оклеветать себя, чтобы отвести угрозу от родственника.

Независимость:
- не поддерживать родных и не просить у них поддержки;
- открыто утверждать, что даже у короля нет власти над свободным человеком;
- отказаться от выгодного альянса.

Чувствительность:
- писать стихи на службе, вместо того, чтобы работать;
- не позволить себе признаться в любви, опасаясь в случае отказа остаться наедине со своими переживаниями;
- разорвать отношения, устроив публичный скандал.

Зависть:
- распространять грязные слухи о сопернике или конкуренте;
- избавиться от законного наследника семьи, чтобы занять его место;
- присвоить чужое имущество.

Распутство:
- позволить расплатиться за важную услугу поцелуем;
- вступить в осуждаемую обществом — или незаконную — связь;
- тратить время и деньги на любовные утехи.

Бравада:
- заключить опасное пари;
- бахвалиться богатством там, где это могут услышать нечистые на руку люди;
- намеренно поступить наперекор чужим советам и планам, чтобы доказать свое превосходство.

Благородный же сопротивляется слишком яркому проявлению **Черт** своего характера и старается их обуздать, чтобы дойти живым до дня начала восстания в своем родном городе, а, если повезет, и до его завершения.

История **Жизни Благородного** делится на IV главы:

I. **Детство** — время бездумной невинности;
II. **Отрочество и юность** — годы взросления, в которые **Благородный** познает мир, общество и законы, которым они подчиняются;
III. **Пора расцвета** — зрелость, зенит жизни, пора работ и забот, служения и утех;
IV. **Пора пожара** — один-единственный день, день гнева, когда город, в котором живет **Благородный**, охватило восстание, сжигающее все на своем пути.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ