

Конструктор персонажа.

Чтобы создать персонажа для игры «Танец Драконов: Принцесса и Королева», Вам нужно выбрать ответы на пять простых вопросов:

1. Какой ваш персонаж? (выберите одну Добродетель или Порок)
2. Что делает ваш персонаж? (выберите один из трех классов)
3. Ваш персонаж дворянин или простолюдин?
4. Откуда ваш персонаж? (выберите Дом, группу, племя и т.д.)
5. Что было у персонажа в прошлом? (выберите Предысторию)

Чтобы сделать процесс создания персонажа еще проще, мы подготовили варианты ответов на эти вопросы, так что Вам нужно только выбрать то, что больше всего подходит Вашему персонажу.

Шаг 1. Выберите Добродетель или Порок.

На этом этапе Вы выбираете моральный компас своего персонажа. Что ему больше подходит? Добродетель или Порок? При создании персонажа Вы выбираете одну добродетель или один порок. Этот выбор не дает каких-то игромеханических эффектов до игры, но может повлиять на жребий и посмертие в процессе игры. За отыгрыш согласно выбранному Пороку или Добродетели Ваш персонаж может быть вознагражден новыми игровыми свойствами. Кроме того, в зависимости от выбранной направленности на игре Вас могут ожидать ивенты и другие активности, ориентированные на Добродетель или Порок.

Добродетель: *Щедрый, Отважный, Честный, Великодушный, Религиозный.*
Порок: *Скупой, Трусливый, Коварный, Алчный, Распущенный.*

Шаг 2. Выберите Класс персонажа.

Класс определяет перечень умений, доступных вашему персонажу. На выбор у Вас есть три класса: *Боец*, *Делец* и *Мудрец*. Выбрав класс *Боец*, вы получите набор умений, которые позволят вам отыграть рыцаря, дружинника, охранника, наемника и другие роли, ориентированные на боевое взаимодействие. Класс *Делец* подойдет для тех, кто хочет торговать, заниматься крафтом или иначе подниматься по социальной лестнице, используя ремесло и смекалку. Придворные интриганы, контрабандисты, крестьяне и мастеровые принадлежат к этому классу. Умения класса *Мудрец* подойдут для тех, кто хочет отыграть мастера или жреца.

Боец	Делец	Мудрец
Простое оружие*	Простое оружие*	Жрец или Мастер*
Воинское оружие*	Ремесло (1х)*	Простое оружие
Легкий доспех*	Легкий доспех	Стрелковое оружие
Владение щитом	Стрелковое оружие	
Средний доспех	Ремесло (1х)	
Тяжелый доспех		
Стрелковое оружие		

* - обязательные умения для данного класса (см. правила по Умениям)

Шаг 3. Выберите Статус персонажа.

На игре моделируется два больших социальных класса: *Дворяне* и *Простолюдины*. Выбирая статус «*Дворянин*», Вы добавляете вашему персонажу доступное умение «Рыцарский доспех». Выбирая статус «*Простолюдин*», Вы добавляете вашему персонажу доступное умение «Работяга». Кроме этого, помните, что, претендуя на роль *Дворянина*, Вы должны обеспечить костюм, соответствующий правилам по Антуражу.

Шаг 4. Выберите Принадлежность.

На игре персонаж является частью какой-то группы лиц, чаще всего – это один из Домов, но это может быть рота наемников, бродячий театр или городской бордель. На этом шаге Вы выбираете и записываете **Принадлежность** Вашего персонажа. Например, «из дома Таргариенов» или «из роты Золотых мечей».

Шаг 5. Выберите Предысторию.

Предыстория – это то, что делает персонажа особенным и дает доступ к необычным способностям, которые могут пригодиться в игре. **Предыстория** короткой фразой описывает важное событие или особенность поведения вашего персонажа. Выбранная **Предыстория** не обязательно значит, что это единственное, что случилось с персонажем, и Вы всегда можете добавить подробностей, составляя квенту. **Предыстория** может помочь выстроить доигровые завязки Вашего персонажа или стать отправной точкой личного квеста. Ниже мы предлагаем 50 вариантов предысторий, из которых Вам нужно будет выбрать одну для своего персонажа.

1. **Бросил вызов богам** – на персонажа не действуют обряды жрецов, и он не может быть обращен в веру.
2. **Был взращен чужеземцами** – персонаж получает иммунитет к ядам.
3. **Был вовлечен в жаркую любовную историю** – у персонажа есть любовный интерес в другом доме или команде. Возможны дополнительные бонусы или минусы за обоюдную предысторию (нужно указать дом, присутствующий на игре).
4. **Был вовлечен в мерзкий скандал** – у персонажа есть взаимная темная тайна с одним игроком из другого дома или команды, раскрытие которой приведет к падению репутации (нужно указать дом, присутствующий на игре).
5. **Был главарем банды** – игротехнические персонажи не обыскивают и не добивают этого персонажа. Кроме этого, персонаж получает одну дополнительную темную тайну.
6. **Был отмечен богами** – у персонажа нет стартовых денег, но лечение ран и болезней этого персонажа всегда проходит успешно.
7. **Был пойман на шпионаже** – дом или команда персонажа получают -1 к репутации, но сам персонаж получает возможность искать шпионов других домов с помощью жребия.
8. **Был рожден незаконно** – персонаж является бастардом одного из домов (нужно указать дом, присутствующий на игре). Статус бастарда может быть перспективой роста или причиной ненависти.
9. **Вел разгульный образ жизни** – персонаж получает удвоенный стартовый капитал, но его дом или команда получает -3 репутации.
10. **Владеет опасной силой** – персонаж получает одну уникальную согласованную с мастерами магическую способность (например, зеленые сны, оборотничество или магию крови).
11. **Воспитывался в храме** – персонаж получает 1 обряд жреца базового уровня выбранного культа, которым может пользоваться.
12. **Воспитывался шарлатанами** – персонаж получает иммунитет к умению «Удар в спину».
13. **Вырос в бойцовых ямах** – персонаж получает умение «Парное оружие».
14. **Должен Железному банку** – у персонажа есть стартовый долг на оговоренную сумму, но он получает дополнительные игровые ценности на эту сумму.
15. **Должен отомстить** – у персонажа есть кровный враг в другом доме или команде (нужно согласовать конкретного игрока). Отмщение повысит репутацию дома или команды на +2.

16. **Достиг чего-то значимого** - одно имеющееся ремесленное умение данного персонажа повышается до продвинутого уровня.
17. **Жил за Стеной** – персонаж получает иммунитет к оглушению.
18. **Идет к цели через постель** - после отыгрыша секса, игрок может посмотреть в ДК партнера.
19. **Мало кому интересен** – действия персонажа не могут улучшить или ухудшить репутацию дома или команды.
20. **Может достать что угодно** - в начале экономического цикла персонаж получает +X ресурсов.
21. **Не брезгует ворошить могилы** – персонаж может использовать кладбище, как ресурсную точку (см. правила по Экономике).
22. **Недоучился в Цитадели** – персонаж получает 1 способность уровня «мейстер», но дом или команда получает -1 к репутации.
23. **Не нуждается в оружии** - персонаж может проводить оглушение голыми руками.
24. **Обокрал библиотеку** – персонаж получает +3 дополнительных алхимических рецепта, но на него объявлена охота с вознаграждением.
25. **Обучился владению оружием** – персонаж получает умение «Воинское оружие».
26. **Особо ничего не добился** – у персонажа нет бонусов или минусов.
27. **Отказывается умирать** - персонаж переходит от легкого ранения к тяжелому через 30 минут, а не через 15.
28. **Побывал в плену** – дом или команда получает -1 к репутации, но персонаж знает тайну другого дома (нужно указать дом, присутствующий на игре).
29. **Получил богатое наследство** - персонаж получает удвоенный стартовый капитал, но его дом или команда получает +1 дополнительную темную тайну.
30. **Получает силу от богов** - персонаж получает +2 хита, но не имеет права носить доспех и может сражаться только простым или импровизированным оружием.
31. **Придерживается широких взглядов** – персонаж может выбрать дополнительную добродетель или порок на старте игры.
32. **Принимал участие в знаменитом турнире** – персонаж получает 1 травму на выбор (см. правила по Медицине), но его дом или команда получает +2 к репутации.
33. **Пройдет, где угодно** – один раз за игровой цикл персонаж может пройти в любую, даже закрытую локацию (при помощи мастера).
34. **Промышлял контрабандой** – персонаж получает иммунитет к обыску.
35. **Противен окружающим** – персонаж получает одну серьезную болезнь на выбор, которая исцеляется только квестом, но пока персонаж болен, срок мертвятника для него – 30 минут.
36. **Путешествовал в Асиай** – персонаж получает умение «Тайное знание» и, дополнительно, получает одну редкую болезнь на старте.
37. **Родился под семиконечной звездой** - один раз за игровой день игрок может перетянуть жребий (перетягивается весь жребий, а не один из камней).
38. **Сам заботится о себе** – персонаж может сам стабилизировать себя с помощью бинтов и лечить себе простые болезни, обладая необходимым антуражем.
39. **Сконцентрирован на защите** – персонаж получает умение «Владение щитом».
40. **Служил подмастерьем** – игрок получает одно дополнительное умение базового уровня (инженерия, алхимия или торговля), которое не может быть улучшено во время игры.
41. **Служил шептунам** – персонаж получает умение «Воронья почта».
42. **Смертельно опасен** – персонаж получает умение «Удар в спину».
43. **Со смертью на «ты»** – один раз за игру персонаж может притвориться мертвым (сняв браслет жизни), не являясь таковым.

44. ***Сражался во многих битвах*** – персонаж получает умение «Живучесть», но вместе с этим получает 1 травму на выбор.
45. ***Ставил опыты на себе*** – срок действия зелий для этого персонажа увеличивается вдвое.
46. ***Считается везунчиком*** – при использовании жребия игрок всегда получает +1 черный камень, но результат «Ничья» считается «Успехом»,
47. ***Считается неудачником*** - при использовании жребия игрок всегда получает +1 белый камень, но результат «Ничья» считается «Провалом»,
48. ***Хорошо послужил в другом Доме*** – у персонажа есть игровое знакомство в другом доме, а его дом или команда получает +1 к репутации.
49. ***Широко известен*** – дом или команда персонажа получает +3 к репутации на старте, но любой проступок этого персонажа снижает репутацию на -5.
50. ***Является наследником древней крови*** – в персонаже течет кровь Таргариенов, Веларионов или Баратеонов, что дает ему право претендовать на трон (см. правила по Власти).

Пройдя все 5 шагов и сделав выбор на каждом из них, Вы получаете предложение, которое описывает Вашего персонажа, например: *отважный боец-дворянин из дома Хайтауэров, который должен Железному банку*. Или: *коварный делец-простолюдин из дома Баратеонов, который воспитывался шарлатанами*.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА Торрхен Старк

Я, Отважный
(Добродетель или Порок)

Боец
(Класс)

Дворянин из дома Старков,
(Дворянин или Простолюдин) (Дом или команда)

который Принимал участие в знаменитом турнире
(Предыстория)

Умения		
Боевые	Ремесленные	Особые
Простое оружие*		
Воинское оружие*		
Легкий доспех*		
Владение щитом		
Рыцарский доспех		
Стрелковое оружие		

Особые свойства Травма глаза, дом Старк +2 репутации

--	--	--	--	--	--	--	--

