

Рыцарь, Леди, Чародей.

И вот могучим ударом обрушил он свой меч на голову сэру Мархальту так, что прошел меч через гребень шлема и через стальной наглавник и рассек череп и так прочно застрял в кости, что трижды понадобилось сэру Тристраму потянуть к себе меч, прежде чем вырвал он его из головы врага. Сэр Мархальт покачнулся, упал на колени - обломок клинка так и остался у него в черепе. Потом выпрямился он во весь рост, отбросил меч и щит от себя прочь и обратился в бегство и бежал к своим кораблям.
Томас Мелори «Смерть Артура».

Глава 1.

Как можно служить Господу и короне?

Общая информация об игре.

Перед вами настольная ролевая игра в жанре рыцарского романа. На его страницах вы найдете правила для создания собственных приключений, вдохновленных романами Теренса Уайта, а также более ранних произведений - романов Мелори или поэмы Эдмунда Спенсера «Королева Фей».

Рыцарский роман и куртуазная культура, на представлениях о которой он основан, знамениты прежде всего своими героями, а уже потом фабулой и стандартными для жанра сюжетами. Эти герои - честные, благородные, исполненные всех мыслимых добродетелей того времени и разумеется лишённые добродетелей современных. Образованные по своему, то есть знающие всё об охоте, музыке, стихосложении и даже геометрии, но не догадывающиеся о том что убийство крестьян это плохо. Эти герои, благородные рыцари готовые пойти на что угодно по указу Господа, Короля или Дамы... в целом, мало отличаются от таким же образом представленных в массовой культуре самураев.

Изначально мы хотели сделать игру основываясь только на артурианском цикле, но потом поняли, что можно взять «Рыцаря, Леди, Чародея» и не меняя ни строчки в описании правил, провести отличное приключение по периоду Сенгоку. Так что теперь, наша игра предлагает вам три способа ведения кампании или приключения:

Артурианская игра, в которой бароны, маркизы и их оруженосцы сражаются друг с другом, еретиками и великанами, в антураже раннесредневековой Англии. Это наиболее простой способ игры, ведь он не требует каких-то особых усилий для поддержания атмосферы. Рыцарь для нас, это в первую очередь «Монти Пайтон и поиски Святого Грааля», а уже потом «Смерть Артура», поэтому и разрушить атмосферу или выбить другого игрока из образа намного сложнее, чем в более сложном жанре дзидайгэки.

Рыцарский роман может разыгрываться как откровенно ироничный, так и вполне серьезный, в зависимости от пожеланий и вкусов собравшихся за столом.

Дзидайгэки игра, вдохновленная романами Сюсаку Эндо и костюмированными драмами, в которых самураи, ронины и их слуги сражаются друг с другом, корейцами и

злыми духами, в антураже средневековой и, если вам повезет с Ведущим-Чародеем, позднесредневековой Японии.

Дзидайгэки, как мы уже писали, намного сложнее чем рыцарский роман, из-за того что культура средневековой Японии еще не успела засесть в печенках у большинства жителей планеты, и не стала объектом такого количества подтруниваний и издевательств, как культура средневековой Европы. Отсюда - более хрупкая атмосфера, поддерживать которую требует определённых усилий от группы.

Фэнтезийная игра, в которой люди-рыцари, наги-самураи и нэкомусумэ сражаются друг с другом, экспансией жаболюдов из моря и гигансткими кальмарами, в антураже японских ролевых игр. А почему бы и нет?

В фэнтезийных играх все просто: никаких запретов, рыцари и самураи седлают ездовых птиц и мчатся на встречу приключениям, в то время как деревенские мальчишки строят деревянные самолеты. Классика.

Роли в игре.

Игровой процесс в «Рыцаре, Леди, Самурае» чётко регламентирован, для того чтобы противостояние Чародея и его врагов было по-настоящему честным. Только один из игроков может быть Чародеем - главным злодеем, чья цель изжить рыцарей и похитить Леди.

Чародей это игрок, чья роль близка к роли Ведущего в классических ролевых играх - он точно также описывает происходящее и отыгрывается второстепенных персонажей, однако, он напрямую действует против персонажей игроков. У Чародея есть свои правила, которые он не может нарушить, и он является арбитром во многих спорных ситуациях, но абсолютной власти над игрой он не имеет. К тому же, его задача убить рыцарей. Разумеется, убийство это строго регламентировано правилами, поэтому игра не превращается в кошки-мышки с богом. Но игрокам стоит всегда помнить о том, что Чародей не просто рассказывает вместе с ними историю - он пытается заманить их в ловушку, убить рыцарей и самураев и захватить в плен леди.

Все остальные игроки берут на себя роли героев - рыцарей или самураев, свиты или Леди.

Рыцари и самураи - это первый, самый распространенный тип героев. Они сражаются, они действуют героически, они гибнут с именем прекрасной дамы на устах. Или с молитвой, если дела у них шли так себе.

У каждого игрока (кроме Чародея) есть один персонаж рыцарь или персонаж самурай. Это центральный герой повествования, вокруг которого и развивается история главы.

Второй тип, это простолюдины - оруженосцы, торгаши святынями, кошкодевочки и другой сброд. Эти персонажи сопровождают героев и часто оказывают им поддержку, а иногда и откровенно вытаскивают своих господ из беды, благодаря своей смекалке. У вас может быть столько героев-простолюдинов, сколько за столом собралось игроков, кроме конечно же вас самих и Чародея. При большом количестве

простолюдинов игроки по возможности отыгрывают слуг, принадлежащих разным рыцарям.

Третий тип - это леди, персонажи, которые заточены во дворцах и замках, чьи возможности ограничены из-за их социального положения. В псевдо-исторических играх это бытовой средневековый сексизм, в фэнтезийных положение при дворе. Разумеется, вы можете играть персонажем любого пола, хоть девушкой рыцарем, хоть агендером леди во дворце. Будет небольшая проблема в том, чтобы объяснить свою позицию Церкви, но в целом, любой тип героя может быть представлен персонажем любого из существующих полов. С поправкой на то, что до первой волны феминизма, которая всего лишь объявляет женщину человеком, а не предметом роскоши, еще лет шестьсот (триста, если вы играете по позднесредневековой Японии). За столом может быть лишь одна Леди, и то эта роль добровольна - её можно и не занимать вовсе. Если в игре есть Леди, то у одного из рыцарей на одного простолюдина в свите меньше.

Леди может быть всего одна на всю игровую группу, к тому же, если рыцарей всего двое, то придется обойтись без Леди вообще. Каждому герою нужен верный слуга, а вот без дамы сердца первое время можно и обойтись.

Очень важное пояснение: Если несколько игроков захотят отыграть Леди, то они могут сразиться за это право на коротких мечах, до первой крови на щеке.

Игрок, у которого на одного слугу меньше, чем у остальных, получает от Леди подарок - возможность совершать подвиги во имя своей любви к ней, а также дополнительную монету достоинства.

Тут подхватили сэра Динадана здоровые мужики, сволокли его в соседний лесок, а там раздели до рубашки, нарядили в женские одежды и снова привели на поле. Тем временем протрубили отбой, и все рыцари разошлись и поснимали свои доспехи. И доставили туда к ним сэра Динадана, и когда королева Гвиневера увидела его, она так смеялась, что от смеха упала;

Игровой процесс.

Каждая игровая встреча начинается с экспозиции, где Леди или Чародей, если Леди отсутствует, рассказывает о том, как случай свёл героев вместе. Во время экспозиции, рассказывающий игрок может выдать рыцарям их первые «поиски» - задачи, выполнение которых так или иначе поможет Короне или всем добрым христианам. Подробнее о том, как работают поиски, чуть ниже.

После экспозиции начинается первая, а затем и последующие главы. Глава - это единица сюжетного пространства, имеющая своего главного героя (рыцаря, которому посвящена глава) и свой под-сюжет. Обычно одна глава - это один поиск, или один этап поиска. Глава должна начинаться с события (герои долго бродили по горам и

наконец обнаружили хижину ведьмы) и завершаться событием (герой теряет своих слуг и коня и, сохранив лишь меч и достоинство, сбегает из болотной пещеры зловредной каппы).

После того, как рассказана глава, посвященная одному рыцарю, рассказывается глава, посвященная следующему. Рассказчиком в главе является Чародей, но все спорные моменты разрешаются так, как скажет Леди.

Как только все рыцари или самураи получили свою главу, начинается глава Леди. Она отличается от глав остальных героев тем, что сконцентрирована в первую очередь на делах двора. Чародей как обычно ставит ей преграды и чинит препятствия, но каждый выполненный Леди поиск гарантирует каждому рыцарю возможность избавиться от монеты бесчестья.

После этого главы повторяются - сперва главы рыцарей и самураев, потом глава Леди и так далее, до тех пор, пока герои не победят Чародея, или пока не погибнут сами. Леди для победы Чародея погибать не обязательно, но она может быть им похищена.

Замок Чародея.

Последняя глава может быть общей, но это не обязательно. То есть, по желанию Чародея, он может позволить всем рыцарям встретиться с собой в финальном противостоянии (но тогда слуги остаются за кадром), или же предстать лишь перед одним рыцарем и его простолюдинами.

Последняя глава особенно опасна, так как Чародей забирает половину всех накопленных игроками монет бесчестья, и может использовать их как обычно. Он описывает своё мрачное логово и тех жутких стражей, что охраняют его. Если Чародей живет в высокой башне на скале, это будут демоны и гаргульи, если же он свил себе гнездо в столице и скрывает свою мерзкую личность от народа и Короля, его стражами будут чиновники и иные рыцари, попавшие под его тлетворное влияние.

Важно помнить, что несколько рыцарей или самураев могут выполнять один и тот же поиск, распределяя между собой главы-этапы. Сэр Дуболом находит старика, знающего о местонахождении Чёрного Котла, и посылает гонца к сэру Тыквенному щиту, который в свою очередь находит логово ведьм и отбирает у них Котёл.

Глава 2.

Как убивать врагов Господа и Короля.

Но вдруг увидел король Артур, что из лесу выехал в сопровождении двух оруженосцев рыцарь со щитом, затянутым кожей. Он подъехал незаметно и стал разить направо и налево и одним копьём сокрушил двух рыцарей Круглого Стола. Но в схватке потерял он чехол со своего щита. И тогда король и все увидели, что он носит красный щит.
Томас Мелори «Смерть Артура»

Разобравшись в том, во что мы собрались играть, давайте поговорим о том, как. «Рыцарь, Леди, Самурай» строится на простых принципах - это игра в которой каждая характеристика персонажа имеет значение. В листе вашего персонажа не будет ничего лишнего (вроде неиспользуемых на протяжении всей игры навыков, или характеристик, которые пригождаются раз в пятилетку) - каждая строчка несёт в себе важную информацию о герое. Всего характеристик четырнадцать, семь искусств и семь связанных с ними невежеств. В начале игры все характеристики равны 2, и игроки повышают их значение за стартовые очки.

ОФОРМИТЬ ТАБЛИЧКОЙ НА КРАСИВОМ ФОНЕ:

Искусство	Невежество
Верховая езда	Бег
Фехтование (кэндзюцу)	Кулачный бой
Владение копьём (сюдзцу)	Стрельба
Плавание	Собирательство
Охота	Умение прятаться
Игра в шахматы (сёги)	Азартные игры простолюдинов
Стихосложение	Вульгарность

Все проблемы можно разрешить используя одно из рыцарских искусств или при помощи простолюдинского невежества. Для этого рыцарю нужно бросить d10 и, в случае с искусством выбросить меньше, чем значение характеристики, а в случае с невежеством - больше. Простолюдин тоже бросает d10, но успех высчитывается наоборот - слуге нужно выбросить меньше чем значение невежества, и больше чем значение искусства. Это называется **соревнованием**.

Чародей, создающий проблемы для игроков, может сделать ту или иную проблему не решаемой с помощью одного из искусств - например, великана нельзя одолеть в честной схватке, используя фехтование, но можно образумить его прекрасными стихами или проткнуть копьём.

Разумеется, не всегда то или иное искусство подходит, и бывают случаи, когда использование характеристики не разрешает всю проблему, а лишь облегчает её решение или позволяет приблизиться к цели. Как сражение с великаном может быть лишь одним из препятствий на пути к замку врага, или как охота поможет найти горное логово тенгу, но не заклинателя духов, который подчинил их своей злой воле.

Успех в соревновании позволяет либо получить что-то: найти предмет или человека, убедить кого-то в чём-то, отобрать или выторговать вещь и так далее. Успех в соревновании - это то же самое, что и успешная проверка в классических системах.

В рамках сражения, успех в соревновании позволяет нанести ранение.

Чародей оставляет за собой право заявить, что одного успешного соревнования недостаточно и нужно как минимум закрепить успех. В этом случае, рыцарь или самурай не может ему перечить, но получает монету доблести.

Каждый игрок берет себе роль рыцаря или самурая, как своего основного персонажа, а также отыгрывает леди и челядь других рыцарей. Таким образом, в каждой главе принимают участие все игроки - один отыгрывает рыцаря, остальные его свиту. В новой главе роли меняются, но по-прежнему все игроки в ней участвуют.

Лишь в редких сценах, когда все рыцари собираются вместе, игроки действуют как рыцарский круг, в других ситуациях у каждого героя своя сюжетная линия и свой поиск. Обычно задача Чародея состоит в том, чтобы разделить героев, поэтому собирают в круг они редко.

Рыцарь, в конце сцены, платит своей челяди монетами доблести, которые те могут в дальнейшем тратить на броски любых своих персонажей (рыцарей, простолюдинов или леди). При этом, рыцарь не использует для этого свои личные запасы, а как бы берет монеты из воздуха.

Чародей, в свою очередь, может вознаграждать монетами бесчестья, но он всегда использует монеты из своего личного запаса. Чародей может в любой момент заставить рыцаря сбросить ранее полученную монету бесчестья, чтобы отыграть какое-то неблагопристойное действие героя. То есть, взяв под свой контроль персонажа другого игрока, избить его жену, убить принесшего дурную весть гонца, изнасиловать жену своего товарища

Игрок, в свою очередь, может потратить две монеты доблести, чтобы противостоять искушению. В этом случае все три монеты (две монеты доблести рыцаря, и одна монета бесчестья Чародея) уходят в сброс.

Рыцарь может наказывать своих слуг, если те помогали ему недостаточно усердно, оставляя их без монет доблести.

Доблесть и бесчестье можно просто подсчитывать на листочке, но будет интереснее, если вы действительно найдете себе несколько монет, или даже просто камушков белого и чёрного цветов.

На начало игры монеты есть только у Чародея, о чем мы подробнее поговорим в главе, посвящённой ему. В дальнейшем, рыцари получают монеты бесчестья когда их слуги хорошо себя проявляют на службе.

Как же использовать монеты достоинства?

О, очень просто.

1. Рыцарь может потратить монету доблести, чтобы исцелить раненого персонажа - простолюдина, другого рыцаря, Леди, Чародея, персонажа, введенного в повествование Леди или Чародеем. Рыцарь исцеляет одно «ранение».
2. Рыцарь может потратить монету доблести, чтобы попытаться вступить в соревнование невежества. Рыцарь должен выбросить на d10 значение равное

или большее, чем значение характеристики. Без траты монеты доблести, рыцарь считается проигравшим в такого рода соревновании без броска кубика.

3. Рыцарь может потратить монету доблести, чтобы получить бонус +1 на следующее соревнование. Таким образом можно потратить не больше трёх монет, ради одного соревнования.
4. Простолюдин точно также может потратить монету доблести своего господина (то есть не игрока, которому он принадлежит, а того рыцаря, с кем он делит главу), чтобы попытаться вступить в соревнование рыцарских искусств. Простолюдин должен выбросить на d10 значение равное или большее, чем значение характеристики. Без траты монеты доблести, простолюдин считается проигравшим в такого рода соревновании без броска кубика.
5. Рыцарь может потратить **две** монеты доблести, чтобы сопротивляться искушению, насланному Чародеем.
6. Рыцарь может потратить **три** монеты доблести, чтобы сбросить свою монету бесчестия, не отдавая её Чародею.
7. Наконец, Рыцарь может потратить монету доблести, чтобы в любой момент оказаться в главе, посвященной Леди.

Теперь, когда вы в общих чертах представили себе правила этой игры, давайте разберемся подробнее с каждым **типом героя**.

Глава 3.

Как быть верным своему хозяину.

Перед началом приключений, каждый игрок создает себе персонажа рыцаря или персонажа самурая, в зависимости от того, в каком стиле вы собираетесь играть. Если вы решили окунуться в фэнтезийные приключения, то часть круга может быть рыцарями-людьми, а часть - самураями-нагами.

Прежде всего, если вы используете в своей игре фантастические народы, выберите по одному волшебному свойству для каждого персонажа:

Люди:

- могут получить силу божества, раз в главу, чтобы совершить чудо исцеления и превратить обычную рану в царапину, а смертельную рану в обычную.
- могут получить силу благочестия, раз в роман, чтобы наставить на путь истинный (и заполучить в качестве союзника) разумное существо после любого успешного соревнования.
- могут получить силу льва, раз в главу, чтобы нанести сразу смертельную рану противнику, соревнуясь с ним в фехтовании или владении копьем.
- могут получить мудрость отшельника, раз в главу, чтобы получить гарантированный успех в любом из соревнований, не связанных с насилием.
- могут получить духовный ориентир, получая по одной монете доблести в конце каждой главы.

Наги:

- могут отрастить вторую пару рук, чтобы иметь возможность проводить два соревнования в фехтовании или владении копьем, за одну сцену.
- могут инкрустировать свою кожу драгоценными камнями, чтобы стать более привлекательными и красивыми, а также чтобы получить дополнительный «пункт» здоровья, вторую царапину.
- могут гарантированно иметь успех во всех соревнованиях плавания, на протяжении всей игры.
- могут вдохновлять товарищей своим благочестием, раз в роман сбрасывая монету доблести и позволяя товарищам по кругу сбрасывать по одной монете бесчестия.
- могут обучать свою свиту рыцарским добродетелям. Тогда каждый персонаж из их окружения может пользоваться одним рыцарским искусством так, будто бы это было его невежество (то есть для успеха в соревнованиях, ему нужно будет получить значение равное или меньшее, чем значение характеристики). У наги может быть лишь одна добродетель, которой она обучает свиту.

После того, как вы выберете себе волшебное свойство, если действия вашей истории проходит в фэнтезийном мире, или сразу же после того, как определились с псевдо-историческим антуражем, игроки должны распределить значения своих характеристик.

Значение искусства равно значению связанного с этим искусством невежества. То есть, если искусство равно 2, то и невежество равно 2.

Изначально все характеристики равны 2, игрок может свободно распределить 14 пунктов между всеми этими характеристиками, однако ни одна из них на старте не может быть больше 7.

Верховая езда - бег. Эти характеристики отвечают прежде всего за умение героя прибывать и соответственно отбывать из опасных мест. Умение сидеть в седле и сражаться верхом - это то, чему обучают рыцарей и самураев. Умение убегать от врага или догонять его на своих двоих, в свою очередь, удел простолюдинов.

Фехтование - кулачный бой. Эти характеристики отвечают за умение героя сражаться один на один с равным врагом. Рыцари и самураи сражаются с помощью благородного металла, и часто их сражения заканчиваются выбиванием клинка из чужой руки или сбивания врага на землю, в то время как простолюдины часто дубасят друг друга и катаются в грязи до тех пор, пока один из них не потеряет сознание.

Владение копьем - стрельба. Эти характеристики отвечают с одной стороны за умение рыцаря или самурая сражаться в большом сражении, не обязательно с применением только копья, а с другой - обычный для простолюдина способ ведения боя, с безопасного расстояния. Рыцари и самураи проходят соревнование владения копьем в тех битвах, где нет места благородной дуэли один на один. Простолюдины же стреляют из пращей, луков, арбалетов и аркебуз, страшась честного боя.

Плавание - собирательство. Эти характеристики используются в специфических ситуациях, но недооценивать их не стоит. Плавание крайне полезно в мирах, где

далеко не всегда есть даже паромное перемещение, а реки по какой-то неведомой причине живут рядом с каждым городом. Собирательство же нужно для того, чтобы простолюдины могли набить себе брюхо и обеспечить своих господ там, где благородная охота не приносит достойной добычи. В собирательство входит также рыбалка и умение таскать овощи и фрукты с господских полей.

Охота - умение прятаться. Эти характеристики используются в двух непохожих случаях, но все же они объединены в пару. Благородная охота - это целая наука, которую должен постичь настоящий рыцарь - в неё входит и умение ориентироваться в лесу, и загонять зверя, используя собак, и обучать соколов, и ставить силки и капканы.

Умение прятаться же поможет простолюдину избежать неприятностей или просто наказания за недобросовестное выполнение своих обязанностей. В конце концов, чернь всегда есть за что наказать. Конечно же, простолюдины используют умение прятаться и для воровства, и для шпионажа, и для других подлых делишек.

Игра в шахматы - азартные игры. Эти характеристики невежда может посчитать похожими, но будет неправ. Игра в шахматы - это, прежде всего, стратегический талант рыцаря, его усидчивость и внимательность, умение держать в голове множество факторов и то, как они влияют на ситуацию. Разумеется, эта характеристика используется для всех соревнований, связанных с планированием и тактикой. В то же время азартные игры - это банальные удача, хитрость и умение простолюдина обманывать и мошенничать за партией в кости, камушки или ханафуду.

Стихосложение - вульгарность. Эти характеристики используются в случаях, когда слова могут изменить ход истории, то есть практически всегда. Стихосложение, крайне важное и почетное умение, которое позволяет облекать свои мысли в грациозную и красивую форму, способную задеть чувства другого человека, или даже не человека. Рыцарь может своей балладой растопить сердце великана, в то время как самурай остроумной и меткой танкой заставить своего политического оппонента поступить так, как ему вздумается. Вульгарность, в целом, преследует те же цели, но простолюдины вместо изящных стихов пишут вульгарные куплеты, чем могут ввести в смущение даже чёрта или злого духа, или заставляют врага в порыве ярости броситься на них с кулаками после особенно обидной и грубой шутки.

Стрельба.

Образ рыцаря, не использующего луки и арбалеты, а сражающегося лишь в честном бою на мечах, очень красив, но конечно же далек от правды. Он закрепился в массовой культуре и очень нам нравится. Но не во всех жанрах он будет уместен, поэтому вы можете использовать альтернативу.

Рыцари для определения успешности стрельбы используют характеристику «охота». Это также не исторично, как и вся наша игра, но лучше, чем ничего. Простолюдины же заменяют характеристику «стрельба» характеристикой «строевой бой». Это соревнование не может быть проведено, если слуга всего один, более того, если слуг меньше трёх, они проходят соревнование в строевом бое со штрафом -2. Строевой бой включает в себя сражение как на ближней, так и

на дальних дистанциях. Каждый слуга обязан проходить соревнование, чтобы засчитаться как сражающийся в одном строю.

Распределив значения характеристик, придумайте вашему рыцарю или самураю имя, после чего похвалите себя: ваш первый и главный персонаж готов. Остались простолюдины и Леди.

Если вы играете в фэнтезийном антураже, то ваш персонаж нэкомусумэ получает волшебную способность, как до этого получали рыцари-люди и наги-самураи. Увы, люди простолюдины обходятся без волшебных способностей. Более того, только один персонаж нэкомусумэ имеет волшебную способность, а остальные менее талантливы.

Нэкомусумэ:

- могут быть так ловки и проворны, что все соревнования в беге и умении прятаться проводятся ими с бонусом +2 к характеристике.
- могут наносить царапины голыми руками, после успешного соревнования в кулачном бою.
- могут в конце каждого романа указать любой представленный в повествовании неодушевленный предмет, размером не больше самой нэкомусумэ, как украденный и теперь принадлежащий ей.
- могут раз в роман провоцировать Чародея, потратив монету доблести и получив монету бесчестья, чтобы описать его действия.
- могут получить бонус +2 во всех соревнованиях невежества, в которых им противопоставляют рыцарские искусства.

После, или вместо, выбора волшебной способности, вы можете добавить 4 пункта способностей к любым характеристикам невежества... ранее созданного рыцаря или самурая. Да, ваши второстепенные персонажи надстраиваются над основным. То есть, если характеристики бега и стрельбы рыцаря равны 4, игрок для создания одного из своих простолюдинов распределяет сверху по 2 пункта к каждой из этих характеристик. Тогда бег и стрельбы рыцаря по прежнему равны 4, а вот простолюдина - 6.

Характеристики простолюдинов удобнее всего записывать в столбики, вот так:

Характеристика	Рыцарь, Сэр Дуболом	Простолюдин 1, Пошляк Джон	Простолюдин 2, Умник Терри	Леди, Роза Запада
Верховая езда \ Бег	4\4	4\4	4\4	4\4
Фехтование \ Кулачный бой	5\5	5\5	5\5	5\5
Владение копьем \ Стрельба	6\6	6\6	6\6	6\6

Плавание \ Собирательство	3\3	3\4	3\3	3\3
Охота \ Умение прятаться	3\3	3\4	3\5	4\3
Игра в шахматы\ Азартные игры	5\5	5\5	5\7	6\5
Стихосложение \ Вульгарность	2\2	2\4	2\2	4\2

Леди делает тоже самое, только она распределяет 4 пункта между последними тремя искусствами и невежествами (охота, торгашество, игра в шахматы, азартные игры, стихосложение и вульгарность).

При этом, вступая в соревнования первых четырех искусств или невежеств (верховой езды, бега, фехтования, кулачного боя, владения копьем, стрельба, плавания и умения прятаться), она всегда должна выбросить на кубике значение большее, чем характеристика. Таким образом, леди может быть успешна лишь в мирных делах.

Ваши персонажи готовы. Запишите каждому число ранений - для рыцарей и самураев это:

«царапина», на получение которой герой никак не реагирует.

«ранение», получив которое герой почувствует лёгкое недомогание и в конце главы вынужден будет лишиться сил до получения исцеления ИЛИ действовать до конца главы со штрафом -2 ко всем соревнованиям.

«смертельное ранение», получив которое персонаж готовится предстать перед ликом Христовым и в конце главы умереть ИЛИ действовать до конца главы со штрафом -4 ко всем соревнованиям.

Простолюдины имеют лишь ранение и смертельное ранение. Они не так закалены в боях, чтобы посчитать пару сломанных ребёр или слегка разрубленное плечо царапиной.

Леди же имеют только смертельное ранение, так как любой удар ножом или даже эфесом меча, способен лишить жизни столь хрупкое создание.

Ещё раз напомним, что и рыцарь, и простолюдин, и леди могут быть любого пола. Женщина-самурай, защищая с мечом в руках честь своей семьи, считается самураем, точно так же как хитроумная воровка считается простолюдинкой. Первосвященник мужчина, готовый закричать при виде крови, считается леди.

Это всего лишь названия, основанные на канонах рыцарского романа, а не указания на гендерную принадлежность.

Глава 3.

Как узнать ведьму или колдуна?

Потом видит вдруг сэр Борс, перед ним очутился ужасный лев. Бросился на льва сэр Борс, лев содрал с плеча у него щит, но сэр Борс успел мечом своим отсечь ему голову.

Игра за Чародея.

Чародей сам придумывает цель каждого поиска, кроме первого. То есть, во время экспозиции Леди имеет права побыть рассказчиком, но дальше это право узурпирует Чародей.

Во многом это очень похоже на ведение классической ролевой игры. Игроки дают заявки, Чародей рассказывает о том, как те или иные их поступки повлияли на окружающий мир. Разница в том, что Чародей не может просто придумать препятствие так, как он желает сам. Создавать преграды на пути героев - это его отдельная игра в игре.

Перед началом игры Чародей получает столько монет бесчестья, сколько в игре участвует персонажей. То есть, если за столом два игрока, то это четыре персонажа - по самураю и слуге у каждого. Если три игрока, то девять - у каждого есть основной герой, каждый играет также двумя слугами (или слугой и Леди).

Эти монеты Чародей может тратить в любой момент повествования (не важно, он ли рассказывает главу или Леди), чтобы:

- создать врага.
- усилить врага.
- лишить союзника (только в случае успеха).
- обратить преимущество.
- раскрыть слабость героя.
- похитить Леди.

При этом любые предметы или события, союзников и персонажей, не мешающих, а помогающих героям, Чародей может вводить сколько угодно и каких угодно. Он может в начале пути дать им волшебные луки, способные поразить цель со ста дзё, или доброго духа-оборотня, который придёт им на помощь в час беды.

Создать врага позволяет в прямом смысле выпустить на сцену противника, чьей задачей будет убить героя, или хотя бы ослабить его перед следующим препятствием. Это может быть и разбойничья шайка, и соперник в любовных делах, и даже самурай, желающий осуществить давно задуманную месть.

От того, каким именно предстанет враг, будут зависеть и его сила и слабость. Каждый враг имеет силу - это одно или два искусства, соревнованиями в которых его невозможно одолеть. Разбойники не станут слушать танки или садиться за партию в сёги, а давний враг вашего рода вряд ли будет сражен вашими охотничьими талантами.

Каждый враг также имеет слабость - это одно искусство, соревнование в котором поможет одолеть его сразу же. Разбойников проще перебить тому, кто грамотно владеет копьём, а самурая одолеть в честной дуэли с помощью фехтования.

Разумеется, исключений полно - некоторые рыцари непобедимы в бою, но их уважение можно заслужить, сбив сокола стрелой, не слезая с седла. Это лишь пример.

Обычно, если противник один, то у него лишь одна сила, а если их целая группа - то две. Если Чародей вводит в повествовании группу врагов, то за победу над ними он должен вознаградить героя монетой доблести.

Один враг побеждается серией из двух соревнований, группа - из трёх.

Усилить врага позволяет либо лишить ранее созданного врага слабости, либо дать ему дополнительную силу (вторую или даже третью). При этом, дополнительных монет доблести за победу над ним герои не получают - Чародей и так уже заплатил за это своими монетами.

Лишить союзника - это попытка обернуть одного персонажа игрока против другого. Чародей описывает, как и по какой причине два рыцаря, или рыцарь и его слуги, решают выступить друг против друга. При этом персонажи не обязаны поддаваться провокации Чародея. Его задача - преподнести им настоящее яблоко раздора, что-то столь важное, ради чего герои будут готовы забыть об общем враге и сразиться друг с другом. Если ему это удастся, Чародей обязан сбросить монету бесчестья, если же нет, то злодей вообще ничего не теряет.

В качестве такого яблока раздора Чародей может ввести цель поиска, заявив, что лишь один герой может обрести его, или же некий важный для Леди предмет, который при попадании в чужие руки может повредить её репутации и тем самым заставить её получить монету бесчестья. Это может быть вещь, повышающая то или иное искусство, или же возможность воскресить или вылечить раненого соратника. Вариантов масса.

Обратить преимущество позволяет использовать абсолютно любой предмет (но только предмет, а не персонажа) против героев. Это требует успешного соревнования, и в случае провала персонаж или получает смертельную рану, или наносит смертельную рану любому находящемуся рядом персонажу. Волшебный лук стреляет в союзника и ранит его в спину, подаренный ранее браслет сжимает руки, не позволяя выхватить катану из ножен, череп предка нашептывает мысли о самоубийстве. При этом Чародей сам назначает соревнование, которое хочет.

При этом, если предмет не обычный, а волшебный (или символ власти), Чародей не тратит на это монету бесчестья.

Каждый предмет можно обратить против его владельца лишь один раз.

Чародей может обращать преимущество и более тонкими способами, или же выбирая своей целью не персонажей, а предметы (если, к примеру, предмет был целью поиска).

Раскрыть слабость позволяет Чародею описать действие за героя, причем довольно длительное действие, если это важно. Для этого Чародей не тратит свои монеты бесчестья, а, напротив, использует накопленные героями.

Игрок по требованию Чародея сбрасывает монету бесчестья, после чего Чародей может описать любое действие от лица одного из персонажей игрока. Это может быть как короткое действие, вроде: «в порыве гнева сэр Дуболом вонзает меч в грудь своей невесты», так и продолжительное: «молча проглотив обиду, господин Танака вернулся в свой кабинет и разослал письма во все монастыри и дворцы провинции, обличая своего брата в предательстве и вероломстве».

Рыцарь или самурай может сопротивляться искушению и заплатив две монеты доблести справиться с наваждением. В этом случае все три монеты считаются потраченными и сбрасываются.

Похитить Леди. Во время любой главы, посвященной Леди, Чародей может вмешаться в происходящее, тратя монеты бесчестья в двойном размере. Если посланные им враги, или вовремя обращенное преимущество, одолевают Леди - наносят ей рану - то Леди похищается Чародеем.

Похищенная Леди не может помогать героям в свою главу, более того, глав у неё и вовсе теперь нет. Леди не может выбраться самостоятельно, и её спасение становится отдельным поиском.

Герои не могут завершить роман успешно, если Леди похищена.

Вознаградить монетами бесчестья:

Чародей также может выдать рыцарю по одной монете бесчестья за главу, если во время неё персонаж вел себя недостойно истинного рыцаря. Решение о том заслужил ли герой монеты бесчестья принимается Чародеем и Леди совместно. Чародей не тратит личный запас монет бесчестья, он просто берёт их из воздуха.

Примеры недостойных поступков: отказаться от предложения честной схватки; навязывать драку тем, кто намного слабее; нарушить этикет в присутствии короля или Леди, и так далее.

Поиск и продолжительность игры.

Поиск в большинстве случаев - это цель, которую герои преследуют в каждой главе. Иногда, Чародей может сделать так, что успешное завершение главы - это лишь одна из ступенек поиска. В этом случае ценность поиска увеличивается.

Если поиск можно завершить за одну главу, он считается обычным.

Если поиск можно завершить за две главы, он считается героическим.

Если поиск можно завершить за три главы, он считается легендарным.

Обычный поиск предоставляет в награду персонажа с важной информацией о Чародее или его планах, обычный волшебный предмет или символ власти.

Героический поиск предоставляет в награду персонажа, готового сражаться с Чародеем наряду с героями, легендарный волшебный предмет или королевский символ власти.

Легендарный поиск предоставляет в награду возможность воскресить одного из героев, найти и освободить Леди, либо одолеть Чародея одним соревнованием.

В самом начале, на этапе экспозиции, Леди (или, если её нет, то Чародей) определяет продолжительность игры. Ей (или ему) нужно аккуратно вплести это в ткань своего повествования, например так:

«Долог был путь братьев Синдзи в отчий дом, но ещё дальше отправились они после того, как простились с матерью. Каждый из братьев должен был посетить по три гробницы, в разных провинциях, таков был наказ их родителей.»

Обычно на каждого рыцаря или самурая приходится одна глава, а также одна глава для Леди. Такая длина романа, в случае успешного его завершения героями, даёт им по 1 очку характеристики в финале.

Если же для каждого рыцаря, самурая и Леди предусмотрено по две главы, то и очков характеристик в конце им будет выдано 2.

Ни один роман не может посвятить каждому рыцарю больше чем 3 главы, и соответственно, игроки не могут получить больше 3 очков характеристик за успешно завершённый роман.

Глава 4.

Как сосчитать число хвостов у Дьявола.

В мире романа может быть бессчётное число персонажей, чудовищ, волшебных или просто важных предметов, реликвий и других интересных вещей. Чародей обычно придумывает их на ходу самостоятельно, но для того, чтобы мир романа был по-настоящему живым, хорошо бы иметь какую-то систему. Не обязательно очень строгую, но такую, чтобы игроки были уверены в своих знаниях о мире.

Мир оживает в воображении тогда, когда его интересно изучать, а интересно изучать лишь то, что не превратится в тыкву по воле Чародея в любую секунду.

Какую-то работу по систематизации «Рыцаря, Леди, Самурая» мы проведем вместе с вами, но большая часть все же ложится на плечи Чародея и Леди - именно они оживляют мир романа.

Предметы и символы власти.

Одна из самых интересных вещей в фэнтези, эксплуатирующем образы рыцарских романов, это многочисленные Граали, Эскалибуры и Копья из зубов Беовульфа или Святые Гранаты Антиохийские. В самих рыцарских романах им, конечно, было уделено немало времени, но несравнимо меньше, чем в поздних фэнтезийных романах. И уж точно меньше, чем будет во время настольной ролевой игры.

Волшебные предметы - это все те чудесные мечи, способные рассечь камень, и кольца, способные сделать владельца невидимым. Но прежде чем заговорить о предметах магических, давайте сперва расскажем о вещах обычных.

Предмет в «Рыцаре, Леди, Самурае» даёт герою бонус к той или иной характеристике. Зачастую, он даёт бонус к одной и штраф к другой. Предметы никак не влияют на игровой процесс, кроме того, что модифицируют значение на d10.

Типичные предметы это:

Конь, +1 к владению копьём и охоте.

Рыцарский конь, +2 к владению копьём и охоте, +1 к верховой езде.

Меч, +2 к фехтованию, +1 к владению копьём.

Щит, +1 к фехтованию и владению копьём, -2 к плаванию и бегу.

Кольчуга, +2 к фехтованию и владению копьём, -2 к плаванию, -1 к бегу.

Лук, +2 к охоте, +1 к строевому бою.

Копьё, +1 к охоте, владению копьём и фехтованию, -1 к плаванию и бегу.

Как можно понять, найти вещь, которая поможет в бою, намного проще, чем вещь, которая сделает вас умнее, научит играть в шахматы или искать еду. Арбалет, дающий бонус к интеллекту, опять не завезли.

Более того, бонус от обычного предмета не может быть больше чем +2.

В тоже время, **волшебные предметы** меняют правила игры так, как было задумано Колдуном или Леди. Прежде всего волшебные предметы имеют некий эффект, не обязательно выражаемый в цифрах и бонусах. Клинок может сразить даже того, кого нельзя победить в соревновании фехтования или владения копьём. Скакун, некогда принадлежавший великану, сможет перенести своего хозяину в чужую главу по первой же просьбе. Ваша фантазия не должна быть ограничена.

Это также может быть и просто предмет, дающий очень большой бонус к той или иной характеристике - например волшебные бусы, позволяющие тому, кто их носит, получить +3 к стихосложению.

Но самыми могущественными являются **символы власти**. Символ власти - это несомненно волшебный предмет, который характеризует персонажа как несомненного героя и рыцаря, достойного своей власти. Такой предмет может давать большой бонус к одной или нескольким характеристикам, позволяет нарушить правила игры так, как опишет Колдун, а главное: делает его обладателя первым среди равных.

Только Леди может решить, достоин ли тот или иной рыцарь чести получить символ власти, при этом ввести такой предмет в повествование может только Колдун. Таким образом, если в игре Леди не участвует, то и символ власти найти в её ход невозможно.

Если рыцарь и его свита добывают символ власти, Леди должна чётко дать понять, считает ли она этого рыцаря достойным, или нет.

В случае её одобрения, рыцарь считается первым среди равных и получает возможность влиять на происходящее в главах, посвященных его товарищам, тратя на это монеты доблести. Он может описать некое событие, ввести персонажа-помощника или даже предмет (но не волшебный предмет), потратив по монете за каждую описанную сущность.

Но это не всё. Каждая монета бесчестья, которая была у этого рыцаря, уходит Колдуну.

В случае неодобрения Леди, рыцарь лишается всех монет доблести, после чего может либо самовольно завладеть символом власти (и тогда произойдёт всё то же, что описано выше), либо отказаться и смиренно принять волю своей госпожи.

Упыри и гоблины.

Конечно же, какая история без противостояний? Колдуну стоит помнить о том, что сражения - это самый топорный и примитивный способ остановить рыцарей. Намного надежнее использовать для этого подлость и коварство.

В этом разделе описаны самые распространенные типа преград, которые должны подстегнуть ваше воображение и помочь придумать своих, более интересных и ярких злодеев.

Артисты.

Коварные шуты и менестрели, заранее подкупленные Колдуном, якобы случайно возникают на пути рыцаря. Их цель - опоить его и сбить с правильного пути, возможно соблазнить и отвести его взгляд от поиска.

Артисты - это группа врагов.

Несмотря на то, что их сила в стихосложении и вульгарности, артисты скрывают свои намерения и любыми способами будут избегать соревнований фехтования или владения копьем.

Их слабость при этом - азартные игры.

Артисты могут попытаться обокрасть рыцаря (вынудив его вступить в соревнование по умению прятаться), но для этого им придется усыпить внимание его слуг.

Сэр Соперник.

Несмотря на то, что сэр Соперник такой же благородный рыцарь, как и наши герои, он может стать препятствием по многим причинам. Он может судиться с героем из-за земельного участка, на котором расположен необходимый для поиска предмет, или же просто использовать свое влияние для того, чтобы рыцарь не мог добраться до нужных ему земель.

Сэр Соперник - это единичный враг.

Его сила в фехтовании - в честном бою такому доблестному рыцарю как сэр Соперник нет равных.

Его слабость - пусть будет охота, хотя конечно же тут Колдун волен сам решать.

Разбойничья шайка.

Это всего лишь старые добрые разбойники. Их много, у них есть луки и копья, и возможно у атамана есть старый, снятый с трупа благородного воина меч. Разбойники хотят убить рыцаря и его челядь и отнять всё, что у них есть.

Разбойничья шайка это - группа врагов.

Их сила в фехтовании, потому что атаман не собирается сражаться честно и беге, потому что сбежать от них пешком почти невозможно.

Их слабость может быть во владении копьем, но Колдун может сделать своих прислужников более восприимчивым к стрельбе или строевому бою.

Великан.

Огромный великан, живущий под горой, охраняет дорогу и никого не пропускает. Он может делать так от скуки, или же он дал клятву Истинному Королю - не имеет значения. В особых случаях великаны даже могут нападать на деревни и города, если их вынудит голод и наступающие холода.

Великаны чертовски опасны, и хотя это единичный враг, он считается целой группой. Его сила во владении копьем и стрельбе (или строевом бою), потому что нападать толпой на такого исполина бесполезно - только разозлите.

Слабость великана может быть в фехтовании, если это благородный свидетель деяний Истинного Короля, или в стихосложении, если это чувствительный и одинокий страдалец.

Наслаждайтесь игрой!