

# Хроники Альбиона. Последнее фолио.

Тема: **Возрождение**

Ключевые слова: **театр, море, война**

*Весь мир — таро, и люди в нем — арканы  
(мог бы сказать Шекспир, если бы существовал)*

1600 год. Англия под властью королевы Елизаветы становится владычицей морей. Историю вершат великие люди: поэты и дуэлянты, готовые кровью отплатить за особенно удачные остроуты; алхимики и астрономы, не боящиеся обвинений в колдовстве; купцы и мореходы, которые либо возвращаются из путешествий богачами, либо пропадают в волнах навеки. В моде дерзость и эксперименты, колесо Фортуны вращается так стремительно, что вчерашний бедняк может сегодня жить во дворце, а завтра мерить шагами темницу Тауэра.

Страна ещё в тревоге ожидает нового нападения Испанской Армады, но свежие новости ещё ужасней. Со всех концов страны приходят донесения о бурях и дождях, разрушительных штормах и шквалах. Кажется, само Море, вечный английский союзник, ополчилось на Альбион. С рёвом кидается оно на скалы, желая поглотить остров, стереть саму память о гордом народе, оставив лишь голые скалы посреди свинцовых волн.

Дамбы ничего не значат, когда речь идет о самом хаосе. Когда-то Господь отделил Своим Словом твердь от воды и только слово людей созданных по образу и подобию Божию способно не дать им смешаться вновь. Но это должны быть единственно верные слова, подслушанные у самого мироздания. Такой текст был бы достоин написать лучший драматург эпохи, Уильям Шекспир. Но Шекспира нет в природе — годами таясь под этим псевдонимом, драмы писала группа людей. Вот и сейчас они должны собраться вместе и, объединив усилия, не просто написать, а прожить величайший из когда-либо созданных на английском языке текстов. Судьбу Англии решит искусство. Вперёд, занавес поднимается!

Все правила могут читать и ведущий, и игроки. Незнакомые термины смотрите в глоссарии в приложении.

“Хроники Альбиона. Последнее фолио” - настольная ролевая игра о елизаветинской Англии и театре. Мир игры весьма похож на привычную нам Англию конца XVI века, но в нём существуют и работают астрология, алхимия и колдовство. Берега Британии со сверхъестественной яростью атакуют штормы и персонажам придется разобраться в причинах этого явления, чтобы остановить его, а не наблюдать, как их Родина тонет в пучине. Что касается героев, то, создавая их образ, игроки вполне могут опираться на биографии их реальных прототипов, не стесняясь исправлять мелкие несоответствия. Например, если в игре появится Кристофер Марло, то придется признать, что в 1593 году он не был убит, а просто, вполне в духе эпохи, инсценировал свою гибель. Обсудите, зачем ему это могло понадобиться и кто ещё знает, что он жив. Пожалуй, самым существенным отличием от привычного нам мира является то, что здесь не существовало Уильяма Шекспира. Все произведения, созданные под этим именем, были написаны героями игроков.

Мы рекомендуем игрокам и ведущему перечитать их любимые пьесы Шекспира и освежить представления о елизаветинской Англии, ведь именно на этих двух культурных пластах будет строиться игра. Мы приводим ключевые особенности героев игры, но для более полного воплощения их образа советуем игрокам ознакомиться с деталями их биографий, например, в Википедии.

Суть игры заключается не в тактических боях или сложных детективных загадках. Создайте настолько яркие образы персонажей, чтобы их мир показался живым, несмотря на все театральные условности. Расскажите историю, которую запомнят. Обогайте мировую классику своим личным опытом.

Для игры вам понадобится одна стандартная колода таро из 78 карт, бумага и ручки. В игре могут принимать участие 5 человек, из которых один будет ведущим (режиссёром), а остальные - игроками. Мы рекомендуем режиссёру заранее ознакомиться с основными значениями арканов таро.

Колода таро делится на старшие и младшие арканы. Старшие арканы представляют собой набор уникальных архетипов и обозначаются номерами от 0 до 21. В некоторых колодах нумерация старших арканов или перевод названий арканов, мастей и значений могут не совпадать с приведёнными в тексте. В этом случае пользуйтесь теми номерами и названиями, которые написаны у вас. Младшие арканы похожи на обычную карточную колоду: они делятся на четыре масти (жезлы, чаши, мечи и пентакли). В каждой масти 14 карт: числовые (туз (1) и числа от 2 до 10) и фигурные (паж (его значение считается равным 11), рыцарь (12), королева (13) и король (14)).

Старшие арканы могут появляться в прямом (“правильном” по отношению к игроку или режиссёру) и перевернутом (“вверх ногами”) положении. Чтобы часть карт оказалась в

перевёрнутом положении, размешивайте колоду случайными движениями на столе. Для младших арканов положение не учитывается никогда.

Наша игра по законам драматургии состоит из пяти актов. Акты отличаются друг от друга правилами.

# АКТ I.

## Экспозиция

Участники труппы (игроки и режиссер) распределяют героев между собой. Для этого возьмите карты старших арканов, перечисленные в таблице 1.

Перетасуйте колоду из 12 отобранных старших арканов. Затем достаньте из колоды 6 карт и положите их на стол в открытую в случайном (прямом или перевёрнутом) положении. В первом герой более альтруистичен, а во втором противоречив, при этом всё равно не превращаясь в злодея.

Все сведения о том, какая карта какому герою соответствует, приведены в таблице 1. Помните, что вы не обязаны следовать биографии прототипа героя в деталях. Герои игроков давно совместно пишут пьесы за Шекспира, но это является тайной.

Игроки, если они сидят по разные стороны стола, должны заранее договориться, какое положение считать прямым. Теперь игроки должны распределить между собой четырёх героев. Из оставшихся двух карт режиссёр выберет себе ключевого персонажа. Именно он в дальнейшем будет обозначаться как герой режиссёра.

После определения героев в пьесу вводятся помощники - не исторические личности, а образы, типичные для своего времени. Выложите на стол оставшиеся 6 карт, учитывая положение. Две из них игроки вводят в игру, а одну -- удаляют. Из оставшихся трёх одну вводит в игру режиссёр. Прямое или перевернутое положение помощников определяется относительно игроков.

Всеми помощниками в равной степени смогут управлять все участники труппы. Пусть игроки и режиссёр расскажут о том, как их герои связаны с помощниками. В итоге с каждым из помощников должен быть связан хотя бы один герой.

Аркан	Персонаж (возраст)	Прямой аспект	Перевернутый аспект	Прямой архетип	Перевернутый архетип	жезлы	кубки	мечи	пен-такли
0 Дурак	Уолтер Рэли (48)	Смелчак, верно служащий английской Короне	Самонадеянный авантюрист, не раз ставивший окружающих под удар	Шут, осмеливающийся говорить правду	Шут - злой насмешник	1	12	5	8
1 Маг*	Генри Перси, 9й граф Нортумберленд (36)	Аристократ, сочетающий высокое положение при дворе и познания в тайных науках	Чародей, не считающийся с жертвами простых смертных ради получения оккультной мощи	Добрый волшебник	Злой чародей	4	7	12	3
2 Верховная Жрица*	Мэри Сидни (39)	Подруга королевы, поэт и переводчик, покровительствует при дворе людям искусства	Интриганка и сплетница, готовая на всё, чтобы сохранить свою позицию при дворе	Знахарка	Ведьма	11	3	8	4
3 Императрица	Елизавета (67)	Глориана, сиятельная королева Англии, любящая мать для своих подданных	Вспыльчивая, самовлюблённая, падкая на лесть королева	Герцогиня	Завистливая фрейлина	9	4	11	2
4 Император	Томас Уолсингэм (39)	Богатый властный землевладелец, бывший (насколько они могут быть бывшими) шпион	Официально - шпион в отставке, на деле серый кардинал английского двора	Лендлорд	Скупой банкир	3	9	4	10
5 Иерофант	Френсис Бэкон (39)	Философ и основатель науки Нового времени	Преследователь инакомыслящих, готовый предать любого ради места у трона	Англиканский епископ	Католический священник	5	8	2	11
7 Колесница	Эдвард де Вер,	Блестящий повеса,	Скандалист,	Оруженосец	Предводитель	8	11	6	1

	17й граф Оксфорд (50)	регулярно гранижирящий своё состояние, но всё равно остающийся в фаворе у королевы	безжалостный сердцеед, транжира		шайки				
8 Сила	Бен Джонсон (28)	Поэт-воин, отвагой пробивший себе путь с самого дна	Безжалостный рубака, дуэлянт; зачастую бросает перчатку без повода	Шериф	Бастард	12	6	1	7
9 Отшельник*	Томас Хэрриот (40)	Учёный, направляющий науку и тайные знания на пользу людям	Мнительный ученый, считающий себя намного выше всех окружающих	Астроном	Астролог-шарлатан	6	1	10	9
10 Колесо Фортуны	Николас Скерес (37)	Агент тайной службы, благодаря своим целеустремлённости и бескомпромиссности поднявшийся с самых низов	Шпион, считающий, что цель оправдывает средства	Шпион	Шулер	7	10	3	6
12 Повешенный	Кристофер Марло (36)	Первый поэт эпохи	Нарциссичный поэт, не терпящий сомнений в своем превосходстве	Студент	Беглый вор	2	5	7	12
14 Умеренность*	Джон Ди (73)	Алхимик и астролог, своим терпением проложивший дорогу к вершинам тайных наук	Мрачный чванливый чернокнижник, не жалеющий окружающих ради проведения сомнительных опытов	Алхимик	Алхимик-шарлатан	10	2	9	5

## Акт II.

### **Завязка.**

Теперь определяется жанр драмы, её сюжет, и способности героев.

Из колоды младших арканов для каждой масти возьмите карты от 10 и старше и перетасуйте. Выберите среди героев троих, у которых в таблице 1 стоят наименьшие числа в графе соответствующей масти. Выдайте первому персонажу 2 случайных карты из отобранных пяти, а второму и третьему по одной. Оставшуюся карту не глядя замешайте в общую колоду.

Так повторите для всех мастей. Когда вы раздадите карты, пусть каждый участник труппы посмотрит свою руку. Если у кого-то из игроков нет ни одного фигурного аркана, или у режиссёра их меньше двух, то верните все карты в колоду и повторите процедуру раздачи младших арканов с самого начала.

После этих манипуляций в общей колоде младших арканов должно остаться 40 карт. Перетасовав колоду, раздавайте по кругу каждому из участников труппы карты, пока у каждого из них в руке в сумме не наберется 9 карт, считая ранее полученные фигурные.

Оставшиеся карты отходят к Морю и образуют бурю.

Договоритесь о жанре вашей пьесы. Если это комедия, выложите аркан Мир на стол в прямом положении, если трагедия - в перевёрнутом. В игре есть механики, зависящие от жанра пьесы, но мы надеемся, что основные различия будут задаваться отыгрышем игроков.

Трагедии сосредоточены на глубоких переживаниях -- постарайтесь максимально прочувствовать образ своего героя. В то же время будьте готовы, что он не доживет до финала пьесы -- шекспировские пьесы известны своим количеством убийств.

В комедии действие важнее чувств героя. Даже неудача может выглядеть смешной. Не стесняйтесь шуток и неигровых ремарок. В шекспировских комедиях герои часто представляются другими людьми. Поэтому вашим героям понадобятся фальшивые личности. После распределения героев и помощников у вас должно было остаться ещё 4 старших аркана. Выложите их в случайном положении поверх карт героев игроков и интерпретируйте как архетипы -- именно ими притворяются герои. Они могут изображать людей другого пола.



Теперь, чтобы определить, чего требует Море, режиссёр достаёт две карты из ещё не использовавшихся старших арканов (таблица 2). Это будут карты предназначения. Первую он выкладывает в случайном положении в открытую. Она обозначает то, что, по мнению героев игроков, необходимо совершить, чтобы усмирить Море. Вторую карту предназначения режиссёр смотрит, никому не показывая, и откладывает, сохранив положение. Эта карта раскроет истинное положение вещей, то, чего Море на самом деле добивалось. Она будет открыта в четвёртом акте. Описывая события, режиссёр должен стараться, чтобы они не противоречили второй карте предназначения, даже пока та закрыта.

Таблица 2

<b>Аркан</b>	<b>Прямое положение</b>	<b>Перевернутое положение</b>
6 Влюблённые	Заклучить брак	Расстроить брак
11 Справедливость	Покарать преступника	Отомстить за кого-либо
13 Смерть	Исцелить чуму	Убить мятежника
15 Дьявол	Убить злодея	Устранить безумца
16 Башня	Очистить святое место	Разогнать шабаш
17 Звезда	Отыскать реликвию	Найти пропавшего человека
18 Луна	Раскрыть преступление	Убить ведьму
19 Солнце	Привести наследника к титулу	Помешать наследнику получить титул
20 Страшный суд	Посвятить достойного в рыцари или клирики	Лишить недостойного сана

## АКТ III.

### Развитие сюжета

Цель героев игроков - выполнить предписанное первой картой предназначения. Для этого игроки заявляют свои действия. При этом заявки могут быть как от лица их героев, так и любого из помощников. Режиссер может сам описывать сцены, но лучше заставить сделать это игроков наводящими вопросами. Игроки могут делать заявки в свободном порядке.

Если заявка влияет на других персонажей, изменяет мир или вводит новые локации и действующих лиц, необходимо выложить карту. Карта должна быть той масти, к сфере действия которой относится заявка (таблица 3). Сторона, на которую направлена заявка, может ответить на неё. Если заявка касается кого-то из помощников, то ответить может любой из участников труппы. Герой, отвечая на заявку, герой выкладывает карту той же масти. Участники труппы сами выбирают, какой картой ответить.

Если заявка влияет на мир вокруг, может ответить Море -- хаос мешает героям воплощать свои планы. Море всегда отвечает на первую в игре заявку на изменение мира. В дальнейшем его действия непредсказуемы: оно будет отвечать на заявки, если значение верхней карты нижнего сброса (см. далее) нечётное. Когда Море отвечает, режиссёр по очереди открывает карты бури и отвечает первой подходящей масти.

Для проверки реализации заявки из значения ее карты вычитается значение карты ответа, и разность определяет степень успеха, поэтому пытаться ответить всегда выгодно. Если ответа нет, значение карты ответа считается равным 0. Большая из разыгранных карт отправляется в в открытую наверх верхнего сброса, меньшая -- нижнего.

Существует 4 основных степени успеха:

От -13 до -8: Нет, и... : Заявка не реализовалась, и противник может добавить осложняющий факт.

От -7 до -1/0\*: Нет, но...: Заявка не реализовалась, но заявитель может добавить благоприятный факт.

От 0/1\* до 7: Да, но...: Заявка реализовалась, но противник может добавить осложняющий факт.

От 7 до 14: Да, и...: Заявка реализовалась, и заявитель может добавить помогающий факт.

\*В комедии 0 считается частичным успехом, в трагедии - частичным провалом.

Сопровождайте ваши заявки описаниями действий, приличествующих вашему персонажу (таблица 3). Если вы разыгрываете комедию, не забывайте о фальшивых личностях и действуйте так, будто вы притворяетесь этим персонажем.

Действия должны укладываться в физику и логику нашего мира, но персонажи (герои и помощники), чьи арканы в таблице 1 отмечены звёздочкой, имеют доступ к оккультным наукам и колдовству. Разыгрывая карты чаш, они могут совершать что-то сверхъестественное.

Помимо совершения действий, можно ввести персонажа-статиста или декорацию (здание или объект, помогающий герою). Статистом может стать только один из фигурных арканов, а декорацией - числовой аркан от 6 до 10. Выводя статиста или декорацию, расскажите, кто может пользоваться их помощью. Статисты не могут управлять статистами или иметь доступ к декорациям.

В дальнейшем те, кто имеет доступ к объекту, могут заявить на него действие или использовать его, отвечая на заявку. В таком случае объект даёт бонус на проверку (бонус декорации равен (значению карты-5), бонус статиста равен (значению карты-10)). Функция статиста или декорации зависит от их масти (см. таблицу 3), но не значения карты: рыцарь может представлять какую-нибудь женщину с подходящей масти функцией.

Несмотря на то, что помощниками и статистами могут управлять многие участники труппы, ни одно из их действий не должно противоречить ранее заявленному. Если вы хотите отменить действие второстепенного персонажа, вам надо потратить действие своего героя на то, чтобы как-то его остановить.

Картой любой масти (но только отдельным не ответным действием) можно вывести из игры любого персонажа. Как и любое другое, это действие может быть усилено каким-либо объектом.

Чтобы вывести из игры второстепенного персонажа, достаточно заявить это, и, если вы хотя бы частично преуспеете, персонаж больше не будет участвовать в пьесе. Вывести из игры героя гораздо сложнее: для этого нужен фигурный аркан, но шанс на то что, защищающийся отобьётся, используя декорацию или статиста очень высок.

Как только герои игроков достигнут успеха или окончательно провалятся в исполнении предписанного первой картой предназначения, третий акт завершится соответственно промежуточной победой или поражением героев. Если у всех игроков закончились карты на руках, а предназначение не было исполнено, то герои также проиграли.

Таблица 3

	Действие	Воздействие	Декорация	Персонаж	Воздействие Моря	Воздействие Испании	Общая идея
<b>Жезлы</b>	Кража, проникновение	Обмануть, спровоцировать	Корабль, повозка	Шпион, авантюрист	Дезориентировать в тумане	Захватить в плен	Лихость; плутовство
<b>Чаши</b>	Магия, припоминание	Уговорить, околдовать	Лаборатория, театр, обсерватория	Ученый, поэт, оккультист	Паника	Соблазнить	Социальные взаимодействия; колдовство
<b>Мечи</b>	Разрушение преграды	Сражаться, запугать, убить	Форт	Воин	Утопление	Убить	Драки; запугивание; интеллект, случайность
<b>Пентакли</b>	Покупка	Подкупить	Богатое имение, банк	Богач	Голод	Подкупить	Богатство; влияние

## АКТ IV.

### Кульминация

Что бы ни происходило в предыдущем акте, герои, возможно, смогли ослабить Море, но не победить его. К тому же, к берегам Англии приближается Испанская Армада. Режиссер задает игрокам вопросы, отвечая на которые они проясняют для себя ситуацию.

Если к началу акта герой кого-то из игроков (но не режиссера) мёртв, он может взять для личного управления одного из помощников. Тогда этим помощником уже не может управлять никто, кроме этого игрока.

Если в прошлом акте герои проиграли, то карты в их руках обновляются за счёт нижнего сброса, а Испания получает верхний. Если герои выиграли, всё происходит наоборот.

Перетасуйте сброс, который достался Испании. Эти карты будут составлять армаду.

Из другого сброса, перетасовав его, раздайте карты так, чтобы их досталось поровну каждому участнику труппы и буре. Если возникнет остаток карт, то они тоже попадают в бурю.

Наконец, режиссёр открывает вторую карту предназначения. Оказывается, изначально вы не видели всей картины и для нанесения последнего удара надо выполнить вторую часть предписанного. Если первая карта предназначения скорее всего относилась к герою режиссёра, то теперь она может касаться любого из героев. Пусть игроки сами её толкуют.

В четвёртом акте основные механики такие же, как в третьем, но включаются две активные действующие силы: Море и Испания. Их действия будет интерпретировать режиссёр, но их карта заявки - просто верхняя карта бури и армады соответственно. Отвечают они так же, как Море отвечало в третьем акте.

Кроме того, заявки делаются не в свободном порядке, а в порядке инициативы. Первым действует тот участник труппы, у чьего героя наименьший номер аркана. В начале своего хода он назначает ту сторону, которая будет ходить следующей (это может быть любой другой участник труппы, Море или Испания). В свой ход сторона совершает одно действие. Когда каждая из сторон походила, начинается новый раунд: последняя сторона текущего раунда объявляет первую сторону следующего раунда и процесс повторяется.

Каждая из сторон может делать любые заявки (в том числе на вывод из игры любого персонажа), но нельзя вводить новых статистов и декорации. Ответ на заявку не требует отдельного хода.

У Моря и Испании есть дополнительные способности. Буря затапливает города и сокрушает все на своем пути: если кто-то из участников труппы действует с помощью декорации, на это действие всегда сначала пытается ответить Море, и, если его карта хотя бы равна карте заявки без бонуса декорации, декорация безвозвратно разрушается. Точно так же действует Испания относительно статистов: поверженный армадой статист выходит из игры.

В четвёртом акте все карты уходят в единый сброс.

Четвёртый акт закончится, когда герои смогут реализовать пророчество второй карты предназначения, победив тем самым Море, или дойдут до ситуации, в которой исполнить предназначение станет невозможно и тем самым отдадут Англию стихии.

Однако исполнить предназначение недостаточно, надо успеть это сделать до того, как Англия будет разрушена. Если к концу игры не сохранится хотя бы двух декораций, это будет значить, что Море разрушило страну, несмотря на то, что остров ещё возвышается над волнами.

Итог войны с Испанией решается аналогично: если живы хотя бы два статиста, то народ Англии побеждает.

Пусть игроки с помощью вопросов режиссёра опишут, как выглядит и живёт страна после всех перипетий.

Обратите внимание, что выживание героев и помощников для успеха не требуются. Они могут погибнуть или пожертвовать собой ради страны.

## АКТ V.

### Развязка

Итак, участь Англии решена, но неопределёнными остались судьбы героев. Теперь каждый из участников труппы может рассказать, что случилось с оставшимися в живых героями. Режиссёр начинает рассказ о герое игрока, сидящего слева от него. Потом этот игрок расскажет о герое игрока слева и так далее по часовой стрелке.

Для этого каждый участник труппы выбирает одну из карт в своей руке (если их не осталось, тянет одну случайную из сброса) и в рамках действия масти и законов жанра рассказывает (именно он, а не его персонаж), чем для героя закончилась история. Помните, что обычно в конце трагедии герои умирают, в комедии - женятся (можно вводить новых персонажей без фигурных арканов), но это ваша пьеса и чем она закончится, решать только вам.

# Глоссарий

**Стороны** - участники труппы, Море и Испания.

**Участники труппы** - игроки и режиссёр.

**Режиссёр** - ведущий игры.

**Море и Испания** - обезличенные стороны конфликта, управляемые режиссёром.

**Буря** - карты, которыми распоряжается Море.

**Армада** - карты, которыми распоряжается Испания.

**Персонажи** - герои, помощники и статисты.

**Герои** - старшие арканы, связанные с историческими личностями и управляемые одним участником труппы.

**Герой игрока** - герой, которым управляет один из игроков.

**Герой режиссёра** - герой, которым управляет режиссёр.

**Второстепенные персонажи** - помощники и статисты.

**Помощники** - старшие арканы, связанные с каким-то архетипом. Ими может управлять любой участник труппы.

**Статисты** - фигурные младшие арканы, которые участник труппы объявил персонажем.

**Объекты** - статисты и декорации: дают бонусы при действии, совершаемом с их помощью. Список людей, которые могут управлять объектом, задаётся в момент его создания.

**Декорации** - младшие арканы от 6 до 10, которые участник труппы объявил локацией.

**Карта заявки** - карта, которой сторона обозначает попытку совершить действие.

**Карта ответа** - карта, которой сторона отвечает на карту заявки.

**Нижний сброс** - стопка, куда попадает меньшая из пары карт заявки и ответа.

**Верхний сброс** - стопка, куда попадает большая из пары карт заявки и ответа.