
БОГАТЫРЬ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

М. АРИСТОВ

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Игровой процесс	5
Игроки	5
Ведущий.....	5
Былины	6
Создание персонажа.....	6
Кости	8
Бой	8
Ближний и дальний бой.....	9
Особые атаки.....	9
Очки жизни	9
Умения и атрибуты	11
Сила.....	11
Лазанье.....	12
Прыжки	12
Плаванье.....	12
Рукопашная.....	12
Учёность	12
Вежество.....	12
Толмачество.....	13
Красноречие	13
Ремесло.....	13
Ловкость.....	13
Ловкость рук	13
Скрытность	13
Вёрткость.....	14

Меткость.....	14
Внимательность.....	14
Поиск.....	14
Чутьё.....	14
Вызнавание.....	14
Ориентирование.....	15
Стойкость.....	15
Воля.....	15
Здоровье.....	15
Дух.....	15
Верховая езда.....	15
Богатырская атрибутика.....	16
Оружие.....	16
Одежда и доспехи.....	17
Богатырский конь.....	18
Прочие предметы.....	18
Готовые персонажи.....	19
Илья Муромец.....	19
Добрыня Никитич.....	19
Алёша Попович.....	20
Садко.....	20
Волх Святославович.....	21
Микула Селянинович.....	21
Настасья Королевишна.....	21
Дюк Степанович.....	21
Прочие богатыри.....	22
Словарь ролевых терминов.....	23
Литература.....	24

ВВЕДЕНИЕ

В настольной ролевой игре «Богатырь» игрокам предстоит войти в образ могучих богатырей и поляниц из древнерусских былин и встать на защиту Святой Руси от сказочных чудовищ и иноземных захватчиков.

Приключения в игре происходят в воображении участников, однако подлежат определенным правилам. Один из участников игры – ведущий или «Сказитель» – становится окном в мир игры для остальных игроков: он описывает обстоятельства, в которых оказываются их персонажи, отыгрывает второстепенных («неигровых») персонажей в диалогах, и является последней инстанцией в спорах. Игроки, в свою очередь, отыгрывают своих персонажей и совместно решают, куда те направляются и как преодолевают препятствия на своём пути. Подробнее о ролях Сказителя и игроков см. в главе «Игровой процесс».

Игровая (ролевая) система «Богатыря» основана на системе, разработанной в диссертации «Adventures in the Classroom» (см. [1]) специально для адаптации героических мифов в формат настольных ролевых игр. Каждый персонаж в игре имеет (помимо имени, возраста, внешности и тому подобных отличительных признаков) ряд умений, выраженных в численном виде. Спорные ситуации в игре (например, смог ли персонаж вовремя заметить засаду или попасть по врагу из лука) решаются броском обычных шестигранных игральных кубиков-костей (скольких именно – зависит от умений персонажа). Подробнее о игровой системе см. в главе «Игровой процесс».

Игра рассчитана на 3-5 игроков, не требует дополнительных материалов помимо бумаги, карандашей и костей, и теоретически не ограничена по времени. Как правило, сюжеты настольных ролевых игр разбиваются на двух-трёхчасовые сессии, которые можно завершить за один вечер.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

«Богатырь», как и большинство настольных ролевых игр, – командная и творческая игра. Победить или проиграть участники могут лишь все вместе, поэтому по ходу игры им необходимо согласовывать действия своих персонажей и принимать совместные решения. Задача ведущего игры при этом немного отличается от остальных игроков: если их цель – привести своих персонажей к заданной цели, то задача ведущего – сделать путь к этой цели как можно более захватывающим и интересным. Хотя на первый взгляд может показаться, что ведущий и игроки играют против друг друга, на самом деле у них общая цель – совместно создать захватывающую историю в духе древнерусских былин.

Настольные ролевые игры проходят, как правило, в формате ограниченных по времени игровых сессий. В начале сессии игроки (3-5 человек) рассаживаются вокруг стола, во главе которого садится ведущий, и раскладывают свои материалы (профили персонажей, бумагу, карандаши, кости). Игра начинается со введения, в котором ведущий описывает игрокам ситуацию, в которой их персонажи встретили друг друга, либо же оказались в конце предыдущей сессии. Заканчивается сессия как правило, через несколько часов, когда игроки достигнут поставленной им цели, либо же преодолеют серьёзное препятствие на пути к ней.

ИГРОКИ

Игроками в «Богатыре» называются все участники игры помимо ведущего. Каждый игрок отыгрывает одного из главных, «игровых» персонажей (англ. «player character») сюжета, которого создал сам по правилам, описанным в главе «Создание персонажа».

И игроки, и ведущий обязаны соблюдать правила игры и с уважением относиться к другим игрокам и их персонажам. В частности, строжайше запрещается без разрешения описывать поведение чужих персонажей. Вместо этого игрокам важно согласовывать свои действия, распределять роли в группе, вырабатывать общую стратегию и творчески подходить к преодолению препятствий в игре.

В настольных ролевых играх, в отличие от т.н. «ролевых игр живого действия» (англ. «LARP»), от игроков не требуется полностью входить в образ своих персонажей, т.е. одеваться и вести себя как древнерусские богатыри. Тем не менее, былинный слог приветствуется в описаниях действий и репликах персонажа для придания игре соответствующего колорита.

ВЕДУЩИЙ

Ведущий, который в «Богатыре» называется также «Сказителем», – один из участников игры, который:

- Организует, подготавливает и проводит игровые сессии,
- Следит за соблюдением правил игры и хорошего тона за игровым столом,
- Создает и управляет игровым миром и населяющими его персонажами, задавая таким образом сюжетные рамки.

В отличие от остальных игроков, каждый из которых отыгрывает одного персонажа, у ведущего собственного персонажа, как правило, нет, однако в его обязанности входит отыгрыш всех второстепенных, «неигровых» персонажей (англ. «non-player character») сюжета, поэтому опытный ведущий обычно неплохо владеет актёрским искусством.

Также от ведущего требуется доскональное знание правил игры, так как он должен одновременно следить за их соблюдением и выносить решения в тех случаях, когда правила не дают чёткого ответа. Ведущий в праве нарушать правила, если того требует логика событий в игре и только с согласия игроков, и в спорных ситуациях последнее слово всегда остаётся за ним.

Наконец, как главный организатор игры, ведущий обязан следить за порядком и делать замечания игрокам, мешающим остальным. В крайнем случае ведущий в праве попросить такого игрока совсем покинуть игру.

БЫЛИНЫ

Каждая сессия игры «Богатырь» состоит из ряда драматических ситуаций (англ. «encounter» – «встреча»), в которых оказываются игровые персонажи и которые предстоит отыгрывать игрокам. Ситуациями являются, например, встреча с князем, засада врагов, пересекающая путь пропасть, или просто развилка на дороге. В каждой ситуации игроки должны принимать решения, последствия которых могут ещё долго преследовать их персонажей.

Череда ситуаций, объединённых общей сюжетной канвой, в игре называется «былиной» (англ. «scenario» – «сценарий», либо «module» – «модуль»). В каждой былине есть героическая цель, которую предстоит достичь игровым персонажам, и череда препятствий на пути к ней, например, чудовища и естественные преграды, которые заранее придумывает ведущий. Короткие былины можно завершить за одну сессию, длинные же, как правило, приходится разбивать на несколько.

Несколько хронологически и сюжетно связанных друг с другом былин могут быть объединены в «эпос» (англ. «campaign» – «кампания»).

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажей – важнейший элемент игры, как для игроков, которые будут их играть, так и для Сказителя, ответственного за создание для них интересных противников и союзников. Игроки (и Сказитель) могут также воспользоваться готовыми персонажами, известными по древнерусским былинам, – см. главу «Готовые персонажи».

Для каждого игрового персонажа и важнейших неигровых персонажей должен быть составлен т.н. «профиль персонажа», состоящий из следующих разделов:

1. **Имя.** Имя богатыря обычно состоит из личного имени славянского либо библейского корня и либо отчества, либо этнохоронима (производного от названия его родины). Примеры: Илья (библейское имя) Муромец (этнохороним) и Добрыня (славянское имя) Никитич (отчество).

2. **Образ.** Словосочетание, кратко описывающее основные качества персонажа, выделяющие его из множества других. Примеры таких словосочетаний приведены в главе «Готовые персонажи».
3. **Пол.** Термин «богатырь» применим только к героям мужского пола. Девушки-богатырки в былинах именуется «поляницами».
4. **Возраст.** В большинстве былин возраст героев не имеет особого значения, однако для некоторых (например, для «старого казака» Ильи Муромца) он является важной и узнаваемой частью их образов.
5. **Внешность.** Краткое описание облика персонажа: рост, стать, цвет волос, глаз и кожи, манера одеваться, и т.д.
6. **Биография.** Краткий рассказ о жизни персонажа перед тем, как он стал богатырём, в том числе – его родной город или село.
7. **Умения и атрибуты.** Цифровые значения, описывающие специализацию персонажа и определяющие, сколько костей его игрок может кидать для разрешения спорных моментов в игре. Подробнее см. в главе «Умения и атрибуты». В начале игры каждый игрок должен распределить 25 очков умений между 20 умениями и вычислить значения соответствующих атрибутов. По ходу игры Сказитель может присуждать игрокам дополнительные очки умений.
8. **Особые способности.** Необычные, присущие только этому персонажу умения или качества, зачастую – сверхестественного свойства. Особые способности каждого персонажа должны быть согласованы со Сказителем до начала игры.
9. **Имущество.** Вещи, принадлежащие персонажу, например, богатырские доспехи, оружие и конь, см. «Богатырская атрибутика». Особое имущество должно согласовываться со Сказителем.
10. **Очки жизни.** Каждый игровой персонаж начинает игру с 25 очками жизни. По ходу игры он может как терять, так и восстанавливать их – см. «Очки жизни». Персонаж, у которого остается меньше 5 очков жизни, теряет сознание от ран, а потеряв все – погибает.

Для удобства игроков в приложениях подготовлена готовая к заполнению анкета персонажа. Полный профиль необходим только для игровых и важнейших неигровых персонажей. Для неигровых персонажей, чья главная роль – быть противниками в бою, Сказитель может использовать упрощённый профиль, в который входят:

- Имя и количество очков жизни
- Краткое описание внешности
- Суммарные значения Стойкости, Ловкости и Учёности
- Боевые способности (Рукопашная, Меткость) и оружие
- Описание особых способностей и тактических уловок

Значение Учёности для таких персонажей служит уровнем сложности для проверок направленных против них боевых умений, которые выходят за рамки обычных атак в ближнем и дальнем бою (например, чародейских).

В игре нет т.н. «уровней персонажа» (англ. «character level»). Вместо этого Сказитель может по ходу игры присуждать отличившимся игровым персонажам дополнительные очки умений, жизни, или даже новые особые способности. Чтобы не задерживать игру, такие награждения обычно следует проводить в конце игровых сессий.

КОСТИ

Спорные ситуации в игре решаются броском обычных (шестигранных) игральные костей-кубиков. Спорной ситуацией является, например, попал ли богатырь по врагу, сумел ли он вовремя заметить засаду, либо же кто из двух борцов пересилит другого в схватке. Бросок костей в такой ситуации называется «проверкой» (англ. «check»). Для любой проверки понадобится не больше 12 костей разом.

Проверки бывают двух типов:

- При обычной проверке Сказитель определяет её «уровень сложности», т.е. число, которое должно (суммарно) выпасть на костях, чтобы ситуация разрешилась в пользу персонажа. Чем больше результат броска превышает уровень сложности, тем успешнее персонаж справляется с задачей. Если все кости (особенно если бросается всего одна) при броске выпадают «шестёрками» вверх, персонаж всегда преуспевает, вне зависимости от поставленной сложности; аналогично, если все кости падают «единицами» вверх, то попытка всегда проваливается.
- В «состязании» два персонажа соревнуются друг с другом и бросают кости одновременно (Сказитель бросает кости за неигровых персонажей). Персонаж с наибольшим суммарным результатом побеждает; если результаты равны, происходит ничья. Состязания могут проводиться в одном умении (например, в Плавании), либо в противоположных (например, Скрытность против Чутья).

Если проверка умения (но не атрибута) проходит в обстоятельствах, благоприятных для персонажа, его игрок в праве попросить у Сказителя дополнительную кость для этого броска – это называется «преимущество». С другой стороны, если обстоятельства для персонажа неблагоприятны, Сказитель может объявить «неудобство» и уменьшить количество кидаемых им костей на одну.

Если из-за отсутствия нужных умений или в результате «неудобства» персонаж не может бросить ни одной кости, Сказитель может либо автоматически присудить ему поражение, либо позволить кинуть одну-единственную кость «на удачу» (в зависимости от требуемого умения). При обычных проверках «на удачу» персонаж преуспевает только если кость упадет «шестёркой» вверх (даже если сложность проверки ниже шести). В состязаниях действуют обычные правила.

БОЙ

Большую часть жизни былинные богатыри проводили в боях с чудовищами и врагами Святой Руси, поэтому и в «Богатыре» битвы играют значительную роль.

Бои в «Богатыре» происходят походом. За свой ход каждый боец может, по-первых, переместиться на несколько шагов и, во-вторых, совершить какое-нибудь короткое действие, например, атаковать врага или помочь товарищу. В любой момент боя персонаж может обменяться краткой репликой с любым из его участников; более длинные разговоры считаются действием. Порядок ходов определяется значением атрибута Ловкость: самый ловкий персонаж ходит первым, потом второй по ловкости, и так до самого неуклюжего. Персонажи с равной Ловкостью решают очередность броском костей. После самого неуклюжего снова ходит самый ловкий и т.д. до окончания боя.

БЛИЖНИЙ И ДАЛЬНИЙ БОЙ

Когда один персонаж атакует другого, атакующий игрок должен бросать кости. В ближнем бою (т.е. с использованием холодного оружия или вообще без оружия) происходит обычная проверка (не состязание) умения Рукопашная, сложность которой равна значению атрибута Стойкость защищаемого персонажа. Если результат броска равен или выше Стойкости противника, атакующий попадает, и противник теряет количество очков жизни, равное результату броска минус Стойкость противника (как минимум 1). Если хотя бы на одной из костей выпадает шестёрка, удар попадает автоматически и отнимает не меньше 6 очков жизни.

В дальнем бою (т.е. с использованием стрелкового или метательного оружия) проверка проходит аналогично, но используется умение Меткость против атрибута Ловкость. Таким образом, если богатырь с Меткостью 3 стреляет в змея с Ловкостью 8, он должен кинуть три кости. Если суммарно на них выпадет 7, то богатырь просто не попадет, однако если выпадет 12, змей потеряет 4 очка жизни.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Два персонажа могут, с разрешения Сказителя, договориться атаковать одного противника одновременно в ближнем бою. В этом случае результаты их проверок Рукопашной складываются и сравниваются со Стойкостью противника. Атака происходит в ход менее ловкого из атакующих (более ловкий в свой ход не атакует). Совместные атаки наносят больше урона врагу, но в остальном аналогичны обычным.

Персонаж может атаковать со спины боевого коня, если имеет хотя бы одно очко в умении Верховая езда. Наездник имеет преимущество (то есть, кидает на одну кость больше при атаке) против всех пеших противников в ближнем бою, однако те могут попытаться скинуть его с коня, если победят в состязании Рукопашной против Верховой езды наездника.

В двух случаях (и только в ближнем бою) персонаж может атаковать находящегося в пределах досягаемости его оружия противника вне очереди (англ. «attack of opportunity»): если тот попытается выйти из рукопашной и если он попытается выстрелить в кого-то. В этом случае атакующий вне очереди может совершить обычную рукопашную атаку. За ход (т.е. между своими собственными предыдущим и следующим ходами) каждый персонаж может атаковать вне очереди только один раз.

Помимо атак вне очереди возможны также «отложенные атаки»: в этом случае вместо того, чтобы атаковать в свой ход, игрок объявляет, что его персонаж атакует, как только возникнут определённые условия (например, когда прячущийся враг выдаст своё положение). Если эти условия появятся до следующего хода игрока, персонаж немедленно атакует; если нет – его атака за этот ход пропадает втуне. Совместные атаки являются одной из форм отложенных атак.

ОЧКИ ЖИЗНИ

Успешные атаки отнимают у противника т.н. «очки жизни». У каждого игрового персонажа в начале игры их 25. Когда у игрового персонажа остается 5 или меньше очков

жизни, он теряет сознание от ран и больше не участвует в бою. Когда очков жизни не остается совсем, он погибает. Восстанавливаются очки жизни, когда персонаж отдыхает, – при этом игрок может раз в день бросить столько костей, сколько очков его персонаж имеет в умении Здоровье, и добавить результат к своим очкам жизни. Если персонаж не имеет ни одного очка, то кидается одна кость и добавляется половина результата (округлённая вверх). Игровой персонаж не может иметь больше 25 очков жизни.

Погибшего богатыря к жизни можно вернуть только чудесным способом, например, живой водой.

УМЕНИЯ И АТТРИБУТЫ

Числовые статистики персонажа разделены на умения и атрибуты. Каждый из пяти атрибутов (Сила, Учёность, Ловкость, Внимательность и Стойкость) состоит из четырёх умений, зависящих в основном от этого атрибута. В каждое умение игрок может вложить до трёх «очков умений» (либо не вкладывать вообще) – чем больше очков, тем лучше его персонаж будет справляться с заданиями, связанными с этим умением:

- Ноль очков в умении означает, что персонаж никогда не занимался подобными вещами и даже при острой необходимости может преуспеть в них только благодаря редкой удаче.
- Одно очко означает, что персонаж знает основы данного умения и даже применял его когда-то на практике.
- Два очка значат, что персонаж уверенно владеет этим умением.
- Три очка указывают на выдающийся талант в конкретном занятии.

Атрибуты также измеряются очками, однако вычисляются путём суммирования всех очков, вложенных в умения, входящие в тот или иной атрибут. Таким образом, значения атрибутов варьируются от нуля до двенадцати.

Количество очков в том или ином умении и атрибуте определяет, сколько костей игрок имеет право бросать при проверках соответствующих умений и атрибутов – за каждое очко он может бросить одну кость. Проверки атрибутов используются в тех случаях, когда проверки всех требующихся умений заняли бы слишком много времени, либо же когда трудно сказать, какое конкретно умение применимо в сложившейся ситуации.

При обычных проверках действуют следующие соображения касательно сложности:

Тип проверки	Сложность			
	Низкая	Средняя	Высокая	Очень высокая
Умение	1-3	4-10	11-13	14-18
Атрибут	1-5	6-26	27-36	37-72

Проверку умения низкой сложности без труда осилит персонаж с одним очком в этом умении; средней сложности – с двумя; а для высокой потребуются все три, а лучше – с преимуществом. С проверкой атрибута низкой сложности также без особых усилий справится персонаж с одним-двумя очками; средней – с четырьмя-пятью; а для высокой потребуется не менее восьми, чтобы чувствовать себя уверенно.

Проверка (умения или атрибута) очень высокой сложности не по силам подавляющему большинству персонажей, поэтому Сказителю следует назначать этот уровень сложности только в исключительных, даже по меркам героического эпоса, ситуациях.

СИЛА

Атрибут «Сила» содержит в себе умения, связанные с физической мощью персонажа. Богатыри, славящиеся молодецкой силушкой, уверенно чувствуют себя в ближнем бою.

Для всех силовых умений возможен бросок «на удачу», т.е. если персонаж не имеет ни одного очка в проверяемом умении, он все равно может бросить одну кость и преуспеть, если на ней выпадет «шестёрка».

ЛАЗАНЬЕ

Умение лазать по любым поверхностям и конструкциям, будь то деревья, стены, веревки, скалы и т.п.

ПРЫЖКИ

Умение прыгать в любом направлении – в длину, в высоту, через преграды, а также падать с большой высоты, не увечась. При прыжках в длину персонаж получает преимущество, если перед прыжком хорошо разбежится.

ПЛАВАНЬЕ

Умение плавать в воде или под водой. Персонажи, не имеющие в нём ни одного очка, плавать не умеют и должны бросать кости «на удачу», чтобы не утонуть, оказавшись на глубине.

РУКОПАШНАЯ

Умение вести безоружный бой и бой с применением холодного оружия (мечей, сабель, копий, палиц и т.д.). Стрелковое оружие зависит от умения Меткость.

Богатырь с одним очком в этом умении уверенно владеет одним типом холодного оружия, с двумя – двумя типами, с тремя – четырьмя разными видами.

УЧЁНОСТЬ

Атрибут «Учёность» включает в себя познания богатыря, будь то академическое образование, умение складно говорить, какая-либо мирная профессия и т.д.

Для большинства учёных умений (кроме Красноречия) бросок «на удачу» запрещён.

ВЕЖЕСТВО

Общие познания о мире, населяющих его существах и необычных явлениях. Проверки этого умения обычно оформляются в виде вопроса, который игрок задаёт Сказителю («Что мой персонаж знает на данную тему?»), и чем больше выпадет на костях, тем подробнее ответит Сказитель.

Персонаж без очков в этом умении не обучен чтению и письму.

ТОЛМАЧЕСТВО

Знание языков и умение понимать незнакомые наречия и расшифровывать надписи. Богатырь с одним очком в этом умении свободно владеет одним языком помимо русского, с двумя – двумя, с тремя – четырьмя иностранными языками. Языки птиц и зверей считаются отдельными от человеческих языками.

Какие языки имеет смысл знать богатырям, определяет Сказитель в начале игры.

КРАСНОРЕЧИЕ

Умение говорить с людьми и существами, владеющими речью. Это умение применяется при попытках расположить к себе неигрового персонажа, убедить его помочь, договориться о выгодной сделке, убедить в своей честности, отвлечь от чего-либо и т.д.

РЕМЕСЛО

Способности персонажа в выбранной профессии. Ремесло персонажа необходимо указать, когда в это умение вкладывается первое очко – потом его изменить уже нельзя. Персонаж может владеть несколькими ремёслами, но только это является его призванием.

Расхожие на Руси ремёсла включали в себя: Крестьянин (Пахарь), Плотник, Кузнец, Гончар, Ткач, Кожевник, Охотник, Гуслиар, Купец, Писарь. Выбор ремесла каждого игрового персонажа следует согласовывать со Сказителем.

ЛОВКОСТЬ

Атрибут «Ловкость» объединяет умения, связанные с точностью и координацией движений, и является мерой защиты персонажа (уровнем сложности проверок) против атак стрелковым оружием, поэтому ловкие богатыри особо опасны в дальнем бою.

Для всех умений, связанных с Ловкостью, возможен бросок «на удачу».

ЛОВКОСТЬ РУК

Умение совершать действия, требующие мелкой моторики, например, завязывать узлы, взламывать замки, показывать простые фокусы, работать со сложными механизмами и т.п. Персонаж, не имеющий ни одного очка в этом умении, считается неуклюжим.

Хотя карманничество и воровство – поведение, недостойное богатыря, они тоже подпадают под это умение.

СКРЫТНОСТЬ

Умение оставаться незамеченным, прятаться и маскироваться. Проверки на Скрытность обычно происходят как состязание с Чутьём противника. Персонаж, не имеющий ни одного очка в этом умении, часто бросается в глаза, даже когда сам того не желает.

ВЁРТКОСТЬ

Умение уворачиваться, например, от падающих предметов, бегущих животных и т.п. Проверки этого умения обычно инициируются Сказителем, так как связаны с защитными рефлексами, спасающими персонажа в непредвиденных обстоятельствах.

МЕТКОСТЬ

Умение вести дальний бой с применением метательного (копья, ножи, камни) или стрелкового оружия (лук, праща). Холодное оружие и безоружный бой зависит от умения Рукопашная.

Богатырь с одним очком в этом умении уверенно владеет одним типом стрелкового или метательного оружия, с двумя – двумя типами, с тремя – четырьмя разными видами. Умение стрелять с коня считается отдельным типом «оружия».

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Атрибут «Внимательность» объединяет умения, помогающие богатырю обнаруживать скрытые и неочевидные вещи.

Для большинства умений, связанных со Внимательностью (кроме Ориентирования), возможен бросок «на удачу».

ПОИСК

Умение находить искомое, например, вещи, места или людей. Это умение применимо только тогда, когда персонаж точно знает, что именно ищет, и прикладывает к этому осознанные усилия. Для «случайного» обнаружения используется умение Чутьё, а для поиска информации (например, о том, что именно надо искать и где) – Вызнавание.

ЧУТЬЁ

Умения следить за своим окружением и замечать необычные события и вещи любым из пяти чувств. Проверки на это умение инициируются исключительно Сказителем, так как оно применимо, только когда персонаж может заметить что-то, специально его не ища (в противоположном случае применяется умение Поиск).

ВЫЗНАВАНИЕ

Умение собирать информацию, например, факты и зацепки. Применение этого умения требует отыгрыша: игроки должны подробно описать, как именно они собираются искать нужную информацию (обследовать местность, расспрашивать местных и т.п.), прежде чем Сказитель разрешит проверку этого умения.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Умение находить следы и ориентиры и следовать им. Это умение используется как для следопытства, так и для управления кораблями и другими неодушевленными средствами передвижения.

СТОЙКОСТЬ

Атрибут «Стойкость» объединяет умения, связанные с сопротивлением внешнему воздействию, и является мерой защиты персонажа (уровнем сложности проверок) против атак в рукопашном бою, поэтому рекомендуется к развитию всем игровым персонажам.

Для всех умений на стойкость возможен бросок «на удачу».

ВОЛЯ

Сила воли персонажа и его умение сопротивляться манипуляциям сознания, как обыденным (блеф, обман, устрашение и т.д.), так и магическим (чары подчинения или сна).

ЗДРАВЬЕ

Умение сопротивляться болезням и ядам, как обыденным, так и магическим. Также оно определяет, как быстро заживают раны персонажа – см. «Бой».

ДУХ

Физическая устойчивость персонажа и его способность сопротивляться усталости, боли, кровопотере, недостатку сна и т.п.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА

Умение персонажа ездить верхом, как правило – на коне, являющимся расхожим атрибутом богатырей (см. главу «Богатырский конь»), хотя возможна езда и на более экзотических животных, например, на волке или змее. Персонаж, не имеющий ни одного очка в этом умении, с трудом удерживается в седле и должен бросать кости «на удачу», чтобы не свалиться, если едет быстрее шага.

БОГАТЫРСКАЯ АТРИБУТИКА

Редкий богатырь отправляется на ратное дело без оружия, доспехов и боевого коня. Все эти типичные атрибуты былин находят своё отражение и в игре «Богатырь».

В начале игры, т.е. при создании персонажей, игроки могут добавить в профили своих персонажей всё необходимое им имущество. При этом сознательно опускаются вопросы стоимости и денег, так как торгово-денежные отношения редко являлись существенной темой русских былин. Также не затрагивается тема анахронизмов, на которые богаты традиционные описания и изображения богатырей.

По ходу сюжета персонажи могут находить или приобретать дополнительное снаряжение. Чтобы избавить игроков и Сказителя от необходимости вести бухгалтерский учёт, предлагается использовать следующие правила:

- Для покупки любых недорогих и обыденных предметов богатырю достаточно добраться до любого крупного города или встретить богатого купца.
- Для покупки особо дорогих и необычных предметов необходима также проверка умений Красноречие или Ремесло: Купец. Сложность проверки определяется стоимостью предмета.
- Редчайшие и чудесные артефакты добыть можно только подвигом. Если такой предмет и выставлен на продажу, то соответствующую сумму, опять-таки, можно заработать исключительно подвигом.

ОРУЖИЕ

Богатырское оружие куётся специально под руку будущего хозяина из булатной стали. Сколькими типами оружия владеет богатырь зависит от умений Рукопашная и Меткость (см. соответствующие разделы).

При создании персонажа игрок может добавить в графу Имущество по одному экземпляру каждого типа оружия ближнего боя, которым владеет его персонаж. Типы оружия ближнего боя (Рукопашная):

- **Сабля (меч)** – рубяще-режущее одноручное оружие, состоящее из длинного клинка на рукояти. Наравне с палицей – основное оружие большинства богатырей, которое может использоваться как в пешем, так и в конном бою. Хотя сабля и меч – два разных типа холодного оружия, в былинах они взаимозаменяемы.
 - **Палица (булава)** – одноручное оружие ударно-раздробляющего действия, состоящее из тяжелого ошипованного шара на длинной рукояти. Наравне с мечом-саблей – главное оружие богатырей, предназначенное, в основном, для пешего боя. Способно оглушать противника, не убивая.
 - **Копьё (рогатина)** – колющее оружие, состоящее из острого наконечника на длинном древке. Предназначено, в первую очередь, для конного боя.
 - **Кинжал (нож)** – короткий клинок, который легко спрятать за голенище сапога на тот случай, если боец останется без другого оружия. Также может использоваться для метания (см. ниже), либо же как инструмент или даже столовый прибор.
-

- **Кистень (шалапуга)** – увесистая гирилка, привязанная цепью или верёвкой к деревянной рукоятке. Требует особого умения в обращении, но годится как для пешего, так и для конного боя.
- **Клюка (посох)** – тяжелый («сорокапудовый») шест, ассоциирующийся, в основном, с переходными каликами, которым служит одновременно опорой в дороге и оружием. Предназначен для пешего боя.

Особо надо упомянуть легендарные **мечи-кладенцы**. Эти редкие мечи доставались самым могучим богатырям в результате серьезных испытаний, обычно из какого-нибудь тайника или клада (отсюда и название). В игре богатырь, сражающийся мечом-кладенцом, автоматически получает преимущество в ближнем бою (в дополнение к прочим преимуществам).

Аналогично оружию ближнего боя, игрок может добавить в Имущество персонажа по одному экземпляру каждого типа стрелкового и метательного оружия, которым тот владеет. Типы оружия дальнего боя (Меткость):

- **Лук** – стрелково-метательное оружие, состоящее из изогнутой рукояти и натянутой на её концах тетивы. Основное оружие дальнего боя в былинах. Стрелы к нему обычно хранятся в колчане – от игроков и Сказителя не требуется вести учёт каждой стреле, однако рекомендуется полагаться на здравый смысл в оценке того, сколько вмещает в себя обычный колчан.
- **Метательный нож** – функционально идентичен обычному кинжалу-ножу, однако для его метания используется умение Меткость.

Стрельба с коня считается дополнительным «типом» оружия дальнего боя, хотя распространяется на любые его виды, так что богатырь, умеющий стрелять с коня из лука и метать ножи, может также и метать ножи на скаку.

ОДЕЖДА И ДОСПЕХИ

В традиционное представление об облике богатыря входит манера нарядно, пусть и не вызывающе одеваться. «Цветное платье», т.е. богатый наряд, и сафьяновые сапоги входят в обязательный антураж богатыря.

Поверх одежды богатыри носят доспехи. Предполагается, что в игре богатыри всегда вступают в бой в полном боевом облачении, поэтому дополнительных преимуществ в бою броня не даёт, а в тех редких случаях, когда это не так (например, если враг застал их в расплох во время купания), враги автоматически получают против них преимущество.

В комплект доспехов богатыря входят:

- **Кольчужная рубашка** – защищает торс и плечи богатыря.
 - **Булатный нагрудник** – предназначен для дополнительной защиты спереди.
 - **Шлем-колпак** – защищает голову. Тяжёлые шлемы иногда использовались былинными героями в качестве оружия, аналогичного булаве.
 - **Щит** – круглый щит, носимый на левой руке, если в правой – одноручное оружие. Может также носиться за спиной, защищая от удара сзади.
-

БОГАТЫРСКИЙ КОНЬ

Богатырский конь – не простая лошадь, а специально выкормленный и выезженный (обычно самим богатырём-хозяином) боевой конь. Такой жеребец имеет собственное имя, обучен ношению конской брони, не боится врага в бою и даже способен иногда разговаривать с хозяином (и только с ним) человеческим голосом. Коня в этом случае отыгрывает Сказитель.

В игре богатырь автоматически получает преимущество на все проверки умения Верховая езда, когда сидит на своём коне. Если игрок вкладывает хотя бы одно очко в это умение при создании своего персонажа, он может добавить богатырского коня в список его имущества. В это случае он также обязан дать коню имя (например: Бурушка).

Умения и атрибуты богатырского коня:

Сила

○○○○○○●●●●●●●●

Лазанье	○○○	Прыжки	●●●	Плаванье	○●●	Рукопашная	○○●
---------	-----	--------	-----	----------	-----	------------	-----

Учёность

○○○○○○○○○○○○○○

Вежество	○○○	Толмачество	○○○	Красноречие	○○○	Ремесло:	○○○
----------	-----	-------------	-----	-------------	-----	----------	-----

Ловкость

○○○○○○○○○○○○●●

Ловкость рук	○○○	Скрытность	○○○	Вёрткость	○●●	Меткость	○○○
--------------	-----	------------	-----	-----------	-----	----------	-----

Внимательность

○○○○○○○○○○●●●●

Поиск	○○○	Чутьё	●●●	Вызнавание	○○○	Ориентирование	○○●
-------	-----	-------	-----	------------	-----	----------------	-----

Стойкость

○○○○●●●●●●●●●●

Воля	○●●	Здравие	●●●	Дух	●●●	Верховая езда	○○○
------	-----	---------	-----	-----	-----	---------------	-----

У богатырского коня 20 очков жизни. Если он погибнет или пропадёт, богатырь может найти и объездить нового жеребца ему на замену.

Хорошему боевому коню положена качественная сбруя, в былинах состоящая из шелкового потника, войлокового подпотника, черкасского седла, шелковых подпруг, булатных стремян и золотых пряжек. Сбруя обычно украшена камнями-самоцветами, которые в прямом смысле излучают свет, освещая всаднику дорогу ночью. Также в имущество всадника входят шелковые уздечка и плеть.

ПРОЧИЕ ПРЕДМЕТЫ

Помимо оружия и доспехов у каждого богатыря есть ещё один обязательный атрибут – христианский нательный крест, обычно изготовленный из дорогого материала. Он является важным элементом ритуала братания: обменявшись нательными крестами, два богатыря становятся побратимами, т.е. названными, «крестовыми» братьями (один – старшим, другой – младшим).

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

В этой главе приведены восемь известных персонажей из русских былин, которыми могут пользоваться игроки вместо создания собственных персонажей. Этот вариант рекомендуется новичкам. Также готовыми персонажами могут пользоваться Сказители для своих целей.

Для каждого из известных богатырей приведены его образ, требования к распределению очков умений и особые способности, однако окончательный профиль персонажа в каждом случае должен составить игрок в соответствии с собственной интерпретацией его образа.

ИЛЬЯ МУРОМЕЦ

Образ:	«Старый казак»
Возраст:	33
Родина:	Село Карачарово под Муромом
Внешность:	Немолод, но крепок телом. Носит окладистую бороду, в тёмно-русых волосах пробивается седина. Одевается нарядно, но чаще носит боевые доспехи.
Биография:	Парализованный с рождения, Илья в возрасте 33 лет был исцелён двумя переходными каликами и отправлен ими на подвиги. Как одному из самых старых богатырей, Илье свойственна житейская мудрость, и он часто помогает более молодым товарищам найти правильный путь.
Умения:	Илья получил от исцеливших его калик чудесную силу, поэтому должен распределить не менее 10 очков между умениям этого атрибута. Кроме того, он умелый лучник и должен вложить не менее двух очков в Меткость.
Способности:	Илье «смерть в бою не писана», поэтому потеряв в бою все очки жизни, он не погибает, а остается лежать без сознания.
Оружие:	Палица, копьё, сабля, лук, кистень.

ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ

Образ:	«Вежий воин»
Родина:	Рязань
Внешность:	Высок и силен, всегда опрятен и аккуратен в одежде. Носит короткую бородку, волосы русые.
Биография:	Родился в крестьянской семье, но получил обширное образование благодаря своей матушке Амелфе Тимофеевне. Добрыня всегда вежлив и

учтив, неизменно ищет наиболее рациональное разрешение ситуации, но если приходится сражаться, проявляет себя умелым бойцом.

Умения: Благодаря своему образованию, Добрыня должен распределить не менее 10 очков между умениями Учёности, из них 3 – в Вежество. Предпочитает ближний бой дальнему. Хорошо играет на гусях, но не обязан брать Ремесло: Гусяр.

Способности: В любой ситуации (даже не зная языка) Добрыня интуитивно знает, как себя вести, чтобы не оскорбить и не разозлить собеседника.

Оружие: Палица, сабля, кинжал, копье. Также Добрыня отлично владеет борьбой без оружия.

АЛЁША ПОПОВИЧ

Образ: «Бесстрашный отрок»

Родина: Ростов

Внешность: Очень молод, скорее гибок и ловок, чем силен. Волосы рыже-русые, бороды не носит. Постоянно насмешливо улыбается.

Биография: Родился в семье священника, однако сам от дел духовных далёк. Предпочитает ловкость и хитрость лобовой атаке. Остроумен, если не сказать – зол в насмешках.

Умения: Алёша должен распределить не менее 10 очков между умениями Ловкости. Рекомендуется вложить несколько очков в Красноречие.

Способности: В бою Алёша может использовать Красноречие, чтобы манипулировать противником – отвлечь внимание, ввести в ярость, посеять разлад – и автоматически получает преимущество (дополнительную кость) для состязания с Волей врага.

Оружие: Лук, кинжал, сабля, копье, палица.

САДКО

Образ: «Хитроумный гусяр»

Родина: Новгород

Биография: Благодаря покровительству Морского Царя, гусяр Садко стал преуспевающим купцом, но пал жертвой заговора новгородских негоциантов и остался без гроша на большой дороге.

Умения: Садко – в первую очередь гусяр, а потом – морской купец, поэтому должен вложить три очка в Ремесло: Гусяр, и не менее двух – в Красноречие и Ориентирование.

ВОЛХ СВЯТОСЛАВОВИЧ

- Образ: «Охотник-оборотень»
- Родина: Полоцк
- Биография: Отпрыск княжеского рода, Волх родился колдуном и успешно использовал свои умения во время похода на Индейское Царство. Один из наименее разборчивых в средствах богатырей.
- Умения: Волх должен распределить не менее 10 очков между умениями Внимательности, из них 3 – в Ориентирование (следопытство).
- Способности: Может превращаться в любое животное, птицу или рыбу размером не больше человека.

МИКУЛА СЕЛЯНИНОВИЧ

- Образ: «Герой-пахарь»
- Родина: Неназванное село (обобщенный образ русской деревни)
- Биография: Крестьянин, наделённый огромной силой. Отец двух дочерей-поляниц – Настасьи и Василисы.
- Умения: Микула должен вложить три очка в Ремесло: Пахарь.
- Способности: Микулу, как и весь его род, «любит Мать – Сыра Земля». Конкретные проявления этой связи остаются на усмотрение игроков и Сказителя.

НАСТАСЬЯ КОРОЛЕВИШНА

- Образ: «Воинственная принцесса»
- Родина: Королевство Литовское
- Биография: Дочь литовского короля и старшая сестра Апраксии, жены князя Владимира, Настасья предпочла воинское ремесло. В прошлом имела непростые отношения с киевским богатырём Дунаем.
- Способности: Настасья – великолепная лучница, поэтому автоматически получает преимущество (дополнительную кость), когда стреляет из лука.

ДЮК СТЕПАНОВИЧ

- Образ: «Заезжий богач»
- Родина: Галич

- Биография:** Сын боярина и дочери богатого купца, Дюк всю жизнь мечтал съездить в Киев показать себя, но принят был там неласково, хоть и успел по пути подружиться с Ильё Муромцем.
- Умения:** Дюк должен вложить по два очка в Красноречие, Меткость и Верховую езду.
- Способности:** Через свою семью Дюк имеет доступ к значительным богатствам.
- Оружие:** Лук, сабля, копье.

ПРОЧИЕ БОГАТЫРИ

Помимо описанных выше богатырей игроки могут выбрать себе образ любого из упомянутых в былинах обитателей Богатырской Заставы, охраняющей русские земли от набегов с юга. Интерес представляют в первую очередь:

- Самсон Самойлович: Атаман Заставы
- Михайло Потык: Вспыльчивый, но благородный
- Хотен Блудович: Бедный рыцарь
- Иван Годинович: Обыкновенный богатырь
- Михайло Данилович: Нетерпеливый юнец
- Василий Игнатьевич: Воин-пьяница
- Ставр Годинович: Польский гость
- Михайло Козарин: Добродетельный несчастливец
- Настасья Микулична: Удалая поляница
- Василиса Микулична: Стойкая и дальновидная

Прочие былинные герои, вроде Дуная Ивановича и Соловья Будимировича, проблематичны как игровые персонажи, так как играют в своих былинах очень определённую роль, часто оканчивающуюся либо их гибелью, либо отъездом с Руси. Однако при определённой доработке и с согласия Сказителя и их можно ввести в сюжет.

Кроме того опытные игроки могут играть персонажами более сказочными, чем былинными, например, собакоголовым Полканом:

- Образ:** «Пёсиглавец»
- Внешность:** Выглядит как крепкий мужчина с собачье головой.
- Умения:** Должен вложить по три очка в умения Прыжки и Ориентирование.
- Способности:** Может разговаривать с волками и собаками, не используя Толмачество.

СЛОВАРЬ РОЛЕВЫХ ТЕРМИНОВ

- **Ведущий** (англ. «game master») – участник игры, «ведущий» её, т.е. создающий и описывающий мир игры, населяющих его персонажей, ситуации, в которые попадают игровые персонажи, и последствия решений и действий игроков. Он же отыгрывает неигровых персонажей, организует игру, следит за соблюдением правил и выступает арбитром в спорных ситуациях.
- **Игровой персонаж** (англ. «player character») – персонаж в игре, которого отыгрывает один из игроков (не ведущий). Игровые персонажи являются главными действующими лицами сюжета, поэтому как правило, каждый игрок отыгрывает только одного игрового персонажа на любом этапе игры.
- **Игрок** (англ. «player») – в общем смысле, любой из участников игры. Обычно имеются в виду все участники кроме ведущего.
- **Кости** (англ. «dice») – игральные кости-кубики, обычно изготовленные из пластика. Во многих настольных ролевых играх именно их броском и сверянием результатов с заданным ведущим «уровнем сложности» разрешаются спорные моменты. В некоторых играх, например в «Dungeons & Dragons», используются разные типы костей (октаэдры, икосаэдры и т.д.), однако в «Богатыре» требуются только обычные шестигранные кубики.
- **Кубики** – см. Кости.
- **Лист персонажа** – см. Профиль персонажа.
- **Неигровой персонаж** (англ. «non-player character», «NPC») – второстепенный персонаж в игре, которого отыгрывает её ведущий.
- **Отыгрыш** (англ. «role-play») – в настольных ролевых играх – устное описание образа и поведения персонажа «отыгрывающим» его участником игры. Также в отыгрыш входит ведение диалогов от лица персонажа. В других видах ролевых игр (например в т.н. «играх живого действия», англ. «LARP») от игроков ожидается полностью войти в образ персонажа, т.е. соответствующе одеваться и вести себя на протяжении игры, однако в настольных играх этого не требуется.
- **Преимущество** (англ. «advantage») – в игре «Богатырь» дополнительная игральная кость, которую может временно присудить игроку ведущий для конкретной проверки умения, если ситуация в игре благоприятна для персонажа.
- **Профиль персонажа** (англ. «character sheet») – краткая, обычно оформленная в виде таблицы, сводка важнейших данных (имя, внешность) и умений персонажа, помогающая быстро разрешать возникающие по ходу игры вопросы (как хорошо он плавает, как трудно его ранить и т.д.).
- **Сессия** (англ. «session») – ограниченный по времени эпизод игры.
- **Сказитель** – синоним ведущего в игре «Богатырь».

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Csenge V. Zalka* Adventures in the Classroom. Creating Role-Playing Games Based on Traditional Stories for the High School Curriculum (англ.) // *East Tennessee State University* — Johnson City, 2012
<http://dc.etsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2662&context=etd>
- [2] *Пропп В. Я.* Русский героический эпос // *Гослитиздат. Ленинградское отделение* — Ленинград, 1957
- [3] *Гильфердинг А. Ф.* Онежские былины, записанные Александром Федоровичем Гильфердингом летом 1871 года // *Типография Императорской Академии Наук* — Санкт-Петербург, 1873

БОГАТЫРЬ

ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА

Имя персонажа

Имя игрока

Образ

Родина

Возраст

ИСТОРИЯ

Внешность:

Биография:

Языки:

УМЕНИЯ И АТТРИБУТЫ

Сила

○○○○○○○○○○○○○○

Лазанье	○○○	Прыжки	○○○	Плаванье	○○○	Рукопашная	○○○
---------	-----	--------	-----	----------	-----	------------	-----

Учёность

○○○○○○○○○○○○○○

Вежество	○○○	Толмачество	○○○	Красноречие	○○○	Ремесло:	○○○
----------	-----	-------------	-----	-------------	-----	----------	-----

Ловкость

○○○○○○○○○○○○○○

Ловкость рук	○○○	Скрытность	○○○	Вёрткость	○○○	Меткость	○○○
--------------	-----	------------	-----	-----------	-----	----------	-----

Внимательность

○○○○○○○○○○○○○○

Поиск	○○○	Чутьё	○○○	Вызнавание	○○○	Ориентирование	○○○
-------	-----	-------	-----	------------	-----	----------------	-----

Стойкость

○○○○○○○○○○○○○○

Воля	○○○	Здравие	○○○	Дух	○○○	Верховая езда	○○○
------	-----	---------	-----	-----	-----	---------------	-----

ПРОЧЕЕ

Способности:

Имущество:

Очки жизни:

○○○○○ - ○○○○○ - ○○○○○ - ○○○○○ - ○○○○○