



**Револьвер  
Дона  
Артуа**

М. Скоморохов, февраль 2019

# Револьвер дона Артуа

Кабинетная ролевая игра

**Длительность:** 1 час.

**Количество участников:** 9-12 игроков и 1 ведущий.

**Жанр:** классическая кабинетная ролевая игра.

**Тема игры:** Артуриана в антураже мафиозного клана.

**Игровая ситуация:** смерть дона Артуа, главы клана Камелотто, и спор наследников о будущем его империи.

**Зачем эта игра:** поиграть в известный средневековый сюжет в новой подаче и почувствовать драму в классическом интриганском кабинетном ролевом квесте.

**Геймплей:** игроки – это родственники усопшего дона Артуа, которые собрались на его итальянской вилле чтобы выслушать завещание покойного. Каждый персонаж обладает собственными мотивами и вплетён в сеть конфликтов, заданных предшествующими сюжету игры событиями. Чтобы достичь своих целей, игроку нужно обменяться информацией с нужными персонажами, правильно разделив их на союзников и врагов, либо добыть и применить целевые предметы, н-р, убив кого-то или вылечив. Две ключевые механики игры – перестрелки на пистолетах и репутация членов клана; соперника можно уничтожить физической атакой или ослабить юридическими договорённостями, требующими согласованных действий нескольких игроков. Общий сюжетный вопрос игры – кто сможет открыть сейф дона Артуа, завладеть его револьвером и стать новым главой клана Камелотто?

## **Дисклеймеры**

**Эта игра романтизирует преступность.** В ней мафиози не отмывают руки от крови только что запытанной до смерти жертвы, а в дорогих костюмах ворочают судьбами людей.

**Эта игра не опирается на реальные традиции мафии.** Семейные ценности в клане Камелотто имеют весомый, но не непререкаемый авторитет, и клан Камелотто лишь очень отдалённо похож на семью Корлеоне из «Крестного отца».

**Эта игра не про ревушие 20-ые.** Несмотря на упоминания реальных стран, эта игра происходит в абстрактном месте в абстрактное, чуть более технологичное чем наше время.

**Это игра в равной степени про выигрыш и про драму.** Игра использует конкуренцию между игроками для создания и проигрывания драматических ситуаций. Игра ожидает от игрока следования заложенным в роль мотивам.

## Сюжетные линии

**Calibre X.** Влияние и мощь дона Артуа были основаны не только на успешных операциях клана Камелотто, но и на легендарном револьвере Calibre X, изготовленным неизвестным оружейником и подаренным дону мисс Вивьен-старшей. По неизвестной причине все, в кого попадали из этого пистолета, погибали независимо от тяжести ранения. Перед смертью дон Артуа запер револьвер в сейф, сообщив, что он достанется истинному главе клана, который сумеет найти шестизначный код. Не все, кто жаждет получить револьвер, хотят стать главой клана, однако это – один из надежных способов заявить о своей власти над Камелотто.

**Новый глава клана Камелотто.** После смерти дона Артуа остро встала проблема наследника его криминальной империи, для выбора которого персонажи игры и собрались вместе. Претендент на лидерство в клане обязан обладать превосходной, или хотя бы чистой репутацией, получить поддержку большинства приглашённых в ходе заключительного голосования и оформить юридическое заверение нового статуса от старшего юриста. Также негласный знак лидера – обладание смертоносным револьвером Calibre X, но это не обязательное условие.

**Убийство дона Артуа.** Общеизвестная причина смерти дона Артуа – мятеж его внебрачного сына Мордредра. В схватке он убил своего отца, но и сам получил пулю из Calibre X и упал в коллектор. Перед смертью Мордредра выжившие участники перестрелки слышали о том, что «виновны ещё двое, и все прекрасно знают кто это». Наиболее близкие друзья дона - мистер Бэдвер и мистер Хавен - понимают, что организаторы убийства среди них, и хотят найти их и предать справедливому суду.

**Истории любви.** Причиной внутриклановой войны, предоставившей удобный момент для восстания Мордредра, стала измена вдовы донна Артуа, Джиневры, с его правой рукой мистером Ланселем. Их связывает долгая и болезненная привязанность со стороны Ланселя. Несмотря на отсутствие реального преступления, в клане к любовникам относятся холодно. Вторая любовная линия – это странные отношения Тристана и Изольды из союзного клана Корнуэлло. Их влюблённость долгое время поддерживалась препаратом с феромонами, который пропал незадолго до смерти донна Артуа, и теперь паре придётся найти другой способ сохранить свои отношения.

**Поиски святого Грааля.** Клан Камелотто давно пытается подмять под себя фармацевтический бизнес, но ему препятствует некий мистер Грейл, политик, фармацевт и человек безупречных принципов и честности. Пока старшие члены клана занялись междоусобной войной, младшее поколение мафиози – стажёры Перси и Гэлхад – пытаются найти подход к мистеру Грейлу. Гэлхад талантливее и опытнее, но Перси когда-то лично встречался с политиком. Если им удастся повлиять на мистера Грейла, то он предоставит им свои препараты невероятных возможностей.

**Судьба Марлина.** В мире криминальных кланов юристы – очень важные люди, способные совершать почти магические махинации. Клан Камелотто во многом обязан своим успехом действиям мистера Марлина, наставника донна Артуа. Со смертью главы клана старик потерял своего главного защитника, и теперь мисс Марго – сестра донна Артуа – намерена убрать его с лакомой должности. Третий юрист на игре – мисс Вивьен – преследует свои цели, играя против всего клана Камелотто, и выбирает союзников исходя из очередного шага своего плана.

## Персонажи

**Мистер Лансель\*** – правая рука дона Артуа и один из сильнейших членов клана. Давно и фанатично влюблён в жену своего дона, мисс Джиневру. Когда она в конце концов ответила ему взаимностью и тайное стало явным, началась внутриклановая война, которая привела к ослаблению дона Артуа и его смерти в последующем дележе власти. Намерен стать новым главой клана по праву своего опыта, при этом его болезненная привязанность к Джиневре сохранилась.

**Мистер Хавен** – племянник дона Артуа, единственный, равный по силе Ланселю. По-гусарски безрассудный, нетерпеливый и пылкий, он увлекается автогонками и после смерти дона Артуа стремится найти и покарать убийцу любимого дяди. Всеми фибрами души ненавидит Ланселя, не столько из-за зависти или соперничества за место нового главы клана, сколько потому, что в ходе внутриклановой войны Лансель едва не убил его брата Гаррета.

**Мистер Тристан\*** – правая рука дона Марко из союзного клана Корнуэлло, обязанный дону Артуа карьерой. Тяжело болен сложной и трудноисцелимой болезнью, в попытках вылечить которую сблизился с женой своего босса медиком Изольдой. Уже полгода они поддерживают любовную связь при помощи феромонов, которые пропали накануне смерти дона Артуа. Мечтает об исцелении и думает, как сохранить отношения с Изольдой в новых условиях.

**Мистер Бэдвер** – старинный друг и соратник дона Артуа, стоявший с ним у истоков клана Камелотто. Давным-давно потерял в схватке руку, но сохранил своё великолепное снайперское искусство и верность своему боссу. Ищет убийцу своего друга, чтобы посмотреть ему в глаза. Также

получил последний приказ от дона Артуа – обрести доступ к сейфу и уничтожить легендарный револьвер Calibre X.

**Мистер Марлин\*** – старик-профессионал, первоклассный юрист. Воспитал дону Артуа и помог ему основать клан Камелотто. Считается, что заключать невероятные сделки ему помогают нечистые силы; за годы службы дону он нажил немало врагов вне и внутри клана. После смерти дона чувствует себя ответственным за то, чтобы во главе клана встал достойный человек. Также хочет остановить сестру дона Артуа, Марго, готовую на всё ради получения власти.

**Гэлхад** – сын Лансея, новичок в клане, подающий большие надежды. Воспитывался в монастыре и долго не знал своего отца. Присоединившись к мафии, этот благочестивый и добрый парень попал в самую гущу внутренних разборок своего отца с боссом. Понимает, что причина бед – в безумной тяге Лансея к жене дона и хочет исцелить отца от этой зависимости. Для этого намерен сдружиться с известным фармацевтом м-ром Грейлом.

**Гаррет** – Мордред, незаконорожденный наследник дону Артуа, поднявший внезапное восстание в клане и убивший отца в ходе последующей схватки. Мотив убийства – ненависть к себе и стремление отомстить дону Артуа за своё рождение. По той же причине хочет убить Лансея и Джиневру, виновных в измене дону Артуа с другой женщиной. Прикидывается внезапно выжившим Гарретом, своим убитым братом, под которого успешно гримируется.

**Перси** – претендент на вступление в клан Камелотто, сирота, выросший на ферме где-то в Тоскане. Не слишком понимает как работает мафиозный мир, попал в клан недавно по протекции Марлина. Когда-то познакомился с известным фармацевтом м-ром Грейлом, спасшим Перси от

жуткой болезни, и с тех пор ищет его, чтобы вылечить воспитавшую его семью. Стремится доказать свою преданность и стать членом клана Камелотто.

**Мисс Вивьен\*** – дочь мисс Вивьен-старшей, соратницы мистера Марлина по основанию клана Камелотто. В своё время её мать разочаровалась в мафии и покинула клан; Вивьен согласна с ней и хочет завершить падение клана Камелотто. Для этого она намерена забрать Calibre X из сейфа и отстранить мистера Марлина от должности юриста. То, что она, как и её мать, нравится ему, играет ей на руку.

**Мисс Марго** – кровная сестра дона Артуа, отличный юрист и женщина непомерных амбиций. С давних пор пытается занять место своего брата или равное ему по влиянию. Спровоцировала внутреннюю клановую войну и подтолкнула Мордредра к мятежу, чтобы захватить власть. Мечтает о том, чтобы занять место дона Артуа или хотя бы главного юриста при новом главе клана; так или иначе, видит Марлина своей главной помехой и жаждет его убить.

**Мисс Джиневра\*** – вдова дона Артуа, изменившая ему с его главным помощником мистером Ланселем. Поначалу сопротивлялась его ухаживаниям, но потом поддалась, что, при обнаружении, спровоцировало внутренний клановый конфликт. После смерти мужа и ослабления клана раскаялась в своей измене и намерена избавиться от болезненной любви Ланселя, однако не держит на него зла и хотела бы сохранить ему жизнь.

**Мисс Изольда\*** – учёный и медик, жена дона Марко из союзного клана Корнуэлло. Была направлена в клан Камелотто чтобы помочь ему восстановиться после тяжёлой внутриклановой войны. Её сопровождает мистер Тристан, с которым она давно связана специфическими любовными

отношениями, поддерживаемыми специальным лекарством с феромонами. Недавно лекарство исчезло, и Изольда заботится о том, как сохранить их чувства в новых условиях.

Знаком «\*» отмечены персонажи, на роль которых рекомендуется ставить игроков того же пола, особенно для неопытных игроков. В игре 8 мужских и 4 женских роли.

При меньшем числе игроков из игры последовательно исключаются Перси, мисс Вивьен и мистер Бэдвер. При этом знания и пистолет Перси передаются Гаррету, а знания и смокинги мистера Бэдвера передаются мистеру Хавену. Остальные знания и предметы выводятся из игры.

## **Игровые модели**

**Сейф дона Артуа.** Сейф дона Артуа – небольшой ящик с бумагой для записи кода либо с двумя трёхзначными кодовыми замками. В сейф помещается Calibre X. Чтобы отпереть сейф, игроки должны ввести правильную цифровую последовательность – **5 2 3 2 1 4**. Чтобы её восстановить, необходимо знать 6 фактов о коде:

- 1) В коде есть две цифры 2
- 2) Одна из цифр кода – 5
- 3) Одна из цифр кода – 3
- 4) Нечётные цифры идут по убыванию
- 5) Чётные и нечётные цифры чередуются
- 6) Шестая цифра – сумма второй и четвёртой

Факты распределены по персонажам, причём каждый факт дублирован на двух носителей. Собрав их, можно логически определить код и назвать его мастеру. Первый назвавший правильный код получает револьвер Calibre X.

**Средства убийства.** Пистолет – одноразовое средство убийства другого персонажа. Чтобы убить человека, персонаж направляет на него оружие и называет имя жертвы. Важно, чтобы жертва чётко и недвусмысленно поняла намерения убийцы. После того как убийца направил пистолет, он выдерживает жертву на мушке в течение 30 секунд, во время которой жертва имеет право попытаться переубедить убийцу либо достать своё оружие и направить его в ответ. Также в течение этих 30 секунд другие персонажи могут взять убийцу или жертву на мушку. Если минута истекла либо любая из *жертв* (тех, на кого направлены пистолеты) произнесла «Давай, сделай это», то все направленные с начала отсчёта на людей пистолеты стреляют и убивают своих жертв. В качестве альтернативы участник схватки может опустить пистолет в любой момент вплоть до истечения времени. Жертвы не могут убежать.

Поверженную жертву можно обыскать, забрав у неё все предметы. Победённый игрок не принимает участия в дальнейшей игре, но может наблюдать за развитием событий, не вступая в контакты с выжившими игроками.

Препарат мистера Грейла способен исцелить застреленного персонажа, если его введут сразу после ранения. Также он исцеляет любые болезни и зависимости. Препарат одноразовый и действует моментально.

Револьвер Calibre X является исключением – из него можно убить любое число персонажей, причём они не могут быть исцелены препаратом мистера Грейла.

Альтернативное средство убийства – кантарелла леди Джиневры. Если леди Джиневра пользуется ей, целуя другого персонажа, то тот погибает в течение 5 минут.

**Юриспруденция.** Персонажи Марлин, Марго и Вивьен считаются юристами – игровым аналогом волшебников из Артурианы. Они способны влиять на сюжет игры при помощи актов – специальных документов, заочно изменяющих условия игры. Любой акт вступает в силу после подписи юриста, при этом некоторые акты имеют и другие условия их создания. Каждый юрист обладает конечным запасом бланков актов, истратив которые он больше не может их применять. В игре есть следующие акты:

**Акт наследства (3)** – В случае смерти выбранного персонажа его имущество до возможного обыска и репутация переходит другому персонажу. Необходимо: подписи юриста, передающего и принимающего наследство.

**Акт недоверия (4)** – Чётко обозначенный поступок данного персонажа считается порочащим его честь и репутацию, которая ставится под сомнение. Необходимо: подпись юриста и ещё троих человек. Вступает в силу в момент публичного оглашения.

**Акт признания (2)** – Чётко обозначенный поступок данного персонажа считается исключительно полезным для клана, честным и славным. Репутация этого человека укрепляется. Необходимо: подпись старшего юриста и ещё 3 человек. Вступает в силу в момент публичного оглашения.

**Акт бесправия (3)** – Выбранный персонаж лишается права использовать свою подпись в юридических документах, если сам не является юристом. Необходима: подпись юриста и публичное оглашение причины неправоеспособности.

**Акт сделки (6)** – Персонажи заключают договор о чём-либо, нарушение которого ведёт к потере репутации нарушителем. Необходима подпись юриста и двух сторон.

**Акт поручительства (3)** – Выбранный персонаж с честной репутацией поручается за другого персонажа. Репутация человека, за которого поручились, считается неприкосновенной, пока поручитель жив и имеет честную репутацию или пока он не отзовёт своё поручительство. Необходимо: подпись старшего юриста, подпись поручителя и поручаемого, публичное оглашение заключения акта.

**«Юридическая смерть» (2)** - Выбранный персонаж теряет право подписи, право голоса и возможность выдвигаться кандидатом на пост главы клана и старшего юриста. Необходима подпись двух юристов, испорченная репутация и подписи ещё трёх человек с публичным объяснением ими причин, по которым они подписали акт.

**Новый глава клана Камелотто.** На старте игры мистер Лансель, мистер Хавен и мисс Марго нацелены на получение места нового главы клана Камелотто. Также мистер Марлин должен выбрать достойного наследника дона Артуа и помочь ему стать лидером, причём ни один из текущих кандидатов его до конца не устраивает. Известно, что новый глава клана должен выполнить три условия:

1. Большинство приглашённых на поминки персонажей должно проголосовать за его кандидатуру. Голосование проводится в конце игры.
2. Полномочия главы передаются специальным актом, который подписывает текущий старший юрист клана.
3. Новый глава клана должен обладать чистой или положительной репутацией.

При невыполнении хотя бы одного условия претендент не может стать главой клана Камелотто.

**Убийство дона Артуа.** Мистер Бэдвер и мистер Хавен ищут виновных в смерти своего босса. Исполнителем является «Гаррет» - Мордред, прикидывающийся убитым братом. Чтобы найти убийцу, игроки должны восстановить следующую цепочку фактов (*курсивом* указано, кто обладает этим знанием):

1. Мордред столкнулся с доном Артуа и убил его после долгого и напряжённого разговора. До последнего момента дон не хотел стрелять. Мистер Бэдвер держал Мордреда на мушке, но выстрелил поздно и промазал. *Бэдвер.*
2. Убийства Гаррета и дона Артуа связаны. *Хавен.*
3. Гаррет был убит выстрелом в живот. *Гэлхад.*
4. «Гаррет» ранен в руку, а не в живот. *Становится очевидным, когда Мордред перевязывает свою руку у Изольды и повязка находится не там, где нужно. Если Мордред не перевязывает руку – он не может пользоваться пистолетом при помощи этой руки.*
5. Ранение у «Гаррета» нанесено не пистолетом Лансея, а снайперской винтовкой. *Сообщается Изольде после перевязки Мордреда.*
6. «Гаррет» - не тот, за кого себя выдаёт. Гаррет мёртв. *Хавен – после факта №4, Бэдвер – после общения с Изольдой и факта №5.*
7. Мордред упал в коллектор не от Calibre X, а от одновременного выстрела Бэдвера, почему и выжил. *Бэдвер – после факта №6, Хавен – после общения с Бэдвером.*

Далее ветка оказывается закончена для мистера Бэдвера, цель которого – найти убийцу. Дальнейшая цель Хавена – убить Мордреда и, по возможности, мисс Марго.

**Препараты мистера Грейла.** Дон Артуа давно и безуспешно пытался подмять под влияние клана Камелотто фармацевтический бизнес, но ему вставал костью в горле некий мистер Йозеф Грейл – человек безупречной репутации, принципов и исключительно высокого положения, владеющий наиболее передовыми разработками и ненавидящий мафию. Изменить его отношение было поручено Гэлхаду и Перси, стажёрам клана. Также к Грейлу было приковано внимание Тристана, ищущего хоть какой-нибудь способ исцелиться от болезни. На старте игры персонажи связываются с мистером Грейлом и просят его о лекарствах, начиная с ним переписку.

1. В своём первом письме мистер Грейл резко замечает, что не верит в слухи о убийстве дон Артуа и не хочет, чтобы его препаратом вылечили главу мафии. Он просит доказательства того, что дон мёртв – нотариально заверенное письмо. При этом он не доверяет Марлину и требует подпись независимого юриста, вынуждая обратиться к Марго и Вивьен.
2. Получив письмо с подписью независимого юриста мистер Грейл надменно сообщает, что он готов переговорить с персонажами. Для этого им нужно быть в больнице св. Иоганна в ближайшие пятнадцать минут, достойно одетыми и с пропуском на территорию лечебницы. Чтобы попасть на встречу с м-ром Грейлом искатели должны добыть *Грингалет* - гоночный автомобиль м-ра Хавена, получить *пропуск в больницу* у Гаррета и занять *смокинги* у Бэдвера (мастер может подсказать это). Они должны собрать все три предмета в течение десяти минут и принести их мастеру, чтобы попасть на встречу.

3. На встрече (м-ра Грейла отыгрывает мастер), фармацевт показывает своё презрительное отношение к мафии, лично обращается с персонажами, так, словно он немного знаком с каждым из них, и добивается того, чтобы каждый произнёс истинную цель получения препарата вслух при своих соратниках. Если персонаж врёт, Грейл выходит из себя и делает ему замечание. Когда все озвучивают свои мотивы, мистер Грейл даёт обещание подумать и объявляет встречу оконченной.
4. После возвращения игроков к другим персонажам каждому из них (Перси, Гэлхад и Тристану) приходит личное тайное письмо от мистера Грейла. В письме он даёт задание каждому искателю, обещая отправить препарат именно ему в случае успеха.
  - Перси должен доказать, что верен себе, а не мафиозным лидерам. Он должен окончательно порвать со своим протектором Марлином.
  - Гэлхад должен освободить то, что удерживает отца от исцеления и не позволит препарату действовать. Он должен убить леди Джиневру.
  - Тристан должен проявить свободную волю и отказаться от феромонной влюблённости в Изольду, так как феромоны химически конфликтуют с лечебным веществом препарата
5. Если хотя бы один игрок выполняет миссию Грейла и высылает доказательства, то курьер приносит ему дозу препарата. Если же их много, курьер оставляет посылку «перед дверью», оставляя персонажей сражаться за обладание препаратом мистера Грейла.

**Феромоны и отношения.** В мире игры существует сильный фармакологический препарат из феромонов и афродизиаков, вызывающий влюблённость. Изначально он был изобретён кланом Корнуэлло и хранился у Изольды, однако та выпила его, пытаясь исцелить Тристана, и с тех пор постоянно возит с собой: Тристан и Изольда оказались зависимы от чувства влюблённости и продолжают подпитывать её препаратом.

Незадолго до событий игры мисс Марго украла запасы Изольды и воспользовалась им, чтобы заставить леди Джиневру ответить на привязанность мистера Ланселя и развязать внутриклановую войну. После окончания действия препарата Джиневра раскаялась в содеянном и теперь хочет освободиться от приставания Ланселя. В то же время без препарата Изольда и Тристан начинают испытывать обратные чувства – разочарование и ненависть.

Препарат с феромонами на игре представлен пятью ампулами, находящимися у Марго и Изольды. Принятием этой ампулы можно заставить человека влюбиться в того, на кого укажет применяющий ампулу, до конца игры. Отыгрыш влюблённости отдаётся на откуп поражённому, но предполагается, что он будет включать в себя служение интересам возлюбленного, неоправданную ревность к другим персонажам и стремление находиться рядом.

Каждые 20 минут, которые Изольда и Тристан не принимают ампулы (в начале игры они могут их принять), мастер выдаёт им новые впечатления о бывшем партнёре в виде текстов. Без препарата их мнение друг о друге начинает стремительно ухудшаться и к концу игры они могут стать врагами. Если Тристан принимает феромоны вместе с препаратом мистера Грейла, то он погибает.

## **Вводная к игре**

Дамы и господа!

Вы – гости на поминальном вечере в честь смерти дона Артуа из легендарного клана Камелотто. Большая часть из вас или является членами клана, или прибыла от союзных влиятельных людей, чтобы помочь империи дона Артуа в непростую минуту. Сегодняшний вечер объединил недавно расколотившую мафиозную семью и поставил перед решением важного и срочного вопроса.

Клан Камелотто – самый влиятельный клан мафии в этой части света. Около тридцати лет назад дон Артуа с бандой приятелей основал его под присмотром мистера Марлина, старшего юриста клана. С тех пор Камелотто вырос до криминальной империи, занимающейся как традиционными нелегальными бизнесами, так и осваивающей новые отрасли: например, сейчас клан активно захватывает чёрный рынок фармацевтики и лекарственных препаратов.

И всё же для клана Камелотто наступили тяжёлые времена. Правая рука дона Артуа, лучший и самый опытный из его бойцов, мистер Лансель, соблазнил его жену, леди Джиневру, и чуть не убил высланных за ним мафиози. Это расколело клан надвое, и, хотя эту ситуацию удалось разрешить мирным путём, ей воспользовались враги клана.

Внебрачный сын дона Артуа, Мордред, устроил восстание и организовал засаду на своего отца. В перестрелке погибли очень многие ценные бойцы клана Камелотто, а Мордред и дон Артуа застрелили друг друга. Тело дона Артуа доставил домой единственный выживший участник схватки – его старый друг, мистер Бэдвер.

В результате этих событий позиции клана серьёзно пошатнулись. Для поддержки по приглашению мистера Марлина в клан прибыл мистер Тристан, помощник дона Марко из клана Корнуэлло, и мисс Изольда, жена дона Марко, прекрасный врач. Также неожиданную юридическую поддержку предложила мисс Вивьен – дочь женщины, которая когда-то помогала дону Артуа создать его империю. Радостной новостью стало и возвращение из больницы Гаррета – племянника дона Артуа, серьёзно раненного мистером Ланселем при попытке задержания.

Кроме озвученных людей на поминальный вечер также были приглашены ближайшие родственники дона Артуа мафии – племянник, брат Гаррета мистер Хавен и младшая сестра дона Артуа мисс Марго. Сегодня здесь для демонстрации стойкости и единства клана Камелотто. присутствуют и его молодые члены – Гэлхад, сын Ланселя, и протеже мистера Марлина Перси, пока что лишь кандидат на вступление в мафию.

Похороны дона Артуа состоялись буквально вчера, и уже сегодня было вскрыто его завещание. Вопреки ожиданиям, он не назвал имя наследника, но сообщил, что он поместил свой легендарный револьвер Calibre X в сейф и запер на шестизначный код. По легенде, абсолютно любое попадание из Calibre X приводит к смерти цели. Тот, кто сумеет заполучить этот револьвер, покажет себя достойным места главы клана, хотя, разумеется, ему нужно будет соблюсти и формальности – доказать чистоту своей репутации, получить поддержку окружающих и официальную подпись от старшего юриста. В конце вечера вам нужно будет определить, кто достоин возглавить клан Камелотто и стать наследником дона Артуа.

## Список реквизита

- Руководство мастера
- 12 квент (индивидуальных вводных) персонажей
- Листы с актами (25 штук)
- Листы Тристана и Изольды (6 штук)
- Письма мистера Грейла (3 штуки)
- 5 пистолетов, снайперская винтовка и револьвер
- Препарат мистера Грейла
- 5 склянок с феромонами
- Кантарелла
- Бинты для перевязки
- Карточки игровых предметов (1 лист)
- Бумага и ручки

### Тайминг

00.00 – Старт игры.

00.10 – Письмо от мистера Грейла (если не написали сами)

00.20 – Выдача первого текста Тристану и Изольде (в зависимости от принятого препарата)

00.30 – Перевязка руки Гаррета (напомнить игроку)

00.40 – Выдача второго текста Тристану и Изольде (в зависимости от принятого препарата)

00.50 – Выборы нового главы клана Камелотто.

01.00 – Конец игры.

## Руководство мастера

**Подготовка к игре.** Для постановки «Револьвера Дона Артуа» подойдёт любое помещение, достаточно большое, чтобы три-четыре группы игроков могли вести тихий диалог, не боясь быть услышанными. Кроме этого помещения полезным, но не необходимым будет ещё одно, для сюжетной линии переговоров с мистером Грейлом.

Подготовьте реквизит: разрежьте листы с актами, письма мистера Грейла и листы Тристана и Изольды. Листы персонажей, напечатанные как буклеты, сложите вдвое. Если остальной реквизит выполнен в виде карточек, нарежьте и их. Игра допускает проведение как с реалистичным, так и с бумажным реквизитом.

Вы можете поставить любую подходящую музыку – предпочтение стоит отдать симфонической и медленной. На игре нет необходимого антуража помещения, но для украшения подойдут тёмные или даже чёрные тона.

Вам нужно собрать игроков как минимум за 30 минут для игры для вводной и объяснения игровых моделей.

**Перед игрой.** Соберите игроков в одном помещении. Сообщите, что вы начнёте с общих правил классической ролевой игры – особенно важно зачитать их если среди участников есть незнакомые с жанром. Этих правил четыре:

- 1) У игры есть мастер. Он не играет ни на чьей стороне и следит за соблюдением правил.
- 2) Игра проводится в ограниченном месте (выбранное помещение) за ограниченное время (1 час)
- 3) Чужие листы персонажей читать запрещено
- 4) Отношения вне игры не вносятся в игру и наоборот.

Удостоверьтесь, что новички поняли эти правила, при необходимости ответьте на вопросы и двигайтесь далее.

Зачитайте вводную к игре (см. выше). Раздайте роли по своему усмотрению или делайте небольшие паузы, когда впервые зачитываете имя персонажа, и предлагайте одному из игроков вызваться на роль. После прочтения вводной и выдачи ролей расскажите игрокам про следующие игровые модели: процедура выбора нового главы мафии, пистолеты и убийства, репутация и юридические акты, сейф дона Артуа. Ответьте на вопросы или проведите демонстрацию моделей – важно, чтобы все поняли механику их действия.

Сообщите, что теперь у игроков есть время на знакомство с персонажами. Предложите им, когда они будут готовы, по одному подойти к вам и получить свой реквизит, а также задать вопросы по их роли. Не подсказывайте игрокам пути достижения их целей, но ответьте на вопросы по истории персонажа или работе игровых моделей.

Когда все подойдут к вам и получат реквизит, снова соберите всех в одном месте. Напомните игрокам, что цель этой игры – построение красивого и драматичного сюжета, а не наиболее быстрое выполнение целей. Напомните про этикет «светского криминального» общества и о том, что их персонажи дорожат понятием чести и репутации. *Обязательно* донесите до игроков, что каждый из их персонажей готов на многое ради своей цели, но всё-таки в первую очередь хотел бы остаться в живых.

После этого попросите игроков удобно расположиться в зале и почтить память дона Артуа минутой молчания, дождитесь минуту и после этого дайте старт игре. Если хотите, включите на это время трек «Godfather – Main Theme» на первые 30-40 секунд.

**Во время игры.** Следуйте таймингу, приведённому выше – это ваша главная обязанность. Кроме этого наибольшее мастерское участие потребуется для ведения сюжетной линии мистера Грейла, для контроля модели феромонов и для объяснения моделей юриспруденции и пистолетов. Напоминайте Гаррету, чтобы он время от времени уединялся на несколько минут, чтобы «поправить грим».

В остальное время мастер может как дистанцироваться от происходящего, оставшись наблюдателем, так и следить за игрой включённо (последнее предпочтительно, если опыт ведения кабинетных ролевых игр у мастера невысок).

Вам понадобится созвать всех игроков за 10 минут до конца игры, чтобы провести выборы нового главы клана. Ваша задача – лишь собрать игроков; делегировать проведение выборов вы можете мистеру Марлину или кому-то ещё.

**После игры.** Призовите игроков к тишине и поблагодарите за проведённую игру. Соберите по кругу первичный фидбэк – слово, словосочетание или фразу, которая максимально обобщает пережитый ими опыт. После этого дайте каждому немного времени на рассказ о том, кем он был и что он делал (рекомендуется давать не более 5 минут). Вы можете завершить разбор игры рассказом о собственных мастерских впечатлениях либо постараться с игрокам завершить сюжетные ветки и вместе попробовать предположить, как дальше сложится игровая история исходя из достигнутого финала.