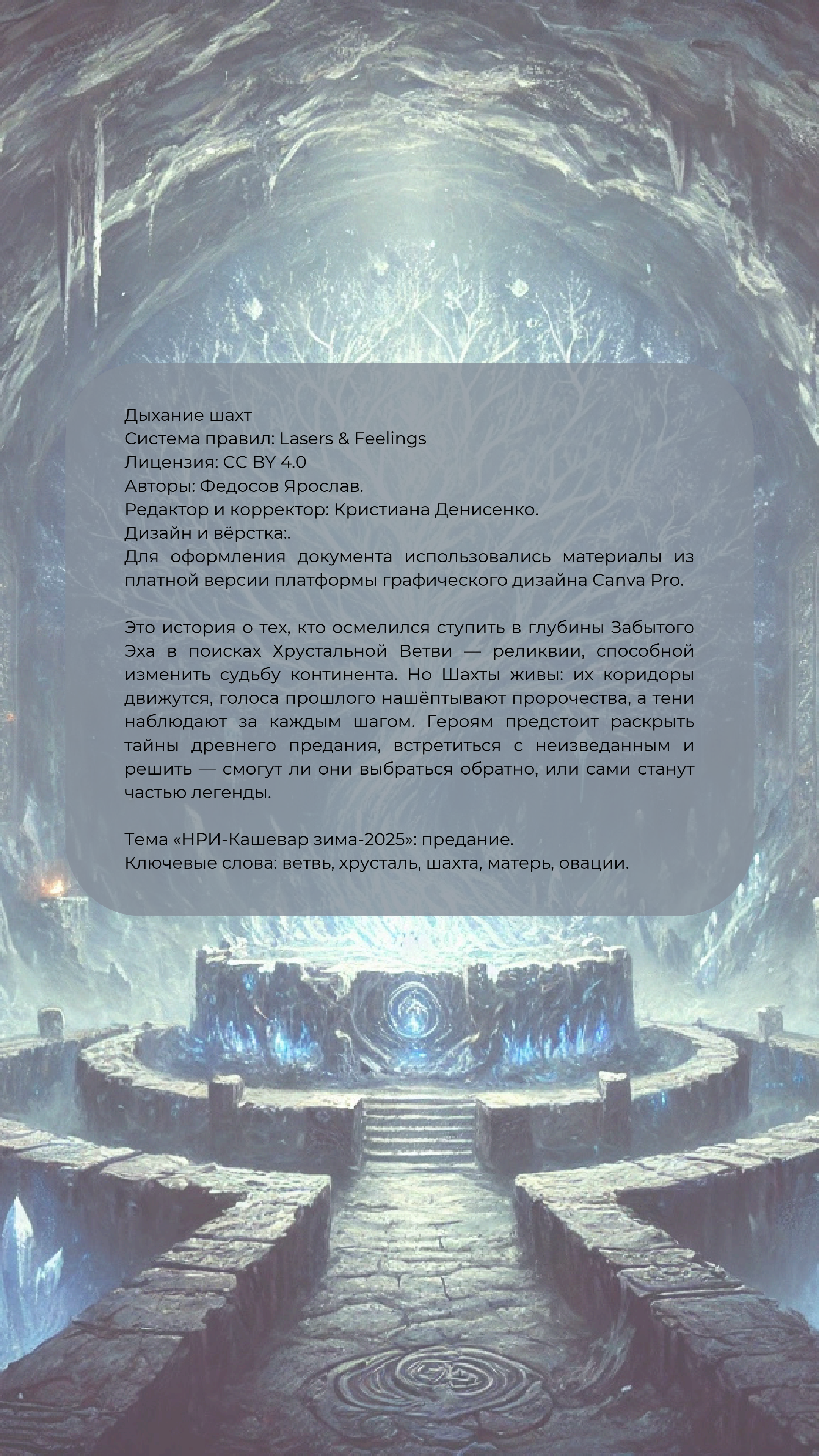




Дыхание Шахт

Зимний Кашевар 2025



Дыхание шахт

Система правил: Lasers & Feelings

Лицензия: CC BY 4.0

Авторы: Федосов Ярослав.

Редактор и корректор: Кристиана Денисенко.

Дизайн и вёрстка:.

Для оформления документа использовались материалы из платной версии платформы графического дизайна Canva Pro.

Это история о тех, кто осмелился ступить в глубины Забытого Эха в поисках Хрустальной Ветви — реликвии, способной изменить судьбу континента. Но Шахты живы: их коридоры движутся, голоса прошлого нашептывают пророчества, а тени наблюдают за каждым шагом. Героям предстоит раскрыть тайны древнего предания, встретиться с неизведанным и решить — смогут ли они выбраться обратно, или сами станут частью легенды.

Тема «НРИ-Кашевар зима-2025»: предание.

Ключевые слова: ветвь, хрусталь, шахта, мать, овации.

Настольно-ролевая игра

Эта игра предназначена для 3–4 участников. Вам понадобятся игральные кубики д6 (от 1 до 5 на игрока), бумага для записей и карандаши.

Все, кроме одного игрока, создают персонажей — искателей истины, ведомых **Матерью**, великой прорицательницей. Заглянув в глубины прошлого, она услышала **Предание о Хрустальной Ветви** — реликвии, что может спасти континент от грядущей гибели. Теперь героям предстоит отправиться в **Шахты Забытого Эха**, отыскать древний артефакт и вернуть его в мир.

Один из игроков берёт на себя роль ведущего — он управляет **Шахтами**, их тайнами, ловушками и обитателями. Ведущий описывает, что ощущают, видят и слышат персонажи, а игроки рассказывают, как их герои отвечают на вызовы таинственного подземного мира. Исследуйте забытые туннели, собирайте осколки прошлого, раскройте скрытую правду.



Пещеры Забытого Эха

Глубоко под землёй простирается царство теней и шёпота — лабиринт, где забытое прошлое продолжает жить. Узкие коридоры, затопленные залы, подземные реки — всё здесь дышит памятью веков. Древние существа, некогда населявшие пещеры, исчезли, оставив после себя лишь письма на каменных стенах. Но время не стерло их присутствия: порой в воздухе звучат голоса, рождающиеся из пустоты, а в тёмных уголках мелькают фигуры, которых никогда не существовало.

Говорят, души ушедших следят за живыми. Одни — с тревогой, другие — с завистью. И чем глубже ведёт путь, тем ощутимее их присутствие.

Дыхание Пещер

Шахты дышат. Их коридоры смещаются, стены сдвигаются, время теряет чёткость. Порой этот живой лабиринт открывает тем, кто осмелится взглянуть, пророческие видения — намёки на возможное будущее или отражения забытых событий.

Когда **Пещеры** дышат, один из игроков рассказывает, что видит его персонаж. Или ведущий раскрывает видение, доступное всем героям. Если путешественники не желают, чтобы пророчество сбылось, они могут попытаться изменить свою судьбу — описав, что делают, чтобы предотвратить грядущее.



Создание героя

Имя. Ваш герой нуждается в имени. Это может быть прозвище, титул или родовое имя, которое он носит с гордостью — или тяжёлым грузом.

Зачем вы здесь? Выберите вариант, бросьте 1к6 или придумайте свою причину:

1. **Матерь** избрала вас — её видение открыло вам путь.
2. Вы ищете **Хрустальную Ветвь**, надеясь обрести силу предков.
3. Вы хотите искупить вину своего рода, причастного к разрушению континента.
4. Вас влечёт древнее знание и забытые тайны.
5. Вы бежите от прошлого, надеясь, что **Пещеры** скроют вас.
6. Вам нужны деньги. Монеты могут откупить вас от долгов — или судьбы.

Роль в отряде. Выберите вариант, бросьте 1к6 или придумайте свою роль:

1. **Хранитель Знания** — маг прошлого, чьи руки несут силу забытых рун.
2. **Кристальный Провидец** — тот, кто слышит дыхание Пещер и читает их знаки.
3. **Шахтёр Душ** — искусный следопыт, чьё чутьё ведёт через тьму.
4. **Страж Предания** — воин, охраняющий секреты от их врагов.
5. **Певец Оваций** — голос, способный менять судьбы.
6. **Отчаянный Авантюрист** — герой, чьи клинки и улыбка одинаково опасны.

Определите Дыхание(от 2 до 5)

- Чем выше значение, тем лучше вы сопротивляетесь магии и преданиям.
- Чем ниже, тем ловчее избегаете ловушек и опасностей.

Создание героя - Продолжение

Дар Матери. Каждому герою **Матерь** дарует пророчество. Выберите вариант, бросьте 1к6 или создайте своё **предание**:

- 1."Только когда эхо назовёт тебя по имени, ты найдёшь дорогу обратно."
- 2."**Ветвь** примет того, кто обнимет страх, а не отвергнет его."
- 3."Твоя тень знает правду, но осмелишься ли ты спросить её?"
- 4."Когда два света сольются в одно, истина откроется."
- 5."Ты уже держал **Ветвь** в руках, но не узнал её."
- 6."Забвение настигнет тебя трижды, прежде чем ты вспомнишь путь."

Снаряжение

Каждый герой несёт с собой нечто, что отражает его прошлое, предназначение и характер.

Орудие — предмет, вплетённый в вашу историю. Возможно, это фамильный кинжал, несущий на лезвии следы забытых битв, или древний посох, напитанный магией предков. Может быть, в ваших руках — музыкальный инструмент, мелодия которого способна менять судьбы, или колода карт таро, открывающая завесу будущего. Выбор за вами.

Броня и одежда — доспехи, в которых вам предстоит встретиться с неизведанным. Будь то лёгкая куртка странника, выдавшая сотни дорог, или украшенные гравировкой латы, несущие символ вашего рода, — экипировка должна соответствовать вашему пути.

Особый предмет — таинственный артефакт, что станет вашим спутником в Шахтах:

- 1.Осколок **хрусталя** — мерцающий светом чужих миров.
- 2.Фрагмент **ветви** — реликвия, способная отпугивать тёмных существ... если они её боятся.
- 3.Печатка с символом **Матери** — оберег, не позволяющий вам сорваться в пропасть, даже когда почва уходит из-под ног.
- 4.Эхо-камень — древний камень, улавливающий звуки прошлого и усиливающий ваш голос, превращая слова в силу.

Что именно вы несёте с собой — ключ к вашему характеру и судьбе.

Вызовы внутри Шахт (кубы и броски)

Когда герой сталкивается с испытанием, судьба решается броском 1к6. Количество кубов может увеличиться, если:

- Персонаж разбирается в этом деле (+1 куб).
- Действие находит отклик у **Шахты**, вызывая её **Овации (+1 куб)**.
- Герой эмоционально вовлечён в ситуацию (+1 куб).
- Испытание связано с Даром **Матери** (+1 куб).
- Персонажу помогает союзник (+1 куб).

Проверка против Дыхания

- Если испытание касается тайн, магии, преданий — результат броска должен быть ниже значения Дыхания.
- Если герой сталкивается с физической опасностью — требуется выбросить выше Дыхания.

Результаты броска

- 0 успехов — ситуация выходит из-под контроля, ведущий усложняет положение.
- 1 успех — задуманное удаётся, но не без последствий.
- 2 успеха — уверенное преодоление испытания.
- 3 успеха — персонаж обретает **Заботу Матери** и особое преимущество.

Забота Матери(ЗМ) — когда прорицание на вашей стороне

- 1 **ЗМ** — задать ведущему один честный вопрос о мире.
- 2 **ЗМ** — поддержать союзника, добавив ему успех.
- 3 **ЗМ** — воплотить задуманное без броска: раскрыть тайну, найти выход, преодолеть угрозу.

ЗМ также можно получить, когда игроки взаимодействуют с Дыханием **Шахт** или исследуют легендарные места.

Развитие истории

Легендарные места внутри Пещер Забытого Эха

1. **Зал Эха** — гигантская пещера, наполненная странными звуками, которые могут быть голосами прошлого. Опасность: потеря ориентации из-за акустических иллюзий.
2. **Кристальный Перекрёсток** — место, где стены усыпаны светящимися драгоценными кристаллами. Опасность: кристаллы хрупкие и могут обрушиться при грубом прикосновении.
3. **Река Забвения** — подземный поток, скрытый в тёмных тоннелях. Опасность: вода обладает странными свойствами, способными стирать воспоминания.
4. **Залы Теней** — пространство, где свет искривляется, создавая живые иллюзии. Опасность: трудно отличить настоящие объекты от фантомов.
5. **Плато Оваций** — древний амфитеатр, где можно услышать шёпот давно исчезнувших народов. Опасность: голоса могут завладеть сознанием путешественников.
6. **Туннели Безвозврата** — лабиринт, чьи коридоры меняют форму. Опасность: можно заблудиться навсегда, если не оставить следов пути.

Развитие истории - продолжение

Встречи с обитателями Пещер Забытого Эха

1. **Хранитель Теней** — призрачное существо, помнящее давние события. Оно может предложить знания или загадку, но не терпит лжи.
2. **Каменный Страж** — древняя статуя, которая оживает при приближении. Она задаст испытание, прежде чем пропустить дальше.
3. Потерянные Души — бесплотные силуэты, скитающиеся в поисках утраченных воспоминаний. Они могут дать подсказки или увести в ловушку.
4. **Ткач Судеб** — таинственная фигура, плетущая нити прошлого и будущего. Он предлагает один ответ на любой вопрос — но за плату.
5. **Светоносный Змей** — существо, питающееся хрустальными осколками. Оно может быть полезным союзником, если его не спугнуть.
6. **Проклятый Провидец** — человек, застрявший в Пещерах века назад. Он может рассказать о пути вперёд, но каждое слово даётся ему с болью.

Игра заканчивается, когда герои:

- Разгадывают **Предание**.
- Встречаются с **Матерью**.
- Находят путь к **Хрустальной Ветви**.
- Становятся частью **предания**, исчезая в Пещерах...

Шахта помнит всё. Какую историю она расскажет о вас?