

Старая сказка

НРИ об обреченных героях в мире старых мрачных легенд и сказок.

Игра на конкурс НРИ-Кашевар Зима-2025

Тема: предание.

Ключевые слова: ветвь, хрусталь, мать.

Автор: Дмитрий Резвых

Игра основана на правилах Trophy System.

This work is based on Trophy (trophyrpg.com), product of Jesse Ross and Hedgemaze Press, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Trophy is adapted from Cthulhu Dark with permission of Graham Walmsley. Trophy is also based on Blades in the Dark (found at <http://www.bladesinthedark.com/>), product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Trophy: <https://trophyrpg.com/>

Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY) License: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Blades in the Dark: <http://www.bladesinthedark.com/>

Creative Commons Attribution 3.0 Unported license: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>



Создание персонажа

В игре персонажи путешествуют через таинственный лес в поисках Матери. Мать здесь – это олицетворение второго рождения персонажей. Племя или род главных героев отвергли их, и теперь они ищут смерти и перерождения в лоне Матери.

Герои живут в мире из легенд: их общество – это племена, которыми правят вожди, их дома – это полузарытые в землю хаты с земляным полом и очагом в центре, их оружие – примитивные топоры и копья.

Грех

Подумайте над тем, какое преступление совершил ваш герой, за что был изгнан из племени и обречен на скитания. Вот несколько возможных причин, можете выбрать одну из них или придумать свою (чтобы выбрать случайное значение – бросьте шестигранный кубик):

1. Вы убили важного соплеменника и не смогли объяснить достойно свой поступок остальным.
2. Вы практиковали колдовство, но результаты общения с духами не устроили ваших соплеменников.
3. Вы физически или ментально ущербны по мнению соплеменников и они отказались кормить лишней рот.
4. Вы уже слишком стары и никто не вступился за вас и не взялся оберегать.
5. Вы ничего не совершали сами, но взяли на себя вину другого, пообещав искупить вину брата, сестры или кого-то из родителей.
6. Вас оставили на съедение животным на стоянке у потухшего костра по обычаю или из-за какой-то личной мести соплеменника.

Изгнанные из племени, вы некоторое время скитались или же целенаправленно пришли к каменному идолу у опушки леса. Отсюда с горсткой таких же отщепенцев вы войдете в лес, чтобы совершить обряд перерождения.

Цель

По обычаю ваших племен тот, кто вернулся из леса - уже новый человек и более не несет ответственности за то, что сделал тот, другой. Также такой человек может рассчитывать на уважение в племени и награду. Определите Цель, которая будет освещать вам путь. Вот несколько вариантов:

1. Вы сможете получить любую женщину (мужчину) племени и никто не встанет у вас на пути.
2. Вы сможете безнаказанно совершить отмщение по собственному разумению.
3. Вы будете почитаться как посланник и избранник духов, к вашим словам будут прислушиваться, вам будут отдавать лучшие куски мяса после вождя.
4. Вы сами станете вождем племени, закаленные встречей с Матерью и новым рождением.

5. Вы сможете увести из племени часть людей и основать собственный род, подарив им новые, невиданно плодородные земли о которых узнали от Матери.
6. Вы будете уже совершенно другим – изменитесь внешне и внутренне, будете более красивым, сильным. Сбросите старую кожу словно змея.

Навыки

Выберите или придумайте один навык, который больше остальных развит у вашего персонажа. Каждый раз идя на риск, если этот навык поможет вам, вы можете добавить один белый кубик к броску.

Примеры навыков и варианты применения (можно выбрать случайный броском кубика):

- **1. Охотник**
 - поиск следов
 - знание о повадках зверей
 - умение выживать в лесу
- **2. Шаман/Ведьма**
 - знание Заговоров
 - общение с духами Леса
 - знания о дурманящих травах
- **3. Умелец**
 - изготовить что-то своими руками
 - починить сломанное
 - разобраться как что-то работает
- **4. Зверь**
 - отбросить человеческое и потягаться с диким зверем
 - пообщаться с животным
 - призвать не помощь свое тотемное животное
- **5. Мерзавец**
 - украсть что-то у другого человека
 - попытаться скрытно убить другого человека
 - убедить человека действовать по твоему велению
- **6. Хранитель огня**
 - Вспомнить родовые легенды и предания
 - Знать последовательность действий и тонкости ритуала
 - Трактовать знаки и пророчества нечистой силы

Заговоры

Небольшие словесные формулы, которые вы узнали от ваших предков и используете в повседневной жизни. Вы можете добавить свои Заговоры.

Чтобы совершить Заговор, вы должны совершить рискованный бросок обязательно как минимум с одним черным кубиком.

Вы добавляете себе по 1 значению Истощения за каждый изученный Заговор. В начале игры вы знаете не более одного.

Из трухлявых пней да нечистых болот, изыди вон

Потусторонние силы вынуждены договориться с тобой, возможно попытаться обмануть или уйти. На этот раз.

Черт, черт, поиграй да отдай

Вы можете найти где-то в лесу потерянную вами когда-то вещь. Она мистическим образом оказалась здесь.

Земли хлад, предка кость, ответь на вопрос

Дух предка явится чтобы дать вам дельный совет. Вы можете задать ему один вопрос и ведущий даст честный ответ.

Правила игры

Истощение

Истощение – это предел ваших физических и ментальных способностей. Чем выше ваш показатель Истощения, тем ближе вы к смерти. Поход в лес будет истощать ваши физические силы, а увиденные ужасы – ослаблять рассудок.

В начале игры показатель Истощения равен 1. Он не может в течение сюжета опускаться ниже этого значения.

Истощение растет, когда на черном кубике выпадает число выше вашего текущего показателя Истощения.

Черный кубик может кидаться, если вы совершаете рискованный бросок, произносите Заговоры, встречаете какие-то новые для себя потусторонние явления.

Если Истощение достигло 5, то вы можете снизить его **дважды**. Сделать это можно в любой момент, поставив соответствующую сцену. Это может быть разговор с товарищами, встреча с нечистой силой или внутренний монолог.

Первый раз измените свой Грех на более страшный. Это может быть как озарение или чье-то напоминание о том, что все это время вы здесь пытались искупить совсем другое прегрешение.

Второй раз – если измените свою Цель на более амбициозную. Не бойтесь слишком перегнуть палку – скажите, что сами станете для Матери Мужем; скажите, что объедините все племена отсюда и до самого горизонта и так далее.

Рискованный бросок

Когда персонаж совершает рискованное действие или колдует, Ведущий может попросить игрока совершить рискованный бросок.

Сначала определите, сколько кубиков вы кидаете (используются шестигранные кубики белого и черного цвета). Результатом броска будет наибольший результат на одном из кубиков. Количество кубиков называется пул.

В начале в вашем пуле ноль кубиков. Если далее вы не сможете набрать в бросок еще кубиков и не рискнете кинуть черный, то вы не можете совершить это действие (если вы желаете, то можете отыграть это как провал попытки действовать).

Возьмите:

- один **белый** кубик, если для действия так или иначе используется Навык персонажа.
- еще один **белый** кубик, если вы или другой игрок или Ведущий предлагает вам Сделку и вы согласны на нее. Это означает, что вне зависимости от результата броска произойдет еще одно неприятное событие (оно может произойти несколько позже). Обсудите, что это будет, чтобы все точно понимали условие Сделки. Пример – “Болотный повторно явится забрать тебя к себе” или “Баба Яга заберет твоего первенца”.
- добавьте **черный** кубик, если готовы к тому, что ваше Истощение может повыситься

Совершите бросок всех кубиков, какие удалось набрать в пул и определите лучший результат. Если лучший результат на **черном** кубике и этот результат **выше** чем ваше текущее значение Истощения – повысьте Истощение на 1.

Если два наивысших значения на одном из белых кубиков и на черном равны – “побеждает” **черный** кубик.

Если наилучшее значение на **белом** кубике, но вы хотите испытать удачу и, возможно, добиться лучшего результата – добавьте в пул еще один **черный** кубик и повторите бросок.

При встрече с потусторонним и мистическим прямая физическая агрессия автоматически приводит к смерти персонажа, однако персонаж может пытаться убежать, спрятаться, договориться, применить Заговор и так далее.

Результаты броска

1-3 – провал, ситуация оборачивается в худшую сторону. По выбору ведущего, этот результат может означать успех конкретно вашего действия, но изменение в худшую сторону в целом.

4-5 – успех с осложнением. Ваше действие успешно, но имеет какой-то побочный эффект.

6 – успех. Опишите его сами или попросите помощи Ведущего в описании.

Путешествие через Хрустальный лес

Этот раздел содержит набор материалов Ведущего для проведения игры.

Постарайтесь изобразить в сюжете старое и мрачное народное предание. Ниже будут описаны образы узнаваемых фольклорных персонажей, но с долей хтоничности.

Для персонажей игроков происходящее не менее жутко и странно, чем для современного человека. Да, они могут знать даже какие-то формулы общения с нечистой силой, которым их обучили в племени, могут знать Заговоры, но нечисть все равно жестока, безжалостна и вероломна в отношении людей.

Лес для персонажей одновременно реальный и потусторонний – они чувствуют нутром, что находятся на землях мертвых, в стране мертвецов.

Лес и болотистая местность вокруг него замерзли, сейчас зима. Нечистая сила вышла из всех берлог и водоемов и безнаказанно гуляет в тени лесов, покрытых прозрачными ветвями-сосульками.

Солнце не показывается из-за низких туч или вовсе исчезает за горизонтом и тянется бесконечная холодная ночь.

Как вести игру

Задача игроков и Ведущего за столом – сложить связную историю, которая будет напоминать старинные, мрачные, забытые предания. Реальные легенды и сказки могут служить вам вдохновением, но вы вольны дополнять повествование элементами по своему вкусу. Представленные здесь элементы позаимствованы или вдохновлены легендами и сказками славянских народов.

Сначала вместе с игроками создайте персонажей, как указано ранее. У каждого персонажа должен быть свой Грех и своя Цель. Также каждый обладает каким-то Навыком, в котором он лучше остальных. Попросите придумать персонажам тотемное животное. Такое есть у каждого племени и люди верят, что именно от этого животного пошел их род.

Далее составьте карту взаимоотношений, убедитесь что у каждого персонажа существуют взаимоотношения и краткая предыстория с каждым другим персонажем. На старте истории они могут быть не вполне проясненными. Например, если вы договорились, что пара персонажей соперничают за женщину, можете придумать только общие черты этого конфликта. Пусть он лучше разовьется далее по ходу действия.

Два персонажа могут быть из одного племени или из одной семьи, а могут быть из соперничающих семей или племен.

Удобно взаимоотношений формулировать начиная с фразы “я хочу, чтобы...”. Один персонаж хочет чего-то от другого, но тот не может или не хочет пока ему это дать.

Со всей информацией на руках необходимо спроецировать ее на историю. Подумайте, в каких сценах могли бы проявиться взаимоотношения персонажей? Как эти взаимоотношения могут использовать в своих целях или просто поучаствовать в них разные нечистые силы (описание таких существ из Леса представлены далее).

Вместо того, чтобы досконально готовиться, оставьте пространство для будущей игры, дайте возможность повествованию двигаться от сцены к сцене и добавляйте заготовленные элементы по необходимости. Сцена – это часть повествования подобно сцене в фильме – одно событие или один диалог, часть действия вроде погони или передышки. Давайте возможность игрокам ставить сцены со своим персонажем в центре внимания (обычно удобно делать это по очереди, например, двигаясь по часовой стрелке). Следите за динамикой – не давайте сценам затягиваться, если в ней выяснили или сделали все, что хотели – переходите к следующей. Если сцена длится дольше, чем 10 минут - можете сделать монтажную склейку на сцену со следующим персонажем, а предыдущую поставить на паузу и вернуться к ней позже.

Не нужно продумывать сцены наперед, но лучше продумать мотивацию всех персонажей под вашим управлением, в том числе – разной нечистой силы. У нечеловеческих персонажей мотивация может быть трудно уловима или не вполне последовательна, важно определить их импульс. Далее описаны разные виды нечистой силы и дается их мотивация. Можете использовать представленные здесь идеи или развить свои на их основе.

Нечисть

Болотный дух

Олицетворяет жадность и всякий вид стяжательства. Болота – гиблое место, которое затягивает, засасывает в свои глубины. Оно может показывать путникам заманчивые картины: богатства, манящие огоньки, свежую горячую еду. Все это оказывается лишь иллюзией и видением.

Сам болотный дух – это огромное лицо, состоящее из болотных трав, хитро сплетенных черных корней, кочек и камней. Рот болотного духа – это ненасытная топь, из которой нет выхода. Когда он говорит, то всякий с трудом сдерживается чтобы не ринуться в эту топь очертя голову.

У болотного духа старые счета с лесным Хозяином и он будет доволен сделкой – какое-то лесное существо, например олень или кабан взамен на то, что понадобится персонажам. Это может быть подсказка как пройти через топи по дороге к Матери или нужный и ценный предмет.

У болотного духа есть и Сердце Матери, которое он проглотил на заре времен. Из-за этого Мать навсегда стала холодной и безучастной к своим детям, Королевой Мертвых.

Баба Яга

Она живет в доме, который снаружи похож отдаленно на зверя – стоит на четырех бревнах-лапах, имеет вход в пасти зверя и второй выход – под “хвостом” зверя из старой соломы.

Каждому персонажу придется пройти насквозь этот дом, по пути пожертвовав Бабе Яге какую-то часть своего смертного тела или даже позволив ей съесть себя и снова изрыгнуть. Каждый может пытаться спорить и торговаться с Бабой Ягой – ей нравится эта игра. Хотя она и не потерпит неуважения в процессе.

В зависимости от успешности торговли или от размера жертвы персонаж может

- Получить какую-то способность (работает как и обычный Навык), например, отдав Бабе Яге руки, он может получить новые – сплетенные из лесных ветвей или оторванные у мертвеца. Новые руки могут быть в чем-то особенно проворны.
- Получить волшебного спутника – лесного зверька, вроде белки или кота. Тот может показывать дорогу или выполнять мелкие поручения. Механически помощь волшебного спутника дает дополнительный белый кубик, так же как и Навык.
- Получить тайное сокровенное знание, которое откроет персонажу путь к дальнейшему прохождению Ритуала.

Лесной Хозяин

Хозяин олицетворяет лес, но лес – это не просто деревья, а отдельная вселенная, бесконечное пространство, в котором нет времени, начала и конца. Для Хозяина не существует расстояния, он может перенести персонажа в любую точку мира, если пожелает. При этом Хозяин Леса имеет абсолютно нечеловеческое, чуждое мышление.

Встреча с Хозяином леса для персонажей – это способ познать свою незначительность. В лесу помимо зверей живут тотемные животные разных племен – это олицетворение этого животного в его идеальной форме. Только безупречное слияние и проявление себя в форме зверя может помочь персонажу вернуть остатки разума. Оказавшись на какое-то время (возможно, на целую жизнь) в форме тотемного животного, персонаж должен преуспеть в том, чтобы быть им и служить хозяину Леса.

Не так-то просто разгневать Хозяина Леса: жизнь и смерть для него – все едино. Но говорят, что Матерь разгневала его, вдохнув разум в людей – дала им внутренний взор и память. Говорят, что Хозяин одарит того, кто приведет Матерь во владения леса.

Черт

Олицетворение обмана, игривости, проказ и шалостей. Черт – это малый дух, который никому конкретно не служит, но помогать может всем, в том числе персонажам игроков и любым нечистым силам.

Ближе всего Черт к Бабе Яге – именно через ее дом он попадает в мир людей и обратно в Лес. За это он приносит ей небольшие подарочки (это может быть и смешная история, и человеческий младенец). Черт – плут, но ему важно играть по правилам, тогда победа значимее и удовольствие больше. Например, если предложить ему какую-то сделку и добиться согласия, то на его слово можно рассчитывать.

Глубокая потребность и внутренний конфликт Черта в том, что он хочет собственный дом, но не знает толком, что это и где оно вообще находится. Дом здесь – метафора устроенности и оседлости: очаг или своя пещера. Но чтобы дом получить, черт должен бросить свою вольную плутовскую жизнь. А она приносит ему много удовольствия.

Сестрица и семеро из леса

Братья разбойники, которые живут в лесу. Они поселились тут в незапамятные времена и водят дружбу с темными силами. У них есть терем – темный бревенчатый дом, полный странных комнат. Одна из комнат закрыта на тысячу замков и никому туда заходить нельзя, Семеро зорко следят за этим.

В доме разбойников живет девушка. Они называют ее своей Сестрицею или женой. В ней персонажи могут видеть разных важных для них женщин – свою мать, возлюбленную или сестру. Им кажется, что она выглядит и ведет себя точно как она.

Сестрица обольщает всех и пытается убедить заглянуть в закрытую комнату. Тому, кто в нее войдет, придется померяться силами с одним из братьев и погибнуть. В этом случае “померяться силами” не означает бросок, персонаж просто погибает. Дело в том, что разбойники – мертвецы, и каждый уже был убит до этого.

Далее опишите, что появляется Сестрица и, напоив его из хрустальной чаши, воскрешает. Персонаж остается неживым, но игрок об этом не знает. Он может продолжать свой путь, но уже не сможет вернуться в мир живых. Вы можете описать это в финале истории персонажа или далее по сюжету.

Рано или поздно этот персонаж должен будет вернуться в дом разбойников и служить Сестрице, но она готова ждать нового братца сколько потребуется.

Что находится в закрытой комнате, лучше определить контекстуально из повествования. Если персонажам что-то необходимо для прохождения очередного испытания – оно может быть там. Также там могут быть глаза Матери, которые у нее украли.

Матерь (мать-Земля)

По легендам Матерь – это создательница всего живого, из лона которой вышли и люди. Она властна над душами людей, а их смертная оболочка для нее – не более чем дымка.

Мать представляет из себя огромную пещеру, внутри которой множество влажных, пустых глазниц, а глубоко внутри – зияющая дыра от некогда живого сердца.

Раньше она постоянно порождала все новых существ, но другая нечистая сила лишила ее этой возможности. Сейчас она безутешна, холодна и жестока. Все живое возвращается в ее лоно после смерти, чтобы вернуться в мир опять через вечный круговорот жизни. За то, что все живое возвращается к ней, ее иногда зовут Королевой Мертвых.

Мать не дает персонажам перерождение просто так – они должны как минимум пройти испытания Бабы Яги и Хозяина Леса (отдать часть себя и побывать животным). Она может просить у них вернуть ей ее украденные части, но умалчивает, что с обретением их равновесие мира нарушится и наступит новая, совсем иная эпоха.