

ДРЕВНИЕ ПРЕДАНИЯ

НАСТОЛЬНО РОЛЕВАЯ ИГРА



АВТОР - ЗАГАДОЧНЫЙ ОРАКУЛ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Цель игры	3
Очки преданий (ОП)	3
Характеристики	3
Броски и проверки	3
Смерть	3
Хранитель	4
Ведущий Хранитель	4
Способности Хранителей:	4
Получение очков предания	4
Перехват Инициативы	4
Великие Герои	6
Акты, сцены, ход и ситуации	6
Акт	7
Сцена	9
Инициатива и ход	9
Ситуация и счетчики	10
Последовательность ситуации	10
Ключевые слова акта	11
Неожиданные повороты	11

ДРЕВНИЕ ПРЕДАНИЯ

Настольно ролевая игра, созданная в рамках зимнего конкурса Кашевар 2025.

ТЕМА – ПРЕДАНИЕ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: ВЕТВЬ, МАТЕРЬ, ОВАЦИИ

Игра представляет собой выступление и общий рассказ Хранителей историй – умудренных летописцев, историков, ученых и прочих великих умов. Они собрались вместе, чтобы рассказать Древнее Предание о великих героях и их пути к славе. Каждый из **Хранителей** (игроков) берет на себя обличие легендарного **героя** прошлого (персонажа) и под руководством **Ведущего Хранителя** (ГМ-а) они рассказывают эпическую историю о становлении и похождениях бравых воинов, их победах и поражениях.

Цель игры

Рассказать интересную историю, импровизируя на ходу. Хранители следуют *матери* всех сюжетов - классической трехактной структуре, имея таблицы и подсказки к основным элементам, где и как может происходить действие. Хранители должны подавливать друг друга и Ведущего Хранителя на неточностях, менять ход истории, создавать неожиданные повороты и всячески *разветвлять* повествование. При этом отыгрывать своих персонажей раскрывая их как личностей и связывая происходящее с их предысториями, развивая сюжет предания.

Так же важно рассказать предание так, чтобы герой Хранителя выглядел наиболее эпично и величественнее остальных, получив звание **ЛЕГЕНДАРНОГО** героя. Для этого в конце игры складываются все его очки характеристик и сравниваются с другими героями.

Игра позволит развить фантазию, навыки импровизации, выбора нестандартных подходов к решению проблем, ведению записей и много чему еще, важного для любого ГМ-а.

Очки преданий (ОП)

Валюта для влияния на историю и ход предания. Каждому Хранителю начисляется 1 ОП в начале и конце каждого акта (всего их 3).

Если Хранитель в роли героя или в роли Ведущего Хранителя сделал что-то *невероятное* (по общему решению остальных Хранителей): хитро связал все нити воедино, провел умопомрачительную сцену или поразил всех своим умением импровизации. То он срывает *овации* публики и получает 1 очко Предания.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ДиС (Доблесть и сила) – Сила /Ловкость

ЧиО (Честь и отвага) – Мудрость/Харизма

РиХ (Разум и хитрость) – Интеллект/Сноровка

При создании героя базовые значения:

3 – 4 – 5 распределите по желанию.

Иногда в игре будут встречаться вариативные значения, например – 1/2/3. Каждое из них относится соответственно к 1, 2 и 3 актам. Т.е. если сказано, что персонаж получает 1/2/3 очков характеристик это будет значить что в первом акте он получит 1, во втором 2, а в третьем 3 очков.

БРОСКИ И ПРОВЕРКИ

Для игры вам понадобится горсть шестигранных костей кб. Каждый раз, когда ваш герой совершает какой-то поступок, будь то сражение с монстром или флирт с королевой он должен выбрать для этого соответствующий навык и бросить количество костей кб равное его значению.

Значение **5+** на кубе является успехом.

Критический успех – Если при броске у героя выпали 3 и более 6-ки это критический успех. Герой получает 1/2/3 очков характеристик, по которой он проходил проверку.

Провал – если во время проверки не выпало ни одного успеха, то нужно кинуть по таблице **неожиданных поворотов**. Эффект мгновенно вступает в силу.

Как только герой теряет полностью одну из характеристик, он получает позорный титул (придумайте по ситуации) и больше не может с помощью нее решать проблемы. Он может восстановить 1к3 очков этой характеристики в начале следующего акта.

СМЕРТЬ

Игра не подразумевает как таковой гибели героев. Основная цель тут создать интересный сюжет, развить навыки импровизации и стать известнее других героев. Система рассчитана на быстрые игры в одну сессию.

Однако если вы чувствуете, что смерть героя была бы тут уместна и усилила бы драматизм ситуации то сделайте это! А в следующем акте он или его наследник могут вернуться перерожденными и продолжить игру.

ХРАНИТЕЛЬ

- Отыгрывает своего персонажа ведя его от истоков к возвышению
- Решает встречающиеся ему на пути ситуации максимально выгодным для него путём, для получения очков Предания
- Поддавливает Ведущего Хранителя на неточностях
- Использует очки Преданий чтобы внести разнообразие в сюжет или стать Ведущим Хранителем

ВЕДУЩИЙ ХРАНИТЕЛЬ

- Ведет игру, описывая окружение, вводя новых неигровых персонажей и ставит перед героями сцены, в которых им предстоит преодолевать трудности
- Следит за миром всем, что в нем происходит, направляет сюжет предания дальше, руководствуясь при этом собственной фантазией и таблицами

СПОСОБНОСТИ ХРАНИТЕЛЕЙ:

1 ОП / Каверзный вопрос. Задайте Ведущему Хранителю вопрос о каких-то конкретных вещах и взаимосвязях. *Почему орки поселились именно тут? Зачем кольцо выкопали именно в этом вулкане? Кто сидит от короля по правую руку?* Если ведущий хранитель замешкался с ответом, то вы получаете одно очко предания и вправе перехватить роль ведущего хранителя. Однако **обязаны** ответить на собственный вопрос.

3 ОП / В моих источниках по-другому. Выберите новое место действия всей истории, акта или конкретной сцены. Поменяйте злодея или еще какой-либо важный элемент Предания.

2 ОП / Ты все переврал. Выдайте запрет на определенный ход решения задач другому Хранителю. Например, если его герой постоянно жестоко со всеми расправляется, то скажите ему что вообще-то согласно вашим данным и рукописям: *“Гтрак Кровавый спустя десятилетия резни стал пацифистом и больше не приемлил насилия.”*

1 ОП / Не так. Заставьте Ведущего Хранителя изменить ход повествования в совершенно другую сторону. *Предлагая награду, добрый король говорит вам.... Не так.... Угрожая казнью, ужасный тиран требует...*

1 ОП / Преобразование. Вы можете добавить 1 к значению любого куба после броска на проверку. 2 потратив 3 ОП становится 5.

2 ОП / Вдохновение. Вы можете перебросить все кубы на проверке, используя только новые значения.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ПРЕДАНИЯ

Герои в историях справляются с препятствиями, которые на них насылают Ведущий Хранитель. Хранитель играющий за героя должен максимально эпически, брутально, героически и захватывающе описать как его персонаж справляется с проблемой в конкретной ситуации, бросая при этом проверки. Если в результате этого герой смог выполнить хотя бы два из четырех условий ниже, то он получает 1 очко предания:

- 1) Сделать связь с предысторией героя
- 2) Сказать пафосную речь
- 3) Полностью вжиться в роль, хорошо отыграв отличительные стороны своего героя
- 4) Провзаимодействовать с другим героем в процессе решения проблемы

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Хранитель может перехватить инициативу, чтобы стать Ведущим Хранителем. Сделать он это может тремя способами:

- 1) Подловив текущего Хранителя на нестыковке фактов или логической ошибке в повествовании. Тогда нужно первым прервать его с фразой “НЕ было такого, теперь историю расскажу я”.
- 2) Потратив 3 ОП.
- 3) Ведущий Хранитель может добровольно передать свою роль любому Хранителю.

Рекомендуется заранее оговорить минимальное время, которое кто-то должен провести в роли Ведущего Хранителя. Что бы не перебрасываться этой ролью как горячей картошкой. Если это конечно не то, что вы хотите.





ВЕЛИКИЕ ГЕРОИ

Каждый хранитель обязан создать своего легендарного героя, следуя шагам ниже (лист персонажа вы найдете в конце документа):

Ключевые слова. Выберите или бросьте случайно по таблице, выбрав по 1 слову из 3 разных столбцов. От них вы будете отталкиваться при дальнейшем создании персонажа. Интерпретируйте их как хотите. Пофантазируйте, как они могут быть связаны и какие аспекты характера или вашего прошлого и истории могут отображать.

К10	Светлые	Темные	Нейтральные
1	Бриз	Трясина	Остров
2	Корни	Пожар	Закат
3	Жаворонок	Гниль	Рассвет
4	Родник	Тьма	Земля
5	Росток	Шёпот	Песок
6	Солнце	Пропасть	Утёс
7	Ветер	Голод	Дуб
8	Звезды	Полночь	Облако
9	Роса	Лёд	Скала
10	Трава	Пепел	Поле

Характеристики. Нужно распределить значения 3, 4 и 5 на характеристики персонажа.

Титул. На основе ключевых слов и ваших соображений о персонаже придумайте себе титул. В других играх он называется Классом. Но так как в этой системе нету конкретных способностей и заклинаний, то титул является ярким и понятным отображением способностей персонажа и его направленности.

Например: Волшебник, Ведьмак, Священник, Наемник, Варвар, Паладин и пр.

Прозвище. Придумайте интересное прозвище, возможно оно будет отображать черту характера вашего персонажа или его predisposition к чему либо. В конце каждого акта вы будете получать по одному прозвищу. Они отражают изменение вашего персонажа и его отличительные особенности, на которые он опирается в жизни.

Например: кровожадный, дерзкий, милосердный, ослепительный, разрушитель и пр.

Предыстория. Должна быть короткой, но интересной. С достаточным количеством белых пятен, интересных особенностей и зацепок чтобы привязывать к ней действия персонажа по ходу игры.

Талант. Придумайте талант вашего героя. В чем он хорош и как он обычно решает проблемы, будь то кровожадный монстр или светский раут. Талант может подчеркивать предысторию, особенность или профессию. Например “мой персонаж хорошо дерется/очень рукастый/умнее большинства вокруг/хороший взломщик/ психолог и пр.”.

Применить талант можно один раз за акт. И только если обосновать его применение в текущей ситуации. При применении таланта игрок получает успехи при проверках на 4+ а не на 5+, в конкретной ситуации.

Внешность. Опишите внешность вашего героя. Добавьте особенностей и привычек, чтобы выделить его на фоне других.

Имя. Наконец назовите вашего героя.

Складывается из: Имя + Титул + Прозвища. Например: Гуртз Варвар Кровавая Ярость.



АКТЫ, СЦЕНЫ, ХОД И СИТУАЦИИ

Игра строится на классической 3-х актной структуре построения сюжета.

АКТ

Перед тем как начать игру, нужны точки для сюжета и **Драматический вопрос**.

Для этого выберите или бросьте по таблице ниже и от этого отталкивайтесь.

1к20	Кто/Что	Какое	Действие
1	Король	Проклятый	Исчезновение
2	Артефакт	Забятая	Восстание
3	Империя	Ложный	Смерть
4	Герой	Одержимый	Возвращение
5	Бог	Утраченный	Победа
6	Дитя	Тайный	Откровение
7	Лес	Запрещенный	Убийство
8	Орден	Бесконечный	Исцеление
9	Город	Легендарный	Осада
10	Трон	Лживый	Пробуждение
11	Народ	Испорченный	Сожжение
12	Дух	Забывтый	Заговор
13	Воин	Обреченный	Сражение
14	Злодей	Поддельный	Открытие
15	Башня	Мертвый	Появление
16	Маска	Священный	Раскрытие
17	Чудовище	Предатель	Крушение
18	Истина	Безумный	Расцвет
19	Ключ	Древний	Обретение
20	Книга	Разрушенный	Уход

Ведущий Хранитель бросает к20 по каждому столбцу и соединяет выпавшие слова в осмысленный вопрос. Если результат неоднозначен, повторите броски и добавьте к предыдущим.

Игроки вместе обсуждают, как это можно интерпретировать в рамках предания. Примеры бросков и вопросов:

Бросок: (5, 12, 10) Бог/Забывтый/Пробуждение
Драматический вопрос: Почему забывтый бог пробудился, и что это значит для мира?

Бросок: (17, 6, 3) Чудовище/Тайный/Смерть
Драматический вопрос: Неуловимое, неизвестное чудовище убивает людей, опустошая целые города, удастся ли от него избавиться?

Бросок: (2, 19, 19) Артефакт/Древний/Обретение
Драматический вопрос: Кто первым обретет древний артефакт, и какую силу он несет?

В начала каждого акта так же бросайте по таблице **ключевых слов** для подсказок к локациям и событиям для построения сюжета



1 акт – Завязка и экспозиция мира. Становление героев и изменение их жизней. Здесь игроки представляют своих героев, описывают их прошлое, связи, мотивацию и проходят первые испытания, меняющие их жизнь.

Основные элементы акта:

- Мир и его особенности: в каком времени, месте и окружении происходит история.
- Герои и их первые испытания.
- Конфликт, который запустит сюжет.
- Первый намек на главного противника или главную цель.

1-2 сцены, по 3-4 ситуации на каждую, а лучше по количеству игроков.

Примеры развития 1 акта:

Необычный артефакт, за которым охотятся, случайно оказывается в руках героев и обладает неизвестной силой.

Первый враг — появляется первый серьезный соперник, который либо унижает героев, либо отнимает что-то ценное.

Тень прошлого — появляется кто-то, кто напоминает героям об их забытом долге, грехе или семье.

2 акт – Этот акт является сердцем истории. Герои набирают силу, но сталкиваются с серьезными препятствиями. Здесь развиваются их отношения, появляются первые потери и неожиданные повороты.

от 3 до 8 сцен по 4-5 ситуаций

Основные элементы акта:

- Серьезные испытания для героев
- Понимание глубины конфликта.
- Развитие навыков, получение союзников или потеря чего-то важного.
- Открывается суть антагониста и его истинные мотивы.
- Первое серьезное поражение, заставляющее сомневаться в успехе.

Ключевой вопрос: "Как герои меняются под давлением обстоятельств?"

Примеры развития 2 акта:

Путешествие в опасное место для добычи могущественного предмета или знания. Враг преследует и не отстает.

Персонажи вынуждены заключить сделку с врагом или тем, кому не доверяют, чтобы раскрыть тайны.

Предательство — друг или союзник оказывается шпионом или переходит к врагу.

Кризис доверия — конфликт между самими героями, когда они не могут договориться о следующем шаге.

Смерть важного персонажа — один из союзников героев погибает, показывая, насколько высоки ставки.

3 акт – Кульминация истории. Все сюжетные линии должны сойтись в одной точке, привести к финальному испытанию, в котором герои покажут, кем они стали.

2 сцены по 5-8 ситуаций

Ключевой вопрос: "Какой ценой герои достигнут своей цели?"

Примеры развития 3 акта:

Последняя битва — столкновение с главным противником в условиях, когда герои уязвимы.

Разделение команды — герои вынуждены разделиться, и каждый проходит свое испытание.

Выбор между добром и злом — герой может получить великую силу, но ценой своей души.

В конце каждого акта. Хранители берут небольшой перерыв, в который, на основе прошедшего акта и событий, должны будут:

1. Придумать еще одно прозвище персонажу.
2. Взять ключевое слово (вручную или бросить по таблице) и на его основе показать, как изменился характер персонажа
3. Придумать еще один талант
4. Получите одно очко характеристики
5. Затем вкратце опишите переживания вашего героя, почему он стал именно таким и приобрел эти качества

СЦЕНА

Представляет собой локацию, в которой в данный момент разворачивается основное действие. Состоит из нескольких ситуаций.

Например, большая и украшенная зала готического замка древнего вампира в которой сейчас происходит бал.

Когда персонажи входят в сцену, опишите её подробно, давая им интересные крючки для взаимодействия. На их основе могут возникнуть различные **ситуации**. Добавляйте интересных НПС и неожиданные элементы в повествование.

После описания сцены, герои смогут начать взаимодействовать с миром и локацией, которую вы описали, создавая **ситуации**. После того как все ситуации будут решены, можно будет двигаться к следующей сцене.

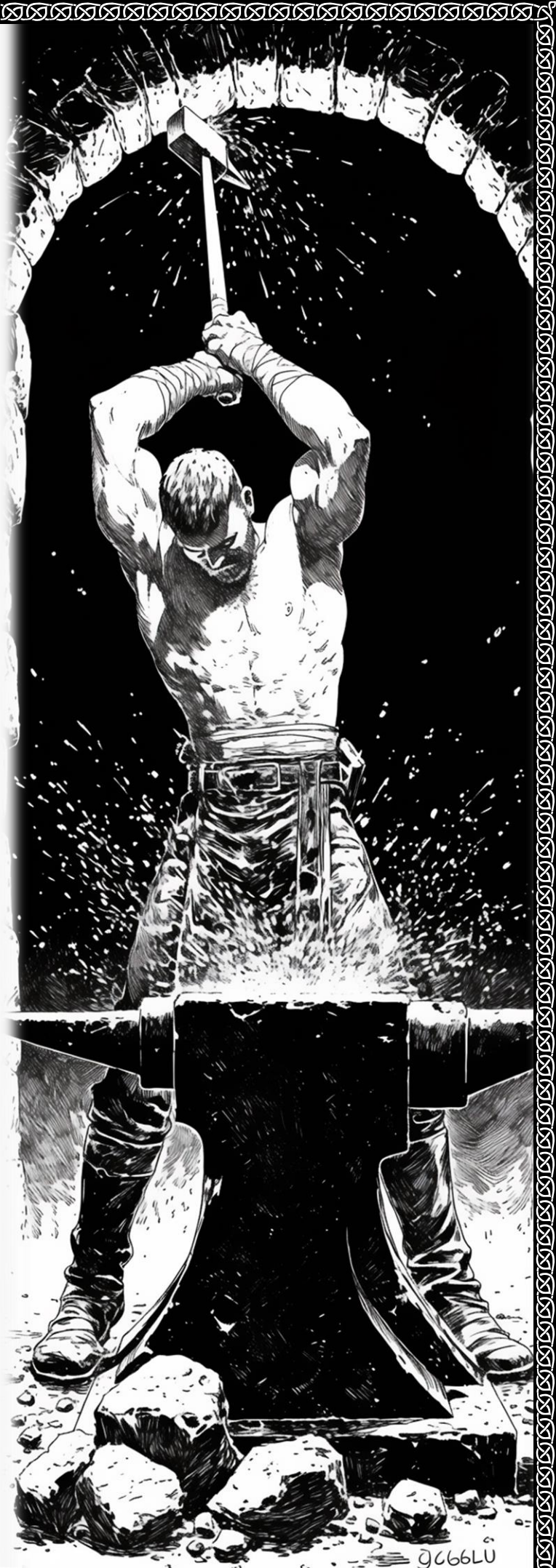
Например, комната подземелья — это сцена, вы описываете её, указывая на различные интересные элементы, такие как фонтан с серебристой водой, руны на высоких колоннах и танцующую парочку горгулий. Каждый из этих элементов может перерасти в ситуацию, требующую решения. А вот взбешенная мантикора, которая свалилась на героев из потайного люка это ситуация, для которой можно сразу делать счетчик.

ИНИЦИАТИВА И ХОД

До начала первой ситуации герои могут действовать свободно без строгой инициативы, однако, как только появляется первая ситуация, все игроки делают заявки и проходят проверки по очереди.

Инициатива определяется по самой высокой характеристике у каждого персонажа. В случае равенства бросается 2к6, и игрок с наибольшим значением ходит первым.

Ход — это поочередные заявки всех игроков, совершаемые в порядке инициативы. Когда все игроки сделали свои заявки, ход завершается и начинается новый и так по кругу.



СИТУАЦИЯ И СЧЕТЧИКИ

Ситуация — это локальный конфликт или проблема, которую героям предстоит решить посредством заявок и/или диалога.

Например, на балу древнего вампира может начаться потасовка между кланами.

Для отслеживания ситуации нужно пользоваться счетчиком ниже, он рисуется на виду у всех, для облегчения передачи прав Ведущего Хранителя и отслеживания ситуаций.

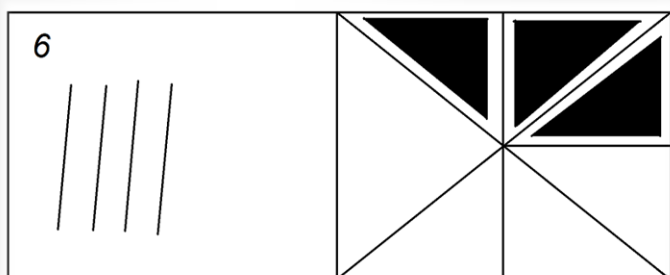
Каждой ситуации нужно определить количества успехов на проверках и временной таймера. Эти параметры определяется случайно, и зависят от текущего акта по таблице ниже:

Счетчик/акт	1	2	3
Счетчик успехов	1к2+2	1к3+3	1к6+3
Счетчик времени	1к6+3	1к3+3	1к2+2

Если временной таймер заканчивается, то каждый герой теряет по 1/2/3 очков хар-к.

Если ситуация решена и достигнуто нужное кол-во успехов, герой, решивший её **последним**, получает 1 очко характеристик.

Ниже изображен счетчик ситуации, на котором для его завершения осталось выбить 2 успеха, а на таймере из 7 ходов осталось 4.



С левой стороны счетчика броском определите необходимое количество успехов и напишите цифрой в углу. Текущие успехи отмечайте черточками.

С правой стороны счетчика броском определите таймер и расчертите его на нужное число долей. Закрашивайте их в конце каждого хода.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СИТУАЦИИ

1. Ведущий хранитель описывает ситуацию и бросая кости задает ей сложность и таймер, в соответствии с актом.

2. Каждый игрок пытается решить проблему в сцене с широким набором нарративных прав и в порядке инициативы.

Для этого он описывает свое действие и решение и выбрав для этого действия хар-ку бросает кол-во кубов равное её значению. Каждый успех (значение 5+) уменьшает сложность сцены.

3. Тот, кто последним решит сцену, получит дополнительное очко характеристики, которое можно распределить куда угодно.

4. **Можно вмешаться в порядок инициативы** и заявить, что хочешь ходить следующим. Для этого делается ставка одного очка хар-ки. Затем другие игроки могут попробовать перебить эту ставку. Тот, кто предложит выше ходит следующим. Однако если его бросок не наберет ни одного успеха, он потеряет все поставленные очки хар-к (с выбором из какой вычитать).

У ситуации Ведущий Хранитель может назначить **ключевое решение**, это значит, что при описании своих действий и в ходе своей заявки персонаж может раскрыть слабость врага, найти идеальный путь и верный рычаг. В случае если идеальное решение раскрыто количество успехов в ходе такого броска увеличивается вдвое.



КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА АКТА

Бросайте 3к6 по таблице в начале каждого акта. И отталкиваясь от этого стройте сюжет.

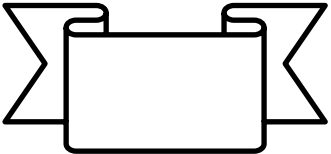
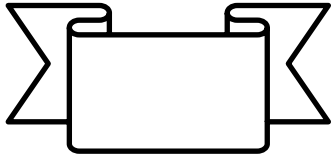
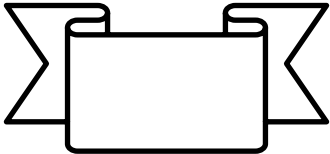
к20	Локация (Общее место)	Окружение и декорации	Действие / Событие
1	Лес	Замок	Засада
2	Остров	Деревня	Бал
3	Горы	Руины	Крушение
4	Пустыня	Подземелье	Бой
5	Болото	Дворец	Охота
6	Преисподняя	Башня	Восстание
7	Ледяные пустоши	Лабиринт	Отступление
8	Разрушенный город	Крепость	Переговоры
9	Ущелье	Катакомбы	Явление духа
10	Великая река	Арена	Загадка
11	Подземный мир	Заброшенный храм	Смерть вождя
12	Чужой мир	Черный рынок	Открытие
13	Разлом реальности	Летающий остров	Тайный ритуал
14	Пепельные равнины	Гробница	Погоня
15	Забытая долина	Магическая башня	Суд
16	Древний храм	Дерево гигантов	Великий пожар
17	Проклятая тундра	Колизей	Судьбоносный выбор
18	Море теней	Ледяная цитадель	Расплата
19	Мглистые топи	Расколота скала	Предательство
20	Кровавые земли	Статуи титанов	Врата открыты

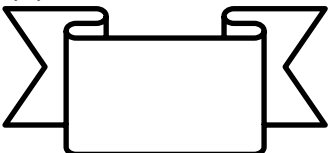
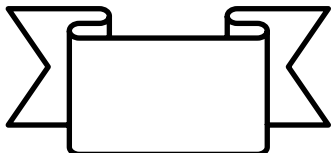
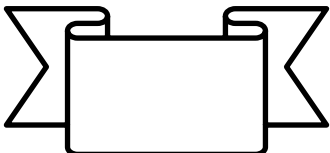
НЕОЖИДААННЫЕ ПОВОРОТЫ

Бросьте по таблице в случае провала проверки. Усложняет или меняет текущие ситуации в сцене.

2к6	Неожиданный поворот
2	Время против вас – Таймер счетчика с наименьшим значением заполняется на 2 деления
3	Внезапное осложнение – В случайной ситуации успехи теперь засчитываются только на 6+
4	Ловушка активирована – Появляется новая экстренная ситуация с таймером 1к3+2
5	Смена инициативы – Следующий ход игроки выполняют в обратном порядке
6	Ничего не происходит
7	Ничего не происходит
8	Ничего не происходит
9	Новая возможность – Все игроки получают по 1 очку предания
10	Неожиданное облегчение – В случайной ситуации успехи теперь засчитываются на 4+
11	Рояль из кустов – добавьте 2 к успехам счётчика с наименьшим их значением
12	Божественное вмешательство – до конца акта герои перекидывают все 1 на бросках



ДиС Доблесть и Сила 	ЧиО Честь и Отвага 	РиХ Разум и Хитрость 	
Ключевые слова:			
Имя: Титул: Прозвища:			
Предыстория: Внешность:			Таланты:

ДиС Доблесть и Сила 	ЧиО Честь и Отвага 	РиХ Разум и Хитрость 	
Ключевые слова:			
Имя: Титул: Прозвища:			
Предыстория: Внешность:			Таланты:

Благодарю за прочтение!

Правообладатель иллюстраций – Koroz.

Все арты, были созданы с помощью Midjourney, подписка – Basic Plan (спасибо Koroz-у ([Таверна Короза](#))).

Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word. Для редактирования изображений использовался Adobe Photoshop.

Если хотите поддержать автора:

[Бусты](#) и [Ютуб](#)

