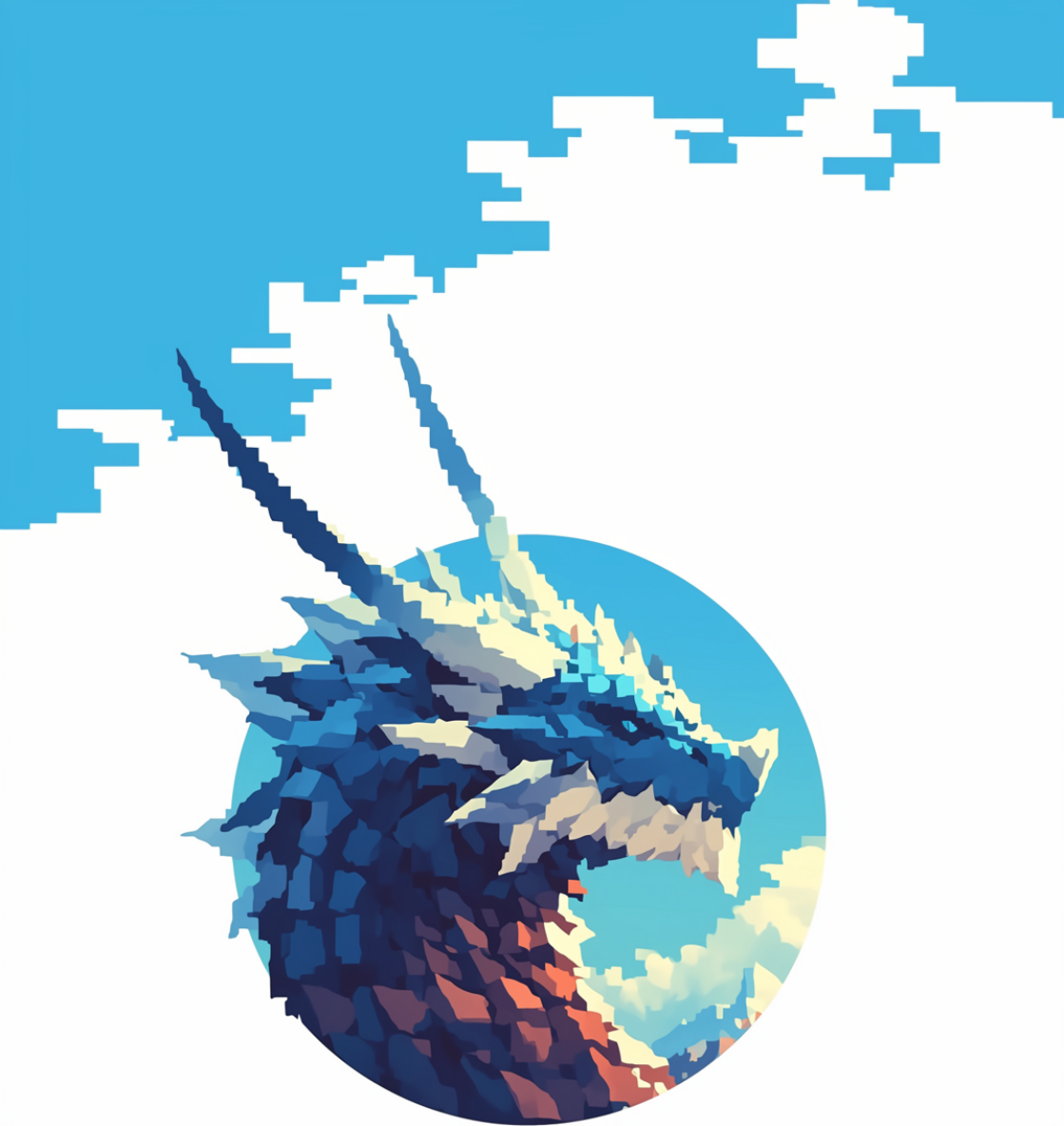
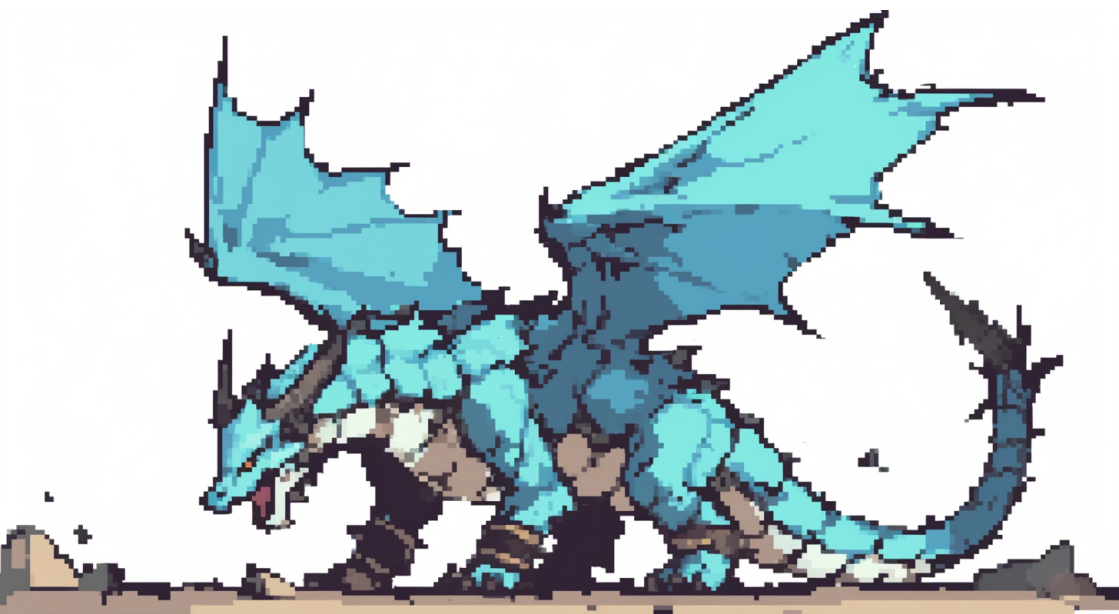




Легенда о Бахамуте

ТИТУЛЬНЫЙ ЛИСТ

Легенда о Бахамуте — это настольная ролевая игра о древнем предании, в котором отважные герои отправляются спасти принцессу. Давным-давно хрустальный дракон Бахамут похитил наследницу престола и заточил её в глубинах шахты. Смогут ли герои спасти принцессу? Одолеют ли дракона? Или, может быть, всё было вовсе не так?..



Игра вдохновлена **Trophy** и принципами **PbtA**.

Автор: **Иван „Major Blaskowitz” Лифанов**

Использована нейросеть **MidJourney v.6.0** и **DeepSeek**

Специально для конкурса «RPG-Кашевар Зима 2025».

Использованные слова: **шахта, хрусталь, мать.**

Перед началом

Привет! Спасибо, что решили сыграть в **Легенду о Бахамуте!**

Эта игра сделана таким образом, чтобы вы смогли рассказать древнюю легенду о великих подвигах славных героев. Представьте, что вы сидите у костра и вместе пересказываете предание, которое каждый слышал немного по-своему. Какие события развернутся в вашей версии истории?

Для игры вам потребуется:

- **2-4 игрока** и один **Рассказчик** (мастер игры);
- Шестигранные кубики (**d6**);
- Этот документ с правилами и листочки для записей;
- Фантазия и хорошее настроение!

Принцесса ждёт, а шахта полна тайн — пора отправляться в путь!

Примечание. Игра подходит для коротких кампаний в 3-5 сессий. Правила игры на одну сессию будут в разделе **Рассказчика**.



Создание персонажа

Герои — это легендарные личности, чьи подвиги воспевают барды. Их имена известны в каждом уголке королевства. Но какой след они оставят в легенде о **Бахамуте**?

Предыстория

Создание персонажей проходит совместно, по очереди. Игрок, чьего героя создают, придумывает ему **имя** и отвечает на вопросы:

- **Откуда родом этот герой и какой он расы?**
- **Кто он?** *Рыцарь, егерь, авантюрист...*
- **Что он скрывает от других?**

После этого каждый следующий вопрос о герое передаются другому игроку. Если очередь дойдет до первого игрока - пропустите его.

Подвиги

- **Какой подвиг он совершил?**
- **Какой титул он получил?**
- **Что у него всегда при себе?**

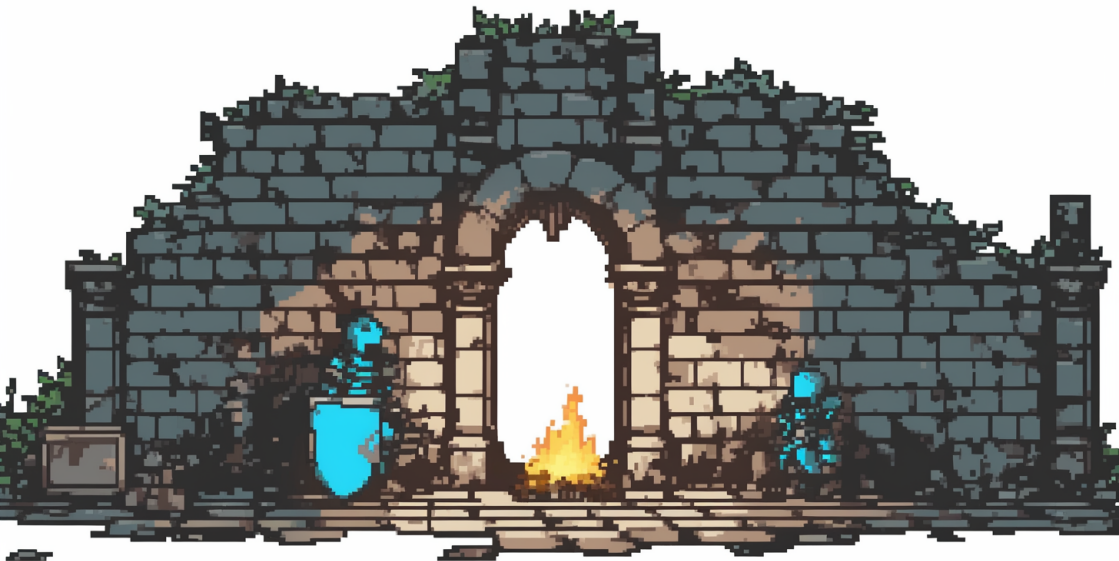
МОТИВАЦИЯ

- Почему герой отправился спасать принцессу?
- Какое обещание он дал перед уходом?
- Что греет сердце героя в час нужды?

Игрок за этого героя может исправить один из ответов в каждом блоке, если ему захочется.

Ура! Теперь мы знаем **легенду** этих героев!

Теперь можно начинать игру!



Как играть

Игра представляет собой спуск в волшебную шахту, состоящую из ста этажей. На сотом этаже заточена **принцесса** — будущая Мать великого королевства, похищенная **хрустальным драконом Бахамутом**. Чтобы добраться до неё, героям предстоит преодолеть множество преград и раскрыть тайны шахты.

В процессе игры герои спускаются по этажам, проходя через испытания и вспоминая предания о шахте. Рассказчик описывает этажи и **преграды**, а игроки решают, как с ними справляться.

Принципы игрока

- Будь фанатом вашей истории.
- Говори о персонажах как о героях древней легенды.
- Играй, чтобы узнать, что будет дальше.
- Принимай трудности как часть легенды.



БРОСКИ КУБИКОВ

Проходить проверку нужно тогда, когда ситуация становится рискованной.

Для совершения проверки возьми по одному шестигранному кубику за:

1. Подходящее **происхождение**.
2. Подходящий опыт с прошлых **подвигов**.
3. Подходящую **мотивацию**.
4. За **помощь** или **подходящий предмет**.

Считается самый высокий результат на кубиках.

Градации успеха:

6 — полный успех. Дополнительные 6 можно потратить на:

- вопрос Рассказчику о ситуации;
- дополнительный успех, чтобы справиться с **преградой**;
- дать куб на следующее действие кому-то;
- найти что-то полезное.

4-5 успех, но Рассказчик использует реакцию.

1-3 провал **или** успех за огромную цену (по решению Рассказчика). Он использует реакцию и, в дополнение к этому, стирает что-то из **легенды о герое**.

Если не придумал, на что потратить дополнительную 6, то получи **решимость**.

Структура игры

1. Герои входят в шахту/спускаются на следующий этаж.

2. Рассказчик кидает **1d6** для определения номера этажа, куда можно спуститься без проблем. Если проверка выше **переходного*** этажа, то персонажи все равно попадают на него.

Например, сейчас они находятся на 7 этаже, на кубиках выпадает 6. Они попадают на 10 этаж.

3. Герои спускаются на обозначенный этаж, описывая как это им удалось сделать без проблем.

4. Рассказчик объясняет, что это за этаж, какие на нем есть **преграды, полезные предметы, точки интереса** и задает игрокам вопросы. Если про этот этаж было рассказано **предание** – Рассказчик учтет его.

5. Для продолжения спуска героям необходимо справиться с **преградой**.

6. Герои выбирают одного из них, кто расскажет, какой **цели** надо достичь, чтобы справиться с **преградой**, и начинают действовать.

7. Достигнув **цели**, герои справляются с **преградой**.

8. Далее кто-то из группы расскажет **предание** о следующем этаже.

*Если это был **переходный** этаж, то группа может **отдохнуть**. При этом они получают **решимость** и один **драконий хрусталь** на всех.*

9. После этого цикл повторяется с этажа, на котором остановились герои.

*Каждый десятый этаж называется **переходным**.

Преодоление преград

Преграды бывают совершенно разные: от банального обрушения прохода и встречи агрессивно настроенных гоблинов, до комнаты страха на большом карнавале. Это же волшебная шахта, чего тут только нет!

Попадая на этаж и выслушав описание Рассказчика, приключенцы выбирают одно из них. Выбранный герой обозначает **цель**, которой нужно достичь, чтобы справиться с **преградой**:

Проход на этаже стерегут куча гоблинов! Сражаясь с ними можно слишком сильно пострадать, поэтому...давайте обыграем их в карты!

Чтобы достичь цели, герои могут либо просто рискнуть, либо попробовать действовать более хитроумно. В первом случае им необходимо набрать нужное число проверок:

- Для обычных этажей **преграда=количество персонажей-1**
- Для переходных этажей **преграда=количество персонажей+1**

Если же герои решат действовать более осторожно и мудро, то Рассказчик вправе либо вовсе убрать **преграду**, либо снизить необходимость рискованных проверок, чтобы преодолеть ее.

Важно! Если **преграда** после проверки не была устранена, то Рассказчик сделает реакцию, даже если результат был полностью успешен **(6)**. А еще ситуация как-то кардинально поменяется по воле Рассказчика!

Примечание. Преграды можно обозначать как счетчики, если вам так будет удобнее.

Здоровье и отдых

У героев в этой игре нет какого-то отдельного показателя здоровья. Вместо этого, когда он должен получить вред, игрок стирает у героя один из ответов на вопросы о его **происхождении, подвиге** или **мотивации**. Когда сотрется вся **легенда** о герое — он покинет эту историю, как будто его никогда в ней и не было.

Чтобы восстановить **легенду о герое**, кому-то другому из группы нужно во время его отдыха на **переходом** этаже рассказать новый ответ на вопрос, взамен утраченного. При этом можно придумать новый вопрос, а не использовать старый.

Рассказ предания

Герои могут рассказывать то, что они слышали от кого-то про то, что находится в шахте. Таким образом они могут предугадать то, что их ждет в дальнейшем и облегчить себе путь.

Если игрок выбирает это действие, то его персонаж должен поведать всем о том, что их ждет впереди. Это станет полной или частичной правдой для следующего этажа.



Наполниться решимостью

Иногда героям нужно подбодрить самих себя, чтобы справиться с опасностями и невзгодами. Выбирая это действие, герои восхваляют друг друга, воспевая подвиги или просто хвалят за преодоление трудностей. Группа получает **решимость**.

Решимость

Это **общая мета-игровая валюта**, которую можно потратить на:

- Добавить кубик для проверки себе или кому-то.
- Добавить предмет или точку интереса на этаж.
- Перебросить результат свой или чужой (даже Рассказчика).
- Активировать **драконий хрусталь**.

Получить ее можно за:

- сохранение дополнительных шестерок при успехе.
- преодоление **переходного** этажа.
- наполнение **решимостью**.

Решимости не может быть больше трех одновременно.

ДРАКОНИЙ ХРУСТАЛЬ

После преодоления **преграды** на **переходном** этаже, персонажи получают случайный **драконий хрусталь**. Его можно использовать **лишь один раз** с помощью **решимости**.

После использования драконьего хрусталя, Рассказчик должен попросить рассказать какое-нибудь предание о **Бахамуте**. Это станет полной или частичной правдой.

2d6	Хрусталь	Свойство
2	Горный хрусталь	Позволяет заглянуть в будущее.
3	Аметист	Защищает от следующего вреда.
4	Цитрин	Выпускает мощный поток солнечного света, освещая этаж и ослепляя врагов.
5	Дымчатый кварц	Позволяет пропустить любую преграду.
6	Хризопраз	Создает на этаже оазис, вода которого способна исцелять самые жуткие раны.
7	Морион	Делает персонажа невидимым.
8	Аметрин	Позволяет переместиться в мир мертвых на некоторое время.
9	Волосатик	Позволяет создать живую куклу, которая будет помогать персонажам.
10	Кошачий глаз	Позволяет видеть в нескольких спектрах до следующего переходного этажа.
11	Авантюрин	Значения на всех кубиках при следующей проверке будет 6.
12	Гелиотроп	Позволяет создать любое снаряжение.

Рассказчик

Тебя выбрали Рассказчиком, круто! Вся информация ниже и до конца только для тебя.

Принципы

- Создавай атмосферу увлекательного и фэнтези приключения.
- Выстраивай повествование как древнее предание.
- Играй, чтобы узнать, что будет дальше.
- Будь фанатом персонажей.
- Строй мир вместе с игроками.
- Обращайся к персонажам, а не игрокам.
- Обсуждай трудности над столом.
- Придумывай интересные преграды, которые можно преодолеть не только насилием.
- Добавляй ситуации драматизма, накаляя напряжение.
- Записывай подвиги героев, чтобы вспомнить их в **эпilogе**.

Реакции

Ты бросаешь кубики только для спуска в шахту и создания этажей! В остальном ты используешь реакции.

Ты должен реагировать, когда:

- наступило долгое затишье.
- персонаж дал такую возможность.
- об этом сказано в градации успеха.

Список реакций:

- усложняй **преграды**;
- открой неприятную правду;
- стирай **легенду о героях**;
- покажи приближающуюся опасность;
- что-то произошло, пока персонажи решали другую проблему;
- напоминай им про их **цель**;
- опиши последствия и предложи выбор;
- зажигай **решимость** в их сердцах;

Этажи

Этажи шахты могут выглядеть совершенно по разному, это же волшебная шахта! Когда тебе нужно создать этаж, кинь **четыре шестигранных кубика**. После спуска героев опиши его, учитывая рассказанные предания, а потом задай от одного до трех вопросов игрокам по кругу. Их тоже выбери из списка или придумай сам.

Примеры вопросов:

- Что здесь не то, чем кажется?
- Что здесь тебя пугает?
- Что здесь вселяет в тебя надежду?
- Что здесь привлекает твой взгляд больше всего?
- Что ты чувствуешь, находясь здесь?

Предметы и точки интереса на этаже точно есть, герои их видят. Если они захотят найти что-то еще, что логично могло бы на нем быть и как-то помочь им — это потребует риска.

Окружение этажей меняется по мере спуска. Когда герои попадут в новый биом, зачитай им его вводную (см. 16-17 стр).

Если вы хотите закончить ваше приключение за одну сессию, то сократи количество этажей до пяти, включая последний с **Бахамутом**. Считай **переходным** лишь один из этажей, кроме финального, на твой выбор.

Примечание. Создавай новый контент в табличках или используй любые другие конструкторы, какие найдешь. Это весело!

Этажи

1-10: Заброшенный Рудник

Этажи напоминают старую шахту с деревянными опорами и ржавыми рельсами. В воздухе витает запах металла и пыли.

11-20: Каменные Лабиринты

Узкие, сырые туннели, высеченные в грубом камне. Стены покрыты мхом, а в воздухе витает запах сырости и древности.

21-30: Грибной Лес

Герои попадают в огромную пещеру, где растут гигантские биолюминесцентные грибы. Воздух наполнен сладковатым ароматом, а свет грибов создаёт причудливые тени на стенах.

31-40: Ледяные Пещеры

Температура резко падает, и герои оказываются в ледяных пещерах. Стены и потолок покрыты толстым слоем инея, а под ногами скользкий лёд.

41-50: Зеркальный Лабиринт

Герои оказываются в лабиринте из зеркал, где каждая поверхность отражает их самих и бесконечные коридоры. Зеркала искажают реальность, создавая иллюзии и запутывая путников.

51-60: Песчаные Пустоши

Кристаллы сменяются бескрайними песчаными дюнами. Воздух становится сухим и горячим, а под ногами героев хрустит песок. На горизонте виднеются миражи древних руин.

Этажи

61-70: Руины Древнего Храма

Герои попадают в разрушенный храм, где стены покрыты древними фресками и надписями. Может показаться, что теперь им приходится не спускаться, а идти вверх, но это лишь иллюзия.

71-80: Небесная колыбель

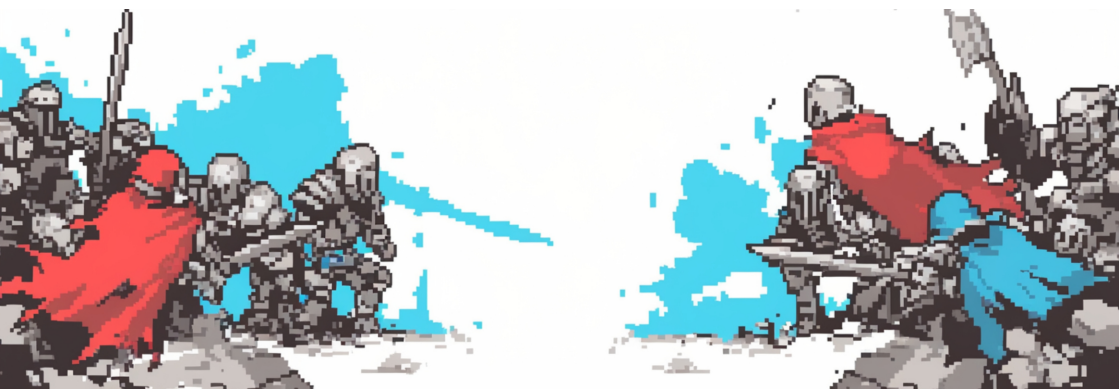
Герои оказываются на платформах, парящих в бескрайней пустоте. Ветер дует с невероятной силой, угрожая сбросить героев в бездну.

81-90: Пещера Вечного Дождя

Этажи наполнены звуками непрекращающегося дождя. Вода стекает по стенам и образует лужи на полу.

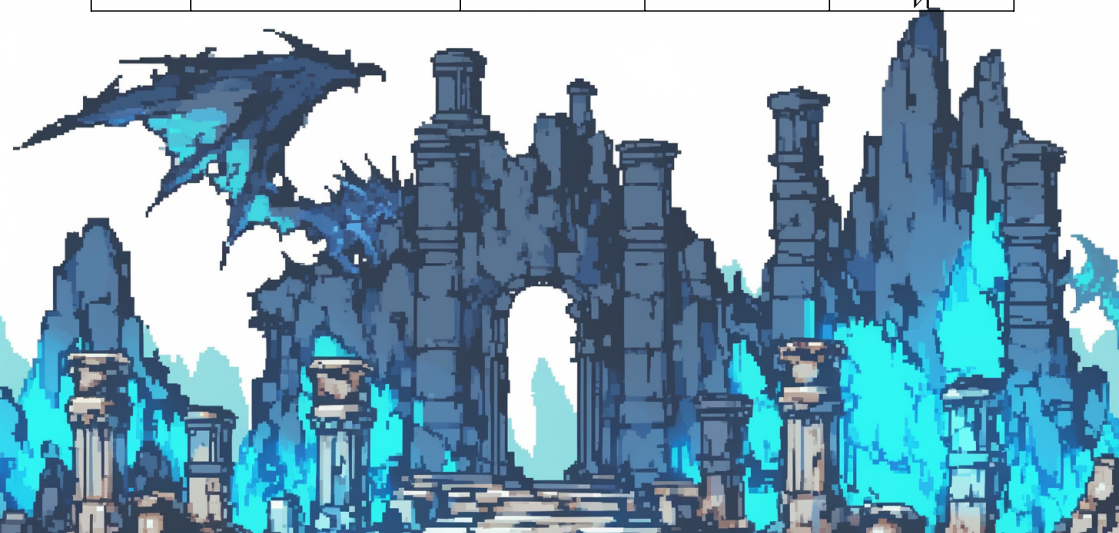
91-99: Хрустальная бездна

Этажи погружены в полную темноту, и только слабый свет магического хрусталя позволяет героям видеть. Воздух наполнен эхом, которое нашептывает страхи и сомнения, стараясь отговорить путников от продолжения пути.



Этажи

1d6	Наполнение	Преграда	Предметы	Точки интереса
1	Огромная столовая	Обвал	Ритуальный меч	Заплутавший торговец
2	Разбитая оружейная	Монстры	Факел, который не гаснет	Старинный механизм
3	Подземные заросли	Ядовитый туман	Верёвка из звёздного шёлка	Скелет древнего существа
4	Стоянка предыдущих героев	Иллюзорный лабиринт	Статуэтка воина	Письмо, подписанное именем одного из героев
5	Комната зеркал	Ловушки	Компас, который не показывает на север	Шепчущий колодец
6	Лес	Сторожевые статуи	Осколок магического зеркала	Каменные двери с надписями



Преграды

Как ты видишь, **преграды** — это абсолютно любое событие, которое не дает героям продвинуться дальше. Как с ней справиться — это уже их геройское дело.

Противники

Противники в этой игре считаются такими же **преградами**, как и все остальное. Достаточно одного успеха при броске, чтобы сразить их, но бывают и те, с которыми будет не все так просто. Для сражения с опасными монстрами, героям нужно будет найти их слабые места и попытаться воспользоваться ими, чтобы победить. Устраивай бой как загадку! Пример:

Выход с этажа охраняет огромный механический голем. На его затылке расположен элемент питания. Героям нужно как-то повалить его на землю, а затем успеть повредить элемент, пока механизм не поднимется обратно! А может быть они захотят залезть на него, карабкаясь по шестеренкам...выбор за ними!

У противников нет очков здоровья или чего-то такого. Если противник обычный — это одного успешного броска будет достаточно, чтобы преодолеть его как **преграду**. В случае, как с големом, героям придется сделать несколько успешных действий, справляясь с таким монстром как с серьезной **преградой**: повалить на землю, взобраться на затылок, разрушить элемент.

Чтобы нанести героям вред, ты, как мастер, можешь выбрать это из своих реакций: **стирай их легенду**.

Примечание. Не забудь прочитать раздел Преодоление преград (стр. 9)!

Бахамут

Когда герои достигают **100 этажа**, задай им эти вопросы, чтобы каждый ответил на них по очереди:

Правда ли Бахамут похитил принцессу?

Что, если принцесса сама попросила Бахамута унести её из королевства? Может быть, она бежала от чего-то ужасного — например, от собственной семьи, которая хотела использовать её в ритуале для обретения бессмертия? Или, может быть, Бахамут не похитил её, а спас?

Кто такой Бахамут на самом деле?

Что, если Бахамут — не просто дракон, а древний бог или дух, который охраняет что-то важное на 100 этаже? Может быть, он не злодей, а страж, который защищает мир от чего-то страшного, что скрыто в глубинах шахты? Или, может быть, он сам заточён там против своей воли?

Что скрывает 100 этаж?

Что, если на 100 этаже находится не принцесса, а нечто гораздо более древнее и опасное? Например, портал в другой мир, источник магии, который может уничтожить реальность, или даже тюрьма для древнего зла, которое Бахамут охраняет? Или, может быть, там находится нечто, что меняет саму природу реальности?

Почему принцесса так важна на самом деле?

Что, если принцесса — ключ к чему-то большему? Может быть, её кровь нужна для пробуждения древнего артефакта, или она сама является сосудом для могущественной силы? Или, может быть, её похищение — часть более крупного плана, о котором никто не знает?

Бахамут

Что происходит, когда герои достигнут 100 этажа?

Что, если спасение принцессы — это только начало? Может быть, её освобождение разбудит древнее зло, или Бахамут на самом деле был единственным, кто сдерживал что-то ужасное? Или, может быть, герои обнаружат, что сами стали частью пророчества, которое изменит судьбу мира?

В зависимости от ответов поворачивай историю в нужном русле. Может быть с **Бахамутом** и не нужно будет сражаться? Но если все таки придется — считай его смертельной **преградой**.



Эпилог

В конце подведите итоги вашего предания, вкратце пересказав проделанный героями путь. Дай игрокам ответить на эти вопросы к их героям:

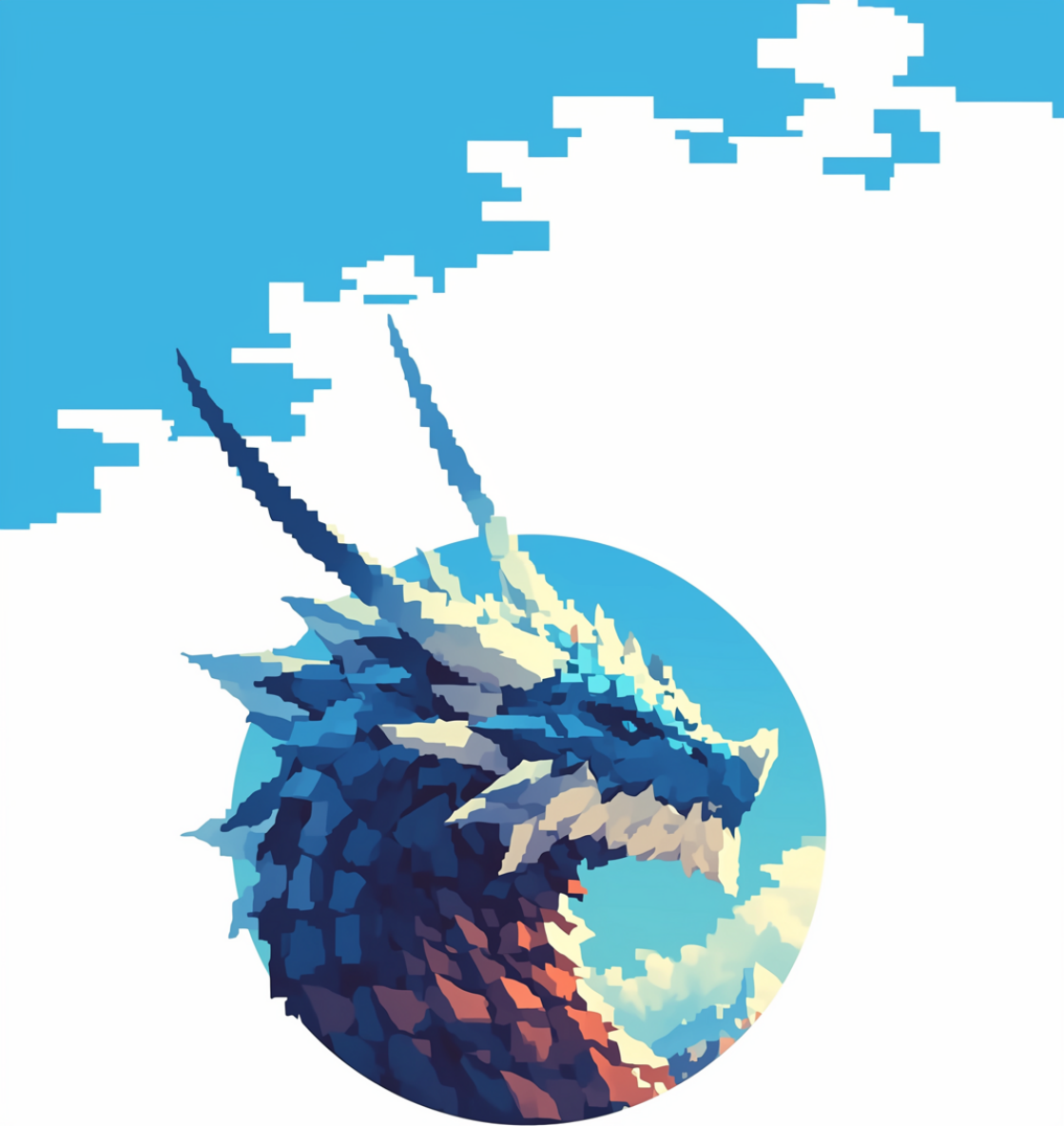
- Как изменилось предание о герое после спуска?
- Что герой потерял в шахте... и что обрел?
- Что ждёт твоего героя дальше?

Затем каждый по очереди отвечает на один вопрос:

- Что стало с принцессой?
- Что стало с Бахамутом?
- Что стало с королевством?

После этого заверши вашу **легенду о Бахамуте** эпичным эпилогом и поблагодари всех за игру!





Спасибо за игру!

Легенда о Бахамуте

Предыстория

Имя

Портрет

Подвиги

Мотивация

Заметки

Легенда о Бахамуте

Предыстория

Имя

Портрет

Подвиги

Мотивация

Заметки