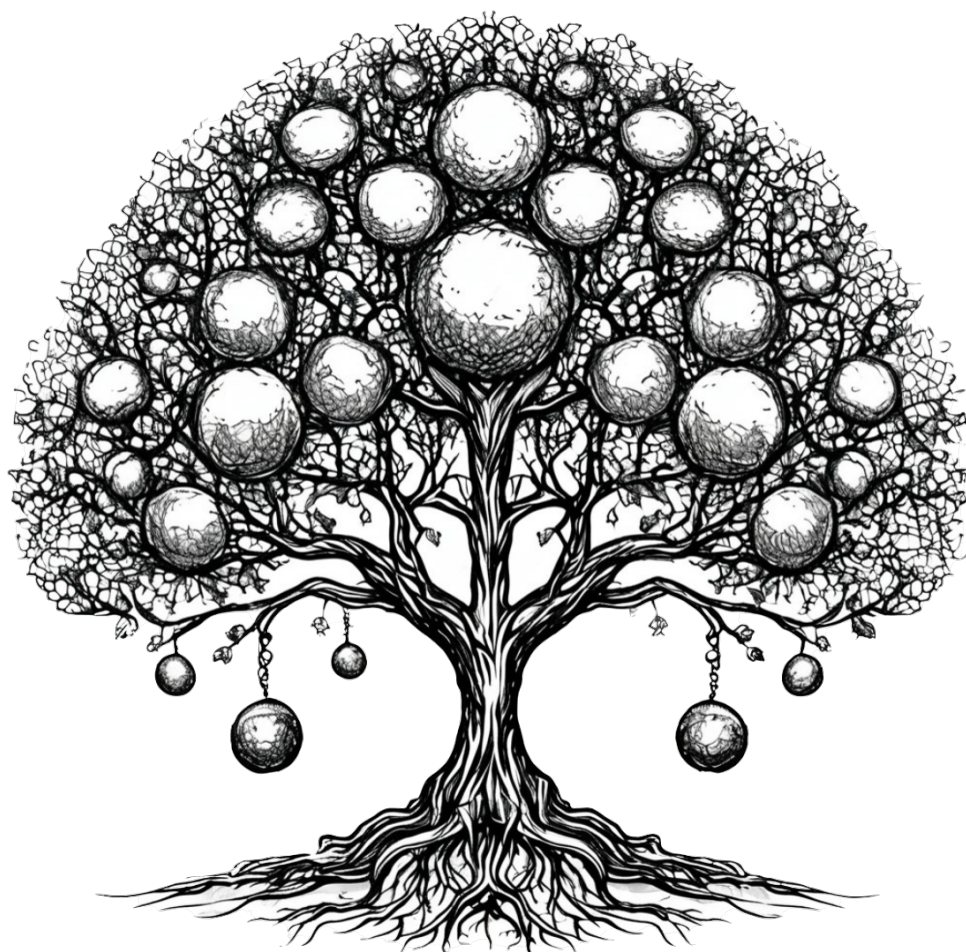


Небылина



Игра ролевая настольная о чудесах, славных героях да подвигах их ратных

НРИ-Кашевар 2025.

Тема: Предание

Ключевые слова: ветвь, мать, хрусталь

Автор: Быканов Дмитрий

Для оформления обложки использован нейросеть Яндекс Шедевр

Введение

На заре времён Матерь Всего Сущего взрастила Древо Мироздания. Трудом её потомков — божеств и духов — на его ветвях расцвели плоды, каждый из которых — это целый мир, населенный разнообразными обитателями. По велению великой Матери, её дети отвечают за различные аспекты бытия — мир, война, смерть, плодородие, знания и многие другие. Каждый из них, обладая уникальными чертами и силами, жаждет завоевать признание и благосклонность своей Матери.

В непрекращающейся борьбе, боги и духи стремятся занять вершину пантеона в большем количестве миров, создавая альянсы и разжигая конфликты друг с другом. В одном из таких миров — Хрустальной Ирии — и берут начало приключения. Здесь, среди сверкающих лесов и величественных гор, где всевышнее присутствие пронизывает каждую травинку и каплю воды, герои

сталкиваются с вызовами, которые требуют от них храбрости, силы и мудрости. Здесь боги и духи наблюдают за своими созданиями, направляя их на путь великих или ужасных свершений, испытывая их на прочность в бесконечной игре судьбы.

Небылина — это игра об эпических приключениях, поисках чудес, служении долгу или собственным амбициям, где участь каждого героя плотно переплетена с волей всевышнего покровителя, способного, как благоволить в подвигах, так и карать за нарушение его заповедей.

Место действия

Хрустальная Ирия — это огромный живописный мир широких степей, дремучих лесов, седых горных вершин и бескрайних морских просторов. Исконно его населяли пять гордых народов, живущих в шаткой гармонии между собой. Каждый из них традиционно поклонялся духам и богам-создателям Ирии. Но их алчные братья и

сёстры вознамерились установить над этим миром свой диктат, и прекрасная хрупкая Ирия задрожала под натиском чуждых пришельцев с далёких ветвей Древа Мироздания, возглавляемых своими злобными творцами.

Как играть?

В игре участники берут на себя роли созданных ими героев, а Летописец (ведущий) разрабатывает увлекательные приключения для игроков и объявляет результаты Деяний героев и их противников, награждает героев опытом за их победы и достижения.

Приключения могут и должны включать в себя три основных вида деятельности:

- исследование мира;
- социальное взаимодействие;
- сражения;

Для игры понадобится стандартный набор игровых костей с различным количеством граней: к4, к6, к8, к10, к12 и к20.

К20 определяет вероятность попадания по врагу и успешность выполнения Проверок и заявленных

игроком Деяний; используется при Испытаниях против физических и духовных угроз. К4-к12 определяют величину наносимого урона, исцеления и стартовый показатель Здоровья героя.

Создание героя

Перед началом приключений игрок выбирает, к какому народу и классу принадлежит его герой, распределяет Характеристики, отмечает его выдающиеся и нелицеприятные черты.

Характеристики

Значение Характеристики определяет Прибавку (или Вычет) к результату броска к20.

Любому герою присущи следующие Характеристики:

- **М о щ ь** (**М О Щ**) — определяет эффективность владения оружием ближнего боя, физическую выносливость, грузоподъёмность и сопротивляемость телесным угрозам. Проверки Мощи совершаются в ближнем бою, при перемещении тяжелых объектов и удержании

противника в захвате. И с п ы т а н и я М о щ и совершаются при отравлениях, в попытках удержаться на ногах при толчке и для снижения урона от падения с высоты.

— **Проворство (ПРВ)** отвечает за скорость реакции, моторику, **Оборонительную Способность (ОС)**, навыки работы с различными инструментами и умение обращаться с дальнобойным оружием. Проверки Проворства совершаются при стрельбе, отпирании запертых замков, кражах, игре на музыкальных инструментах. Испытания Проворства совершаются при увёртливости от эффектов ловушек и магических воздействий (таких как заклинания вражьих чародеев), наносящих физический урон, при попытках удержаться на ногах на скользких поверхностях, при высвобождении из пут и захватов.

— **Прозорливость (ПРЗ)** — определяет способность общаться с духами природы и

использовать даруемые ими Способности, распознавать людские намерения, умение делать наблюдения и выводы о природе, читать следы, а также остроту зрения, слуха и обоняния. Проверки Прозорливости совершаются при попытках прислушаться, приняться или присмотреться, при распознавании лжи и магических иллюзий, при выслеживании существ, определении их происхождения и попытках облегчить травмы пострадавшим людям, а также при сотворении ворожбы, заклинающей растения и животных. Испытания Прозорливости совершаются при сопротивлении эффектам, воздействующим на органы чувств и против испуга.

— **Учёность (УЧН)** — определяет уровень эрудированности, знание истории, обычаев других народов, способность быстро проводить расчёты, структурировать известные факты и анализировать их, разбираться в работе

механизмов и сложных магических ритуалов. Проверки Учёности совершаются при попытках вспомнить известную информацию, сделать верные выводы о произошедших событиях, при расследовании тайных замыслов, а также при сотворении могущественных чар. Испытания Учёности совершаются против магических эффектов, лишаящих способности мыслить и наносящих духовный урон.

— **Красноречивость (КРЧ)**

— определяет способность вдохновлять и ободрять, достигать успеха при переговорах, держать на себе внимание публики при выступлениях, а также действенность прошений, обращенных к богам. Проверки Красноречивости совершаются во время молитв, сотворении божественной магии, лицедействе, обмане, шантаже и убеждении. Испытания Красноречивости требуются при попытках воздействия на способность разговаривать и волю героя.

Значение Характеристики не может быть больше 10 и меньше 1. Игрок может определить свои начальные Характеристики двумя способами:

— распределить на своё усмотрение 27 очков между пятью Характеристиками;

— совершить для каждой Характеристики бросок 3к4, вычитая наименьшее выпавшее значение.

Значение Характеристики	Прибавка/Вычет
1	-4
2	-3
3	-2
4	-1
5	0
6	+1
7	+2
8	+3
9	+4
10	+5

Народы

Ясноокие и вольнолюбивые поляне населяют обширные степи и величественные города в сердце Хрустальной Ирии. Они добросердечные и

открытые, всегда готовы прийти на помощь ближнему. В случае угрозы, они стремительно мобилизуются по зову своих воевод и выступают против супостатов. Привычные лихо преодолевать внушительные расстояния между поселениями многие из полян отличаются особой ретивостью. Герой-полянин получает +1 к Проворству на первом уровне.

Мужские имена: Ратмир, Доброслав, Людмил, Силарод, Велерад.

Женские имена: Любава, Добрена, Славина, Радмила, Тихомира.

Статные и гордые жители юга, горяне, ревностно охраняют свои племенные традиции, их стойкость и мужество внушают уважение даже врагам. Они высоко ценят верность своему слову и твёрдо отстаивают свои принципы — преданности роду и жесткой дисциплины. Герой-горянин получает +1 к Мощи на первом уровне.

Мужские имена: Хетаг, Элси, Астан, Вало, Дакка.

Женские имена: Дарина, Азра, Нинар, Чабах, Дзерасса.

На севере живут светлокожие, черноволосые чудины, славящиеся своим выдающимся умом и хитрыми механизмами, в которые они научились вдыхать жизнь при помощи могущественных магических ритуалов. Их любовь к искусству и наукам делает чудинов не только великими чародеями, но и тонкими философами. Герой-чудин получает +1 к Учёности на первом уровне.

Мужские имена: Тадас, Вилле, Язеп, Арвидас, Ивар.

Женские имена: Дайана, Рута, Сарма, Фамке, Нелли.

На востоке в чащобах древних лесов живут древляне — мудрый и проницательный народ, глубоко почитающий своих предков и их великие подвиги, хранящий в своих сердцах древние традиции и обычаи. Их незыблемая вера в духов природы и предков помогает сосредоточиться на важнейших аспектах жизни, таких как гармония с окружающим миром и

уважение к предшественникам. Герой-древлянин получает +1 к Прозорливости на первом уровне.

Мужские имена: Гур, Бойко, Мило, Раин, Ратибор.

Женские имена: Белья, Влада, Зарка, Ратна, Бажена.

На западе, вдоль побережья, живут смуглые крайнич — купцы и манипуляторы, способные быстро завоёвывать доверие и непревзойденно вести дела. Крайнич являются отменными мореплавателями и караванщиками, связывая все народы через свои торговые пути. Они искусно ведут свои sprawy, понимая важность справедливости и честности, но оставаясь всегда на чеку, готовые использовать любую возможность для выгодной сделки. Герой-крайнич получает +1 к Красноречивости на первом уровне.

Мужские имена: Вадим, Часлав, Горазд, Дrajко, Пересвет.

Женские имена: Голуба, Лада, Умила, Сияна, Видана.

Боги и духи

Игрок может выбрать покровителя для своего героя или не поклоняться никому.

Когда герой поступает как велят заповеди его покровителя, Летописец может совершить бросок к20. При результате 20, герой получает случайное благословение на 24 часа.

Когда герой поступает наперекор заповедям своего покровителя, при результате 20 на кости Летописца, герой получает проклятие до тех пор, пока не искупит своё преступление перед покровителем.

Примеры благословений (или проклятий — при противоположном знаке) представлены в таблице ниже.

+1 к Моши	+1 к Красноречивости	+1 к Прозорливости	+1 к Проворству	+1 к Учёности
+2 к результатам Испытаний	+к20 к максимальному Здоровью	+к6 к наносимому урону	-к6 к получаемому урону	+1 Деяние в ход

Опционально, Летописец вправе сам определять вид поощрения или наказания героя от лица его покровителя. В таблицах ниже перечислены некоторые силы, влияющие на обитателей Ирии.

Боги и духи Ирии

Божество или дух	Сфера влияния	Заповеди
Перун	Война, природа (гром и молнии)	1. Не выказывай никакой трусости пред ликом зла 2. Защищай своё племя до последней капли крови 3. Будь покорен и смирен пред высшими силами и уважай их
Сварог	Ремёсла, природа (огонь)	1. Работай усердно и добросовестно, уважай любой труд 2. Не разрушай без созидания 3. Соблюдай баланс, подобно огню. Управляй своими мыслями и желаниями, живи в гармонии с миром
Прове	Мудрость, природа (леса)	1. Не бери у природы лишнего. Уважай землю и всех её обитателей 2. Природа говорит голосами прошлых поколений. Слушай и прислушивайся 3. Ты в ответе за всё, что тебе принадлежит. Не растрачивай богатства попусту

Пришлые боги и духи

Божество или дух	Сфера влияния	Заповеди
Чернобог	Злой рок	1. Тьма скрывает недостатки. Чем меньше в тебе света, тем ты менее уязвим 2. Беда случается по воле Чернобога. Почитай его, чтобы спасти себя от кошмарной участи 3. Сей разрушения именем Чернобога
Дайбог	Тщеславие, стяжательство	1. Прославляй имя своё 2. Преумножай славу и богатства свои 3. Не ставь ничего выше своего могущества
Огненный змей	Предательство, зависть	1. То, что прельщает душу и тело твои, должно принадлежать тебе 2. Надейся только на себя 3. Твой долг — владеть всем самым лучшим

Классы

Богатырь

Богатырь — это умелый воин, обладающий выдающимися боевыми навыками; символ мужества, стойкости и чести, готовый встать на защиту своего народа и сразиться с любыми угрозами.

Богатырь специализируется на нанесении физического урона в ближнем или дальнем бою, обладает высокой живучестью и широким арсеналом боевых техник.

Классовые умения

Здоровье на 1 уровне:
12+Прибавка Мощи

Здоровье за каждый следующий уровень:
+1к12+Прибавка Мощи

Владение доспехами: все

Владение оружием: всё

Бонус при Испытаниях: x2

Прибавка по МОЩ и ПРВ

1 — Твёрдая рука

При результате 20 броска атаки оружие богатыря наносит максимальный урон.

2 — Выбор профиля

3, 6, 9 — увеличение
Характеристик

На этих уровнях игрок увеличивает две Характеристики на 1.

4 — Матушка-земля

Находясь на своей родине, богатырь получает следующие преимущества:

— При Испытаниях Мощи и Проворства, богатырь получает преимущество;

— После долгого сна богатырь получает кб временных очков Здоровья за каждые два уровня;

7 — Твёрдость духа

При Испытаниях против испуга и эффектов, наносящих Духовный урон, богатырь получает преимущество.

10 — Былинная стойкость

Потратив Деяние, богатырь получает только половину физического урона от всех источников до начала своего следующего хода.

Профили богатыря

Ратник

2 — Строевая оборона

Пока богатырь держит щит, ОС его союзников в радиусе 2 аршин увеличена на 1.

5 — Воодушевление

Деянием богатырь произносит боевой клич. Все союзники в радиусе 20 аршин получают Прибавку +2 во всех своих Деяниях до начала следующего хода богатыря.

8 — Сокрушающий удар

Максимальный урон в ближнем бою наносится при результатах 19-20.

Лучник

2 — Прицельный выстрел

Потратив Деяние, герой бросает 2к20 во время своей следующей дальнобойной атаки, при условии, что он не передвигался в этот ход.

5 — Стрельба навесом

Потратив два Деяния, лучник выпускает до 10 стрел в область радиусом 8 аршин пределах 40 аршин от себя. Все существа в области

получают половину урона оружия от каждой стрелы.

8 — Калечащий выстрел

При дальнобойной атаке, нанёсшей максимальный урон, срабатывает один из следующих бонусов (к4):

- 1) Противник лишается зрения;
- 2) Противник лишается дара речи;
- 3) Противник теряет половину своей скорости;
- 4) Противник получает двукратный урон.

Волхв

Волхвы — это пастыри и наставники всех обитателей Ирии. Благословлённые богами, они воплощают в себе все заветы своих покровителей.

Волхвы — могучие заклинатели, обученные этому дару самими богами. Их роль варьируется в зависимости от покровителя.

Классовые умения

Здоровье на 1 уровне:
10+Прибавка Мощи

Здоровье за каждый следующий уровень:

+1к10+Прибавка Мощи

Владение доспехами: нет

Владение оружием: посох

Бонус при Испытаниях: x2

Прибавка по Красноречивости и Учёности

1 — Дар божий

Один раз в день волхв может взмолиться о даровании божественной милости. После 10 — минутной молитвы количество его союзников (включая самого волхва), равное Прибавке его Красноречивости (минимум 1) получают на 1 час следующие преимущества:

- Прибавку к Испытаниям против воздействия на волю,
- Преимущество при атаках против обитателей миров, чуждых богу волхва.

2 — Выбор профиля

3, 6, 9 — увеличение Характеристик

На этих уровнях игрок увеличивает две Характеристики на 1.

4 — Аура божественной защиты

В радиусе 6 аршин от волхва, количество его союзников (включая самого волхва), равное Прибавке его Красноречивости (минимум 1) получают Прибавку при Испытаниях КРЧ и ПРЗ, равную Прибавке КРЧ волхва.

7 — Продлённая благодать

Длительность Дара божьего увеличивается в 4 раза.

10 — Божественное вмешательство

Волхв тратить час на молитву своему богу, описывая помощь, которую он хочет получить. При выпадении 20, Летописец решает, каким образом удовлетворить прошение. В ином случае молитва остаётся без ответа. Использовать эту способность можно не чаще одного раза в неделю.

Профили волхва

Волхв Сварога

2 — Владения

Волхв получает владение всеми видами легкого оружия и доспехов.

2 — Пламенное возмездие

Потратив Деяние, волхв заряжает своё оружие божественной энергией. До конца его следующего хода атаки этим оружием наносят дополнительно 1к6 урона огнём за каждые 2 уровня волхва.

5 — Пламенная душа

Сварог дарует волхву особое благословение:

— пока волхв носит тяжёлые доспехи, его ОС увеличивается на 1;

— волхв получает сопротивление урону огнём.

8 — Оживление металла

В течение часа волхв совершает ритуал минимум над тремя пудами металлического лома или руды. Волей Сварога они сплавляются и рожают разумное существо под управлением волхва. Оживленный металл принимает подобие волхва,

имеет его Здоровье и Характеристики, ОС - 18, владеет всем орудием, не может носить доспехов и имеет иммунитет к духовному и огненному урону. Творение живо количество часов, равное Прибавке УЧН волхва.

Волхв Чернобога

2 — Гадание

В течение 30 минут волхв совершает молитву Чернобогу. Игрок может задать Летописцу количество вопросов, равное его

Прибавке Красноречивости. Вопросы могут касаться чего угодно — от деталей текущего приключения до намерений богов. Ответы могут содержать не более 10 слов и быть, как максимально детальными, так и завуалированными и даже ложными. Использовать эту способность можно не чаще одного раза в неделю.

5 — Прядущий судьбу

После долго сна совершите бросок к20, равный Прибавке КРЧ (минимум 1) и запишите их значения. Вы можете заменить любую Проверку или

Испытание любого существа в радиусе 20 аршин от вас до их совершения на одно из выпавших значений.

8 — Властитель судеб

После совершения 10 — минутной молитвы, волхва в течение 1 часа окружает аура невезения радиусом 20 аршин. Деянием волхв может выбрать количество существ, равное своей Прибавке Красноречивости. Существа получают помеху при всех Проверках и Испытаниях до начала следующего хода волхва.

Снаряжение

Снаряжение, не имеющее требований — лёгкое, имеющее — тяжелое.

Доспех	Требования	ОС
Стёганный	—	10+Прибавка Проворства
Шкурный	—	12+Прибавка Проворства
Составной	—	14+Прибавка Проворства
Щит	4	+1
Кольчуга	7	17
Панцирь	8	18

Оружие	Требования	Урон
Палица		1к6
Кинжал/серп		1к4
Длинное копьё	6	1к12
Короткий лук		1к6
Длинный лук	5	1к10
Секира	7	1к12
Сабля		1к8
Короткий меч		1к6
Двуручный меч	7	2к6
Топор		1к8
Праща		1к4

Бой

Каждый герой в свой ход имеет два Деяния, которые могут быть потрачены на Проверки, атаку, применение способностей класса, чтение заклинаний и передвижение. Скорость каждого героя равна 12 аршинам (1 аршин ≈ 70 см). Если вы играете на клетчатом поле, то одна клетка равна 2 аршинам.

При атаке совершается бросок к20, к нему добавляется Прибавка (или Вычет) Характеристики. Результат сравнивается с ОС цели. Если результат больше или равен ОС, то атака наносит урон.

ОС без доспехов = 8+Прибавка
ПРВ.

Урон может быть: физическим,
огненным, электрическим,
ядовитым и духовным.

Когда Здоровье героя опускается
до 0, он умирает спустя
количество минут, равное его
Прибавке МОЩ (минимум 1),
если не получит исцеления.

Все способности, имеющие
ограниченное количество
применений в день,
восстанавливаются только после
8-часового сна.

З а ц е п к и д л я приключений

Караван крайничей попал в разбойничью засаду. Купец просит выследить банду и вернуть награбленное
Судачат, что отроде Огненного Змея обернулось мужем уж год как вдовствующей княжны. Она ни с кем не говорит, да только блажит самозванного муженька
Утопленники с болот повадились жрать детей и скотину в окрестных деревнях. Говорят, их поднимает корявая старуха, поселившаяся в странном домике в глубине трясин
Горожане обеспокоены растущим количеством проповедников чуждых богов. Откуда они только берутся
На окраинах лесов видали волков прямоходящих
Девки повадились в полях устраивать бесноватые ритуалы, чтобы оживить своих родных, почивших в битвах с чужаками
В дубравах древлянских лесов водится премудрая птица с ликом девичьим. Если супостаты изловят её — прознают, как зло всем великое сотворить

Полянский воевода, разгромленный ордой нежити, просит вернуть с ратного поля тело его сына
Чудины говаривают, что дух богини смерти и зимы Мары хранит глубоко во льдах Чудинского озера меч-кладенец, способный сразить любое существо. С этим оружием можно бросить вызов даже богу, но цена за него может быть неподъёмной
С гор долетают тревожные вести, что воплощенный в образе чудовищного змея сам Триглав совершает налёты на деревни, похищая юных дев
Ходит молва, что некий древлянский мудрец узнал тайнство путешествия по ветвям Древа Мироздания. Это знание способно перевернуть ход противостояния с нечистью, и позволит вторгнуться к ним на родину
Предания древлян гласят, что когда среди её детей начались распри, Мать пролила в каждом мире скорбные слёзы, просочившиеся глубоко в земную твердь. Они обладают силой, настолько могучей, что выпивший их, напивавшись горем Матери, станет способен призвать богов-смутьянов к ответу