

# ХРУСТАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

## Хрустальная пещера

*Настольная ролевая игра, построенная на общем пуле кубиков, где игроки берут под своё управление архетипичных персонажей сказок, мифов и легенд, рассказывая свои версии известных преданий. Вдохновлена работами В.Ю. Проппа, Дж. Кэмпбелла и Дж. Фрэзера.*

Автор: **Анатолий Сорокин**

Редактор: **Константин Звягин**

Иллюстрации: **Надежда Петрова**

Вёрстка: **Евгений «Snokyan» Минаев**

В работе использованы шрифты Adobe Caslon Pro и **ВОЛШЕБСТВО** за авторством Дмитрия Тектова.

Фоновое изображение взято с сайта freepik.org

Виньетка и кристаллик взяты с сайта getdrawings.com

Специально для конкурса «НРИ-Кашевар. Зима 2025»

Тема: **предание**.

Использованные ключевые слова: **матерь, ветвь, овации**.



В глубинах древней, незримой пещеры со стенами чистейшего хрусталя восседает Вечная Мать — хранительница сказаний и преданий. Свет её историй переливается в мерцающем лабиринте кристаллов и проникает в мир, вплетаясь в предания и мифы многочисленных народов земли, рождённых в тени веков. Герои и события переплетаются и перемешиваются в блеске многочисленных отражений. Здесь Кухулин и Серый Волк отправляются на битву с Лернейской гидрой, а Локи и Синдбад получают от мудрой Черепахи путеводный клубок. Каждый образ — отражение единого Первоначального Сказания, единого для всех народов, звучащего эхом вечности. В вашем отражении герои могут носить другие имена, им могут сопутствовать иные волшебные предметы, а противостоять — совсем другие силы, но неизменно все предания пронизывает суть: древняя Мать всех историй, чей голос слагает песнь мира и дарует свет даже в самых тёмных уголках бытия.



Настольная ролевая игра «Хрустальная пещера» рассчитана на 3–5 участников. Один из вас станет *СКАЗИТЕЛЕМ* — ведущим игры — а остальные воплотят архетипы главных и второстепенных персонажей волшебных сказок, легенд и преданий.

Игра черпает вдохновение в трудах В. Я. Проппа, Дж. Кэмпбелла и Дж. Фрэзера, что позволит вам создать яркую историю, отражающую вечные человеческие сюжеты.

Для игры вам понадобятся листы бумаги, минимум восемь шестигранных игровых костей (далее к6 или кубик), карандаши и хорошее настроение.

# ОТРАЖЕНИЯ В ХРУСТАЛЕ

РАЗДЕЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

Игровой процесс в «Хрустальной пещере» заключается в беседе между участниками, с редким вкраплением траты внутриигровых ресурсов. **СКАЗИТЕЛЬ** выковывает общий скелет сюжета, управляя своими персонажами и антагонистами в рамках игровой встречи (далее *ИСТОРИИ*). Игроки, воплощая архетипы персонажей древних сказаний, принимают решения, основанные на его описаниях мира. Если поступок героя сулит значимые перемены или требует немалых усилий, его исход остаётся тайной — **СКАЗИТЕЛЬ** назначает цену в виде определённого количества кубиков из *ПУЛА СЦЕНЫ*.

*Пул сцены* — результат общего броска игроков определённого количества кб. *Пул* составляется кб предоставленных игроками, участвующими в сцене, из *личных пулов*. О правилах составления *пула* смотрите в разделе «*Пул сцены и расходование кубиков*».

## Создание персонажа

- ▲ Выберите *АРХЕТИП*.
- ▲ Распределите пять свободных пунктов характеристик. **Основные характеристики архетипа** уже включают 2 и 1 пункт. На старте основные характеристики не могут в сумме иметь больше **трёх пунктов**, а общие больше **двух**.
- ▲ Придумайте имя и небольшую предысторию вашего персонажа, которая заложит основу для его дальнейших приключений.
- ▲ Совместно с игровой группой, включая *СКАЗИТЕЛЯ*, определите два важных аспекта вашего героя: *ТАБУ* и *ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ*.

## Персонажи и их архетипы

Персонажи «Хрустальной Пещеры» — классические архетипы мифов и легенд.

Каждый герой обладает:

- ▲ **Четырьмя характеристиками:** *СИЛА, ЛОВКОСТЬ, РАЗУМ И ДУХ.*
- ▲ **Одним архетипом:** *ИСКАТЕЛЬ, ЗАЩИТНИК, МУДРЕЦ* или *ОБМАНЩИК.*
- ▲ **Двумя аспектами:** *ТАБУ* и *ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ.*

Каждый персонаж формирует *свой пул* кб, объём которого зависит от значений его характеристик и может изменяться штрафами за нарушение *табу*. Из этого *личного пула* игроки выбирают желаемое количество кб при формировании *пула сцены*. Подробности смотрите в разделе «*Пул сцены и расходование кубиков*».

## Характеристики персонажа

**СИЛА** отвечает за физическую мощь персонажа, выносливость и защиту.

**ЛОВКОСТЬ** отвечает за скорость и точность персонажа, мелкую моторику и уклонение.

**РАЗУМ** отвечает за интеллект персонажа, знание магии и память.

**ДУХ** отвечает за харизму персонажа, его силу воли и связь с высшими силами.

Кубики, вложенные игроками в *пул сцены*, отображают трату сил и ресурсов персонажей. Чем больше усилий герои тратят на решение проблем, тем меньше сил у них остаётся к концу *истории*.

## ЗАЩИТНИК *(Геракл, Илья Муромец, Кухулин)*

Персонаж, решающий вопросы силой и отвагой, заступник и боец. Основные характеристики — *СИЛА* (2) и *ЛОВКОСТЬ* (1).

Специальные действия:

▲ **Гнев Змееборца** (3 пункта). **Защитник** отпускает свою ярость, пугая или повергая нескольких соперников. Следующее действие, не соответствующее *ХАРАКТЕРИСТИКАМ СЦЕНЫ*, стоит на два пункта меньше.

▲ **Один из подвигов** (4 пункта). **Защитник** проявляет доблесть, достойную легенд. Закрашивается два деления *СЧЁТЧИКА СЦЕНЫ*.

▲ **Защитник слабых** (бесплатно). Если один из спутников истощил свою *ХАРАКТЕРИСТИКУ* во время или до создания *ПУЛА СЦЕНЫ*, **Защитник** может передать ему один из своих кубиков.



## МУДРЕЦ *(Баба-Яга, Мерлин, Хирон)*

Учитель и наставник, хранитель знаний, владеющий мистическими ритуалами. Основные характеристики — *ДУХ* (1) и *РАЗУМ* (2).

Специальные действия:

▲ **Мудрый совет** (2 пункта). **Мудрец** даёт наставление, как обойти препятствие с наименьшими усилиями. Каждый герой, кроме **МУДРЕЦА**, возвращает в *свой пул* кубик после *СЦЕНЫ*.

▲ **Пророчество Пути** (3 пункта). Читая знамения, **мудрец** предрекает грядущее препятствие. Следующее специальное действие одного из героев стоит на два пункта дешевле.

▲ **Нужные вещи** (4 пункта). У **МУДРЕЦА** в запасах есть полезный, возможно, магический предмет, помогающий преодолеть препятствие. При его применении закрашиваются два деления *СЧЁТЧИКА СЦЕНЫ*.



## ИСКАТЕЛЬ *(Братец Кролик, Иван Царевич, Одиссей)*

Герой, отправляющийся в путь, связующее звено команды и зачастую центральная фигура истории. Также он может помогать всей команде, ведя своих спутников безопасными тропами и оказывая им поддержку. Основные характеристики — *РАЗУМ* (2) и *СИЛА* (1).

Специальные действия:

- ▲ **Поиск пути** (4 пункта). *ИСКАТЕЛЬ* полагаясь на чутьё и удачу, определяет правильный и безопасный путь.
- ▲ **Сила слова** (2 пункта). Вдохновляющие слова *ИСКАТЕЛЯ* пробуждают в спутниках отвагу — следующее не специальное действие в *СЦЕНЕ* становится бесплатным.
- ▲ **Свет предназначения** (бесплатно). *ИСКАТЕЛЬ* напоминает герою с *ЗОЛОТОЙ ВЕТВЬЮ* о его великой цели, позволяя ему вернуть один из кубиков, вложенных в *ПУЛ СЦЕНЫ*.



## ОБМАНЩИК *(Ананси, Койот, Локи)*

Хитроумный плут, чьё обаяние и ловкость нередко становятся причиной бед всей группы. Основные характеристики — *ЛОВКОСТЬ* (1) и *ДУХ* (2).

Специальные действия:

- ▲ **Ловкость рук** (бесплатно). *ОБМАНЩИК* может убрать любой кубик из *ПУЛА СЦЕНЫ* и передать его любому герою, включая себя.
- ▲ **Паутина лжи** (3 пункта). *ОБМАНЩИК* плетёт сеть иллюзий или окутывает соперников ложью. Следующее действие, согласующееся с выбранными *ХАРАКТЕРИСТИКАМИ СЦЕНЫ*, совершается бесплатно.
- ▲ **Маска обманщика** (4 пункта). *ОБМАНЩИК* принимает личину любого существа, чтобы обмануть или запугать цель. Закрашивается два деления *СЧЁТЧИКА СЦЕНЫ*.



## Табу и предназначения

**ТАБУ** и **ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ** персонажей — аспекты, связанные с личностью героя, придающие персонажу глубину и краски.

- ▲ Нарушив **ТАБУ**, персонаж получает штраф в два пункта характеристик (на выбор игрока или **СКАЗИТЕЛЯ**). Штраф снимается, когда персонаж завершает историю в роли главного героя (см. раздел «Золотая ветвь»).
- ▲ Достижение **ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ** даёт персонажу два свободных пункта характеристик. Игрок может распределить их по своему усмотрению и выбрать новое предназначение.

**ТАБУ** должны быть понятными, простыми и существенно влиять на действия персонажей. Например, «Никогда не проходить мимо нуждающегося в помощи» — хорошее **ТАБУ**, а «Никогда не надевать зелёных вещей», хоть и понятное, но на историю и персонажей оказывает минимальное влияние.

**ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ** — это личная цель персонажа, которая движет им на пути приключений. Оно должно быть сформулировано таким образом, чтобы его достижение требовало времени и не решалось в рамках одной игровой встречи. **ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ** «Вернуть людям огонь» даёт мощный стимул для долгосрочных приключений, а «Съесть пирожок» — не обеспечивает достаточной мотивации для развития сюжета.

## Золотая ветвь

Не всегда главным героем сказок и преданий является **ИСКАТЕЛЬ**. Часто такую роль примеряет на себя и **ОБМАНЩИК** (африканские предания об Ананси, саги о похождениях Локи, Койот из преданий коренных американцев), и **ЗАЩИТНИК** (былины о богатырях, мифы о Геракле и Кухулине) и даже **МУДРЕЦ** (истории о чудесах Мерлина, былички о характерниках,

истории о даосах-алхимиках). Поэтому в начале новой *ИСТОРИИ* группа определяет того, кто станет главным героем, вручая ему *ЗОЛОТУЮ ВЕТВЬ* (это может быть как что-то физическое, так и простая отметка на листе персонажа или устная договорённость).

На обладателя *ЗОЛОТОЙ ВЕТВИ* возлагаются следующие обязанности:

- ▲ Определение характеристик, принимающих участие в сборе пула сцены.
- ▲ Последнее слово в выборе пути или методов решения проблем.
- ▲ Общее управление командой.

Преимущества главного героя:

- ▲ Возможность достичь *ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ* своего персонажа.
- ▲ Возможность выбора темы *ИСТОРИИ*.
- ▲ Возможность снять штраф за нарушение своим персонажем *ТАБУ*.

После завершения *ИСТОРИИ*, *ЗОЛОТАЯ ВЕТВЬ* передаётся следующему игроку, заслужившему больше всего *ОВАЦИЙ* в течении игровой сессии. Игроки могут единогласно решить передать *ВЕТВЬ* тому, чей персонаж получил штраф за нарушение *ТАБУ*, но постарайтесь сделать так, чтобы каждый имел возможность стать главным героем *ИСТОРИИ*.

## Ход игры и сцены

Игровая встреча делится на связанные общей темой *СЦЕНЫ*, в которых персонажи, преследуя свои цели, сталкиваются с испытаниями. *СКАЗИТЕЛЬ* определяет основные препятствия и создаёт *СЧЁТЧИК СЦЕНЫ*. Заполнение этого счётчика приводит к разрешению *СЦЕНЫ*.

*СЧЁТЧИК* заполняется решениями группы и оплачиваемыми действиями. Сложность *СЦЕНЫ* (количество ячеек *СЧЁТЧИКА*) определяет *СКАЗИТЕЛЬ* (см. «Мать всех историй»).

После экспозиции *СЦЕНЫ* группа решает, каким способом проходить испытание, выбрав две характеристики, из значений которых будет формироваться *ПУЛ СЦЕНЫ*. Последнее слово в выборе характеристик и формировании плана остаётся за игроком, обладающим *ЗОЛОТОЙ ВЕТВЬЮ*.

После формирования *пула* и броска костей, игроки воплощают план в жизнь, описывая действия своих персонажей и, при необходимости, оплачивая их выпавшими кубиками, постепенно закрашивая деления *счётчика*.

Стоимость простого действия, соответствующего выбранным характеристикам, составляет 2 пункта. Если действие противоречит выбранным характеристикам — 3 пункта.

## Примеры действий

**Атака:** ударить кого-то, сломать преграду, разбить замок.

**Рискованное перемещение:** проскользнуть между ног у циклопа, пробежать по мосту толщиной в волос, прикрываясь щитом, бежать под обстрелом врагов.

**Защита:** закрыть собой невинного, оттолкнуть товарища с линии огня, начертить защитный круг.

**Физическое взаимодействие:** поднять огромный камень, взвалить тяжёлый сундук на спину, вытащить несчастного из болота, передвинуть элемент головоломки.

**Социальное взаимодействие:** убедить стражника в своей невинности, торговаться с купцом, убедить колдунью не отправлять вас в печь.

## Как определить стоимость простого действия

Персонажам, преследуемым врагами, преграждает путь спящий великан. После экспозиции герои решают положиться на хитрость и ловкость, составляют примерный план и выбирают характеристики *ловкость* и *дух* для *пула сцены*. После нескольких действий *защитник* хочет ударить по ноге великана, чтобы тот перевернулся, преградив путь преследователю — здесь *атака* будет стоить 3 пункта, а если бы *защитник* предложил ловко пощекотать ноздрю великана, стоимость действия составила бы 2 пункта.

Игроки могут применять специальные действия своих архетипов вне зависимости от выбранных для *ПУЛ* характеристик.

По завершении *СЦЕНЫ* неиспользованные кб сгорают. Затем игроки вместе со *СКАЗИТЕЛЕМ* выбирают того, чей образ сиял особенно ярко, и дарят ему *ОВАЦИИ*, что позволяет герою вернуть в свой *ЛИЧНЫЙ ПУЛ* один потраченный кб любой характеристики на выбор игрока.

## Пул сцены и расходование кубиков

После согласования плана и выбора двух характеристик игроки формируют общий *ПУЛ СЦЕНЫ* из своих кубиков, количество имеющихся у них кб определяется оставшимися пунктами их характеристик. Каждый вложенный в *ПУЛ СЦЕНЫ* кубик уменьшает значение выбранной характеристики на 1. Восстановить значение возможно только при помощи специальных действий архетипов или после завершения *ИСТОРИИ*.

*Мудрец добавляет в общий пул по одному кб от характеристик сила и ловкость. При этом его сила исчерпана — кубиков не осталось, а в ловкости остался ещё один. Если в ходе СЦЕНЫ никто не поможет ему восстановить утраченный кубик, сила мудреца истощится, и он не сможет в последующих СЦЕНАХ использовать эту характеристику для формирования пула.*

Каждый игрок сам решает, сколько кубиков он готов вложить в общий *ПУЛ СЦЕНЫ*. Если персонаж полностью истощает свои характеристики, он становится недееспособным и не может использовать действия до тех пор, пока кто-нибудь не восстановит ему кубик посредством специального действия или до завершения *ИСТОРИИ*.

При описании действий игроки выбирают, какими кубиками оплачивать их стоимость. Значения нескольких кубиков можно складывать для оплаты одного действия, но значение одного кубика нельзя распределять между разными действиями.

*В пуле СЦЕНЫ бросалось четыре кб, выпали результаты «1» «1» «4» и «6». Игроки могут потратить кубики «1» и «1» на оплату одного действия, стоимостью в два пункта, кубик «4» за специальное действие стоимостью в четыре пункта и кубик «6» на оплату одного любого действия.*

Неиспользованные в рамках *СЦЕНЫ* кубики сгорают.

# РАЗДЕЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

# МАТЬ ВСЕХ ИСТОРИЙ

Фольклористы и исследователи мифов Пропп, Кэмпбелл и Фрэзер, чьи работы послужили вдохновением для создания этой игры, подарили нам инструментарий для сотворения собственных нарративов.

Осмысляя и комбинируя функции персонажей (Пропп), путь героя (Кэмпбелл), символы и архетипы (Фрэзер) мы получаем возможность воссоздать легенды и предания, которые будоражили наши умы во время чтения мифов Древней Греции или былин о богатырях.

Авторы важнейших в антропологии и филологии работ, по сути, дают нам скелет для наших собственных преданий, основу.



Мать, что в двадцатом веке, под шёпот ночи, рассказывает сказки своим детям, ничем не отличается от той, что в веке восьмом предостерегала своих малышей мудрыми рассказами.

Как древняя прамасть, поведавшая историю своего племени у костра, или как мать в античных Афинах, вплетавшая миф о Прометее в ткань легенд, так и современная мама в Москве оживляет сказ о храбром Иване Царевиче.

Формы меняются, но суть остаётся вечной — мудрость, передаваемая сквозь поколения, объединяет нас в потоке древних преданий.



Мы предлагаем набор инструментов и принципов, которые вы можете использовать в своих играх для создания историй. Не забывайте, что пусть архетипы и функции персонажей выведены, а путь героя предопределён, ваша история остаётся вашей. Используйте инструменты из этого раздела как вдохновение, а не как непреложные аксиомы.

## Структура истории

Основываясь на базовых принципах «Тысячеликого Героя» и «Морфологии волшебной сказки» мы предлагаем создать структуру вашей *истории*, которая отлично будет делиться на несколько *сцен*.

Вы можете взять за основу как трёх-, так и пятиактную схему повествования. Но не забывайте, что чем больше *сцен* вы введёте, тем больше своих кубиков потратят игроки к финалу *истории*, увеличивая таким образом сложность последних *сцен*.

Мы предлагаем следующую структуру (подробнее в таблице «*Мифотворчество*»):

1. **Исходное равновесие и его нарушение.** Экспозиция истории и её завязка, где сказитель вводит игроков в курс дела, обозначая цели и подготавливая почву для приключения.
2. **Пересечение порога.** Герои делают первый шаг в неизведанное, ищут подсказки, сталкиваются с первыми антагонистами и природными стихиями.
3. **Испытания.** Кульминация, борьба с главными противниками, преследование и испытания на прочность.
4. **Падение и новые испытания.** Последствия предыдущих побед, столкновение с ложными героями и дополнительные препятствия, требующие доказательств истинного мужества.
5. **Возвращение и Дар.** Развязка, в которой обман разоблачается, ложные герои получают своё, а заветные дары, обещанные в начале, становятся реальностью.

В предлагаемой нами структуре именно игровыми *сценами* мы считаем вторую, третью и четвёртую. В первой *сказитель* задаёт основу истории, а в пятой — игрок с *золотой ветвью* подводит закономерный итог приключениям персонажей.

## Создание сцен

Важным элементом в создании *СЦЕНЫ* является её сложность. Мы предлагаем использовать подход 5–8–4, где цифры обозначают уровень сложности *СЦЕНЫ*, количество делений на *СЧЁТЧИКЕ СЦЕНЫ*. Такой подход обусловлен традиционными сюжетами волшебной сказки, где сложность возвращения героя была сильно ниже сложности начальных испытаний.

Эта схема позволит игрокам войти в темп в начале *ИСТОРИИ*, почувствовать напряжение в кульминации и увидеть, насколько их герои устали к финалу приключения.

Естественно, не стоит безоглядно опираться на эту схему, ориентируясь на собственных игроков и их темп. Возможно, вам подойдёт более «ровное» распределение сложности по *СЦЕНАМ* или вы захотите усилить драматический эффект возвращения героев к родным очагам.

Формируйте проблемы и цели *СЦЕНЫ* таким образом, чтобы игрокам было тяжело решить их одним-двумя действиями. Не просто «найти Озёрную Деву», а «найти Озёрную Деву и получить от неё волшебный меч», например.

Если вы хотите играть в рамках заданной идеи «Хрустальной пещеры», для основы создания *СЦЕН* используйте таблицу «Мифотворчество». Комбинируйте несколько идей в одной *СЦЕНЕ* или более широко их трактуйте и разделяйте на несколько эпизодов. В рамках *СЦЕНЫ* создавайте осложнения и препятствия по мере закрашивания *СЧЁТЧИКА*.

Заготовьте такие осложнения заранее или положитесь на таблицы и импровизацию.

## Взаимодействие с игроками

Несмотря на то, что *СКАЗИТЕЛЬ* тоже игрок, главные роли в «Хрустальной пещере» отданы остальным участникам. Обратите внимание на следующие принципы:

- ▲ **Слушай игроков.** Предлагай им те *ИСТОРИИ*, в которые они хотят играть.
- ▲ **Следи за перемещением ЗОЛОТОЙ ВЕТВИ.** Организуй её передачу так, чтобы каждый игрок смог побыть главным героем *ИСТОРИИ*.

- ▲ **Избегай банальности.** Не заставляй игроков тратить кубики на простые действия — каждое решение должно иметь вес.
- ▲ **Проси игроков описывать свои действия** и применение специальных действий архетипов. Пусть рассказывают «как», а не только «что» они делают.
- ▲ **Следи за *ТАБУ* персонажей**, подкидывая в рамках осложнений им ситуации, где их запрет будет находиться на грани нарушения, в том числе и благодаря бездействию.
- ▲ **Сократи время.** Дай игрокам возможность набросать общий план, выбрав лишь ключевые характеристики для *СЦЕНЫ*, оставив место для импровизации.

## Полезные таблицы

**Табл. «Примеры *ТАБУ*»**

|                                     |
|-------------------------------------|
| Никогда не называй своего имени     |
| Никогда не оставляй врага за спиной |
| Никогда не оставляй человека в беде |
| Никогда не разделяй стол с другими  |

|                                      |
|--------------------------------------|
| Никогда не смотришь в своё отражение |
| Никогда не касайся орудия убийства   |
| Никогда не ешь мяса                  |
| Никогда не касайся чужого тела       |

**Табл. «Примеры *ПРЕДНАЗНАЧЕНИЙ*»**

|                                  |
|----------------------------------|
| Защитить своих людей от угрозы   |
| Спасти попавшего в беду близкого |
| Снять чары с места               |
| Вернуть плодородие своим землям  |

|                                 |
|---------------------------------|
| Добыть волшебный эликсир        |
| Научить своих людей новому      |
| Наложить чары на место          |
| Освободить своих людей от долга |

## Полезные таблицы

**Табл. «Мифотворчество»**

|                           |                                         |                                                       |
|---------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Нарушение равновесия      | Нарушение запретов                      | Дети уходят в запретную рощу                          |
|                           | Недостача ресурсов                      | Поля иссыхают и требуют воды                          |
|                           | Разведка антагониста                    | Гуси-лебеди кружат над деревней                       |
|                           | Отлучка близкого                        | Король ушёл за данью и не вернулся                    |
| Пересечение порога        | Поиск союзников                         | Поиск рыцарей пропавшего короля                       |
|                           | Испытания для обретения помощи или пути | Испытания от духа леса, прячущего путь                |
|                           | Противостояние природе                  | Непроходимые горы на пути героев                      |
|                           | Получение «волшебного» средства         | Получение волшебного меча от Озёрной Девы             |
| Испытания                 | Потеря сил или союзников                | Предательство рыцарей короля, при встрече с ним       |
|                           | Противостояние антагонисту              | Ведьма не отпускает детей                             |
|                           | Искушение простым путём                 | Принесение кровавой жертвы для призыва дождя          |
|                           | Добыча ключевого предмета               | Загадка с зайцем, уткой и яйцом                       |
| Падение и новые испытания | Преследование антагонистом              | Ведьма преследует героев и спасённых детей            |
|                           | Лжегерои                                | Рыцари принимают на себя все лавры по спасению короля |
|                           | Требование доказательств                | Староста не верит в работоспособность оберега         |
|                           | Лишение победы                          | Селяне снова бездумно используют воду                 |
| Возвращение и Дар         | Раскрытие обмана                        | Герои демонстрируют раны                              |
|                           | Наказание                               | Герои перекрывают воду у полей                        |
|                           | Дары                                    | Герои получают награду от родителей детей             |

АРХЕТИП

# ЗАЩИТНИК

(Геракл, Илья Муромец, Кухулин)

## ОБЫЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие персонажа подходит под характеристику.

ЦЕНА

2

Действие персонажа не подходит под характеристику.

3

## СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

### ГНЕВ ЗМЕЕБОРЦА

Защитник отпускает свою ярость, пугая или повергая нескольких соперников. Следующее действие, не соответствующее характеристикам, стоит на два пункта меньше.

ЦЕНА

3

## ОДИН ИЗ ПОДВИГОВ

Защитник проявляет доблесть, достойную легенд. Закрашивается два деления счётчика сцены.

4

## ЗАЩИТНИК СЛАБЫХ

Если один из спутников истощил свою характеристику во время или до создания пула сцены, защитник может передать ему один из своих кубиков.

0

ИМЯ



# ХРУСТАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

## СИЛА



## ЛОВКОСТЬ



## РАЗУМ



## ДУХ



ТАБУ

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

АРХЕТИП

# ИСКАТЕЛЬ

(Братец Кролик, Иван Царевич, Одиссей)

## ОБЫЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие персонажа подходит под характеристику.

ЦЕНА

2

Действие персонажа не подходит под характеристику.

3

## СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

### ПОИСК ПУТИ

*Искатель, полагаясь на чутьё и удачу, определяет правильный и безопасный путь.*

ЦЕНА

4

## СИЛА СЛОВА

*Вдохновляющие слова искателя пробуждают в спутниках отвагу — следующее неспециальное действие в сцене становится бесплатным.*

2

## СВЕТ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

*Искатель напоминает герою с золотой ветвью о его великой цели, позволяя ему вернуть один из кубиков, вложенных в пул сцены.*

0

ИМЯ



# ХРУСТАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

## СИЛА



## ЛОВКОСТЬ



## РАЗУМ



## ДУХ



## ТАБУ

## ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

АРХЕТИП  
**МУДРЕЦ**

(Баба-Яга, Мерлин, Хирон)

ИМЯ



**ХРУСТАЛЬНАЯ  
ПЕЩЕРА**

**ОБЫЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ**

Действие персонажа подходит под характеристику.

ЦЕНА

2

Действие персонажа не подходит под характеристику.

3

**СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ**

**МУДРЫЙ СОВЕТ**

Мудрец даёт наставление, как обойти препятствие с наименьшими усилиями. Каждый герой, кроме мудреца, возвращает в свой пул кубик после сцены.

ЦЕНА

2

**ПРОРОЧЕСТВО ПУТИ**

Читая знамения, мудрец предрекает грядущее препятствие. Следующее специальное действие одного из героев стоит на два пункта дешевле.

3

**НУЖНЫЕ ВЕЩИ**

У мудреца в запасах есть полезный, возможно, магический предмет, помогающий преодолеть препятствие. При его применении закрашиваются два деления счётчика сцены.

4

**СИЛА**

□ □ □ □ □

**ЛОВКОСТЬ**

□ □ □ □ □

**РАЗУМ**

■ ■ □ □ □

**ДУХ**

■ □ □ □ □

**ТАБУ**

**ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ**

АРХЕТИП

# ОБМАНЩИК

(Ананси, Койот, Локи)

## ОБЫЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие персонажа подходит под характеристику.

ЦЕНА

2

Действие персонажа не подходит под характеристику.

3

## СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

### ЛОВКОСТЬ РУК

Обманщик может убрать любой кубик из пула сцены и передать его любому герою, включая себя.

ЦЕНА

0

### ПАУТИНА ЛЖИ

Обманщик плетёт сеть иллюзий или окутывает соперников ложью. Следующее действие, согласующееся с характеристиками сцены, совершается бесплатно.

3

### МАСКА ОБМАНЩИКА

Обманщик принимает личину любого существа, чтобы обмануть или запугать цель. Закрашивается два деления счётчика сцены.

4

ИМЯ



# ХРУСТАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

## СИЛА



## ЛОВКОСТЬ



## РАЗУМ



## ДУХ



ТАБУ

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

АРХЕТИП

ОБЫЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Действие персонажа подходит под характеристику.

Действие персонажа не подходит под характеристику.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

ЦЕНА

2

3

ЦЕНА

ХРУСТАЛЬНАЯ  
ПЕЩЕРА

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

РАЗУМ

ДУХ

ТАБУ

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ