

Настольная ролевая игра

КРОВЬ БОГОВ



Игра о героях, которые спасают человечество от
высокотехнологичных чудес, вышедших из-под контроля

Авторы: Владислав Хмелев, Софья Исаева, Дмитрий Снигирев

Ключевые слова: предания, завеса, трансформация

Посвящается Пермской Оровой Капелле

Любая достаточно развитая технология неотличима от магии.

Третий закон Кларка.

Концепция и сеттинг

«Кровь богов» - научно-фантастическая игра в антураже позднего каменного века. Игроки возьмут на себя роль героев, оберегающих людей от негативных последствий попытки колонизации их родной планеты высокотехнологичной расой.

В мире игры нет мистики. Любые вещи здесь объясняются наукой. Развернутый планетарный щит, используемый для терраформирования. Образцы искусственного интеллекта, “сошедшие с ума” за тысячи лет поклонения им и теперь считающие себя демонами. Дополненная реальность, с которой могут взаимодействовать только те, в чьей нервной системе находится достаточное количество активной нейроткани. И другие технологии, которые представители местного разумного вида воспринимают как магию.

Ведущему всегда следует помнить о том, что за каждым чудом в этом мире лежит какая-то технология высокоразвитой расы «богов» и строить свои истории исходя из этого факта.

Далее все явления будут описаны через призму верований жителей этой планеты, чтобы передать атмосферу той реальности, в которой они существуют.

Для игры вам понадобятся:

- Ведущий
- От 2 до 5 игроков
- Десяток шестигранных костей
- Карандаши и резинки
- Листы персонажей. Образец в конце правил.

Совет для ведущих

Во время игровых сессий вы можете использовать треки групп Paleowolf и Hideous Gorphidius. Они прекрасно погружают в атмосферу декораций неолита.

Мир игры

События разворачиваются на планете, название которой местные жители еще не придумали. Цивилизация находится на уровне развития позднего каменного века и до понимания значения слова «планета» аборигенам пока еще далеко. Поэтому для них это пока просто «мир».

Когда то давно случилось событие перевернувшие их обычную жизнь. Боги пришли в этот мир. Они построили небесный дворец, изящные линии и узоры которого до сих пор заполняют собой небесное пространство от горизонта до горизонта. Они спустились к людям и научили их речи и ремеслам. Они вложили часть своей силы в души людей... А потом внезапно исчезли.

Духи и демоны

Постоянные спутники и помощники богов – духи и демоны – остались здесь с людьми. Некоторые считают, что боги оставили их, чтобы присматривать за людьми и оберегать их. Другие же верят, что боги бросили их и забыли.

Демоны, всегда хитрые, умные и зачастую озлобленные сущности, обычно склоняются ко второй точке зрения.

Их полумразумных братьев духов не заботит этот вопрос, они просто выполняют свое предназначение. Заботятся о садах, храмах и других местах, созданных богами. Некоторые из духов живут внутри вещей, которые оставили после себя боги - во Вместилищах и таким образом наделяют их мистической силой и иногда приводят в движение. Это единственный способ для духов обрести физическую оболочку. Демоны также способны подчинять силу Вместилищ, но никогда не занимают их. Это ниже их достоинства.

Кто-то говорит, что боги потеряли ко всему интерес и закрылись в своем доме, а кто-то говорит, что небесный дворец пуст. В любом случае, боги никак не влияют на жизни людей, поэтому о них вспоминают нечасто. В отличие от них, духов и демонов почитают и боятся, потому что их сила реальна. Им приносят жертвы, чтобы они были довольны и милостиво выполняли просьбы. Их

просят об исцелении болезней, о защите на охоте, о дожде во время засухи и многом другом. Обращаться к духам может кто угодно, но вот услышать ответ или увидеть их могут только люди, обладающие частичкой божественной силы – способностью заглянуть за Завесу.

Завеса

Она отделяет мир духов от мира людей. Проникнуть за нее человеческому разуму не просто. Помочь в этом могут медитации и взаимодействие с Вместилищами духов. К тому же проще всего сделать это в местах разрывов Завесы. Но такие места таят в себе большую опасность. Злые духи выжидают глупых и неосторожных. Здесь они легко могут навредить своим жертвам и иногда даже убить их.

Но есть те, кто могут себе позволить пойти на такой риск и даже сразиться с агрессивными сущностями мира за Завесой. Полноценно переместить свое сознание сквозь Завесу и взаимодействовать с ее обитателями могут только единицы. Таких людей называют Говорящими с духами или просто Говорящими.

Говорящие с духами

Такие люди чаще всего становятся шаманами или странствующими колдунами, которые решают проблемы людей связанные с духами взамен на подношения. Проблемы встречаются часто, а Говорящие - редко. Только 1 из 50 имеют такой потенциал, что делает их способности очень значимыми для человечества.

Отдельно от других Говорящих стоят Изгои, **роль которых возьмут на себя персонажи игроков**. В прошлом несколько племен договорились о том, что они будут выбирать одного из Говорящих своего племени и готовить к тому, чтобы в определенный момент исключить его из своего сообщества. После этого Изгои должны объединить свои усилия в преследовании общей цели – закрывать разрывы Завесы. Эта традиция приносит свои плоды. Жить в последние годы стало гораздо спокойнее. Злые духи отступают вглубь лесов и степей, все дальше от человеческих поселений.

Говорящие с духами в своей работе полагаются не только на способность проникать за Завесу. Кроме этого они черпают свою силу из знания преданий.

Предания

В своей работе Говорящие встречаются с явлениями редкими и опасными. Часто обучиться определенным взаимодействиям с сущностями мира духов заранее невозможно. И тут на помощь приходят предания. Они расскажут, как продлить жизнь человека, пока вы боретесь с духами, которыми он одержим. Помогут понять, сразу ли нужно бежать от этого демона или можно вступить в диалог. Подскажут, что в этот храм можно проникнуть только в безоблачный солнечный день, и какие молитвы необходимо произнести, чтобы не пробудить его стражей.

Мудрость предыдущих поколений спасла множество жизней и Говорящих с духами, и обычных людей.

Основные правила

Обычные проверки

Большая часть действий персонажей игроков не требует обращения к каким-либо правилам. Когда у них достаточно времени и перед ними стоит тривиальная задача, ведущий может засчитать автоматический успех этого действия. Нет необходимости бросать кости, чтобы перейти вброд спокойную речку. Другое дело, если это горный холодный поток с острыми, как когти тигра, порогами. В случае если исход действий игрока не ясен, ведущий вправе потребовать у игрока пройти проверку.

Опишите ведущему, что и как собирается делать ваш персонаж. Ведущий подскажет, какие атрибуты персонажа вам необходимо сложить, чтобы сформировать пул костей, к которому также следует добавить все дополнительные модификаторы, и определит сложность проверки. В случае обычной проверки, достаточно одного успеха, чтобы выиграть ее.

Чтобы пройти ранее неудачную проверку вновь, необходимо, чтобы условия проверки изменились.

Сложность

Чтобы проверка считалась удачной, достаточно получить всего 1 успех из всего пула костей. Успех засчитывается при выпадении на костях значения, определяемого уровнем сложности.

Существует три вида сложности: низкая, обычная и высокая.

1. Низкая. Ее следует назначать для тех бросков, которые могут использовать игровую ситуацию как значительное преимущество. Примеры: переход в мир духов в месте разрыва Завесы, охота на оленя на знакомой территории с заранее расставленными на зверя ловушками.

При этой сложности успехом считается значение 4-6 на костях.

2. Обычная. Ее следует назначать в стандартных обстоятельствах, когда нет того, что могло бы значительно помочь или помешать. Пример: попытка поразить стрелой вместилище злого духа в безветренную светлую погоду.

При этой сложности успехом считается значение 5-6 на костях.

3. Высокая. Ее следует назначать для бросков, которые используют пределы возможностей персонажей, или если в игровой ситуации присутствует значительная помеха действиям персонажей. Примеры: попытка обмануть демона, поиск источника звука в темной пещере.

При этой сложности успехом считается значение 6 на костях.

Степени успеха

Для удачной проверки достаточно одного успеха. В таком случае персонаж просто выполняет задуманное действие. Но если при броске удалось получить 3 и более успехов, то успех проверки считается критическим. В таком случае персонаж выполняет задуманное действие и вместе с этим получает некое преимущество, если это будет уместно, по мнению ведущего. Например: при критическом успехе персонаж не просто поразит стрелой вместилище злого духа, но еще и отвлечет его от своего раненого союзника.

Пул костей

Он определяет количество костей дб, которые необходимо бросить, чтобы определить исход проверки.

Его основа складывается из двух атрибутов персонажа, которые наиболее уместно подходят в данном случае. Например, чтобы прокрасться мимо охотников каннибалов подойдет сумма Ловкости и Мышления, а чтобы успешно совершить изнуряющий переход через густой темный лес необходимо бросить Телосложение и Волю.

Кроме того, каждый персонаж обладает набором нескольких навыков, уровень которых варьируется от 1 до 3. Таким образом, навык добавляет к подходящим проверкам количество костей равное его уровню. Например, чтобы построить укрытие, обладатель навыка «Ремесло: строительство» будет бросать сумму костей этого навыка, Телосложение и Интеллект.

К тому же, у персонажей может иметься снаряжение, обладающее положительным модификатором к броску с использованием этого снаряжения. Например, чтобы ударить противника копьем с костяным наконечником, необходимо бросить сумму костей модификатора такого копья и Телосложение вместе с Ловкостью.

И еще одно. Персонажи могут помогать друг другу в различных ситуациях. Таким образом, они добавляют к проверкам еще одну кость. Например, чтобы подобрать подходящее место для засады, персонажу потребуется бросить Восприятие плюс Интеллект и еще одну кость за помощь другого персонажа.

Главная мысль: пул костей складывается из суммы двух атрибутов (всегда), уровня навыка (если есть), модификатора снаряжения (если есть) и помощи другого персонажа (если есть).

Из этой формулы есть только одно исключение – использование атрибута Трансформации. Об этом ниже.

Встречные проверки

В случае прямого противостояния с кем-либо, ведущий может вместо обычной назначить встречную проверку. В этом случае броски совершают двое. Персонаж игрока и его оппонент – персонаж другого игрока или персонаж ведущего. В отличие от обычной проверки, бросок считается удачным для того персонажа, который набрал больше успехов, чем его оппонент. Пример:

попытка уйти от преследователей. Беглец будет кидать Ловкость и Мышление, а преследователи Ловкость и Восприятие.

Следует отметить, что в случае встречной проверки ведущий может выбрать разную сложность броска для каждой стороны конфликта. Таким образом, можно отразить разницу в условиях, в которых они находятся.

Сражения

В сражениях обычно используют встречные проверки. Персонаж наносит своему противнику столько урона, на сколько у него выпало больше успехов, но не меньше, чем модификатор его оружия. Как альтернатива, дополнительные два успеха сверху одного можно использовать для получения дополнительного преимущества по правилам критического успеха вместо дополнительного урона.

Персонажи

Игроки возьмут на себя роль Изгоев – тех, кто закрывает разрывы в Завесе, по старой договоренности между племенами. Они не отличаются от обычных людей другими врожденными талантами кроме способности воспринимать мир духов. Большинство племен никак не готовит Изгоев к их будущему кроме передачи им знаний о Преданиях. Так что они обретают вполне обычные навыки за время существования в сообществе своего племени. Так же как и все, они осваивают охоту, земледелие, ремесла и др.

Говорящий своего племени становится Изгоем только при соблюдении двух условий:

1. Позиции шамана и его ученика уже заняты.
2. Его предшественник мертв. В этом случае Изгой придут и потребуют замены.

Но бывают исключения. В спокойные времена Изгой могут справляться меньшим числом. Тогда они просто не приходят к некоторым племенам с запросом выдать им нового Изгоя.

Создание персонажа

1. Выбрать племя происхождения
2. Решить, чем занимался персонаж раньше
3. Распределить очки между атрибутами
4. Распределить навыки
5. Выбрать Вместилище
6. Описать внешность персонажа

Племя

Выберите из какого племени происходит ваш персонаж.

- 1) Племя летучих мышей. Живут на севере в тайге. Лучшие воины и охотники. В их картине мира отсутствует концепция лжи. Самые мирные и честные люди. Их воины специально тренируются бою в темноте.
- 2) Племя владетелей. Земледельцы, живущие на западе в долине великой реки. Самое большое и прогрессивное племя. Их шаманы научились обрабатывать кости богов и делать из них инструменты. Рабовладельцы. Одомашнили собак и кошек.
- 3) Племя детей богов. Высокомерные скотоводы. Живут в божественных городах в предгорьях. Считают себя потомками того народа, который перенимал знания богов. Собрали огромное количество Вместилищ духов на руинах городов богов.
- 4) Племя повязанных. Кочевники южных степей, которые приручили лошадей. Поклоняются демону Эскапу, которому подвластна погода. Вера в него связывает сознание всех повязанных. Иногда он приходит к ним во снах и дает наставления. Иногда во сне повязанные могут общаться друг с другом.
- 5) Племя прозревших. Суровые и дикие каннибалы северо-западных болот. В их сообществе принят матриархат. Среди них очень много Говорящих. Самых сильных и умелых Говорящих. Делать предметы быта из человеческих останков для них абсолютная норма.

Жизнь до изгнания

Определитесь, кем был ваш персонаж при жизни внутри племени. Какую пользу он приносил окружающим людям. Исходя из этого, станет ясно, какими талантами и навыками он обладает.

Атрибуты

Распределите между ними 20 очков. Они могут иметь показатель от 1 до 5.

Телосложение – физическая сила и выносливость.

Ловкость – координация, точность и скорость движений.

Восприятие – 5 обычных чувств, ощущение тела в пространстве и пр.

Воля – уверенность в себе, способность к концентрации, внутреннее спокойствие.

Харизма – обаяние, убедительность и способность манипулировать.

Интеллект – способность мыслить логически, память.

Мышление – скорость реакции, способность быстро анализировать ситуацию.

Трансформация – способность воспринимать мир духов.

Отдельно о Трансформации. Про тех, кто повышает способность влиять на мир духов, говорят: «Он проходит трансформацию сознания». Этот талант очень сложно развивать обычными тренировками. Но существует два простых пути. Можно найти сосуд с кровью богов и ввести ее в свой организм. Или можно поглотить головной и спинной мозг Говорящего с более высоким значением Трансформации, чем у вас. Предания говорят о людях прошедших полную Трансформацию, что они, например, простым приказом могут исцелить одержимого, и что их власть в мире духов сравнима с властью демонов.

Значение Трансформации задает максимальное количество костей от каждого из Атрибутов, которые вы будете использовать при бросках на любое взаимодействие с миром духов. Пример: чтобы приказать ослабленному злему духу покинуть вместилище, обладатель Трансформации 2, будет кидать максимум 2 кости от Воли и 2 кости от Харизмы. Также к броску на взаимодействие с миром духов можно добавить количество костей равное Трансформации, но за трату одного очка Сознания.

Здоровье и Сознание

Показатель вашей шкалы Здоровья равен Телосложение +3, а показатель шкалы Сознание равен Воля +3.

Вы теряете очки Здоровья, когда получаете урон в сражениях или от опасностей окружающей среды. И восполняете Здоровье, по одному пункту в один-три дня(в зависимости от тяжести урона, на усмотрение ведущего), если вы ели и выспались. Но для того чтобы начать восстановление необходимо пройти проверку Телосложения и Воли или стать целью успешной проверки по оказанию первой помощи. В случае критического успеха восстанавливается один пункт Здоровья

Вы теряете очки Сознания, когда:

- духи наносят вам вред
- добавляете кости Трансформации к пулу проверки
- за каждый час концентрации внимания на мире духов
- чувствуете сильную боль
- отравлены или больны
- давно не отдыхали.

Вы восполняете Сознание по одному пункту в день, если вы ели и выспались.

Навыки

Теперь выберите навыки. На это дается 9 очков. Навыки могут иметь уровень от 1 до 3. Каждый Изгой бесплатно получает знание преданий 1 уровня.

-Предания

-Ремесла (выберите одно): строительство, керамика, изготовление инструментов, изготовление одежды, татуировка

-Владение оружием (выберите одно): копье, нож, лук, топор, дубина

-Ловушки

-Рыбалка

-Плавание

-Карабканье

-Незаметность

-Маскировка

-Целительство

-Понимание животных

-Знание растений

-Убеждение

-Обман

И другие. Вы можете добавлять персонажу другие навыки с одобрения ведущего.

Вместилище

Так складывается, что все Изгои обзаводятся Вместилищами духов, так как кроме полезных мистических сил они к тому же облегчают взаимодействия с миром духов. При наличии Вместилища добавляйте 1 кость ко всем броскам на взаимодействие с миром духов.

Совет для ведущих

Вы можете провести с каждым игроком личную нулевую сессию, в которой раскроется то, как персонаж получил свое Вместилище.

Выберите одно:

-Заклинатель молний. Амулет, выпускающий молнии из маленьких гладких продолговатых камней. Используется как оружие с модификатором +5. Осталось 3 заряда. Иногда можно найти неиспользованные камни с молниями внутри.

-Кошачьи глаза. Если произнести заклинание и смотреть сквозь их, ночью все видно как днем. Если произнести другое заклинание, то дух начинает подсвечивать затаившихся врагов, что дает бонус в 1 кость на их обнаружение.

-Зеркало выворачивающее наизнанку. Дух, живущий в нем, показывает, что именно повреждено у больного, и как лучше его лечить. Модификатор на броски целительства +2. По преданиям, если принести его в один из храмов богов, то там можно будет вылечить даже смерть.

-Коготь демона. Браслет, который с помощью коротких заклинаний превращается в нож +2 или копье +3.

Обычные модификаторы оружия:

+1 для ножей, легких дубин, заостренных палок

+2 для копий, топоров, луков, дубин

-Беспокойный дух. Этот дух умеет приводить свое Вместилище в движение. Выполняет простые команды. Также умеет запоминать слова и таким образом передавать послания. Выглядит как странное насекомое с небольшой птицу размером.

Не ограничивайтесь этим списком. Вы можете придумать другие варианты Вместилищ.

Внешность

Опишите, как выглядит персонаж. Он одет в одежду из шкур или из ткани? Какие визуальные атрибуты Говорящих он носит? Обилие костяных украшений? Рога? Есть ли у него татуировки? Как выглядят его волосы? Может он что-то вплетает в них? Что можно найти в его сумке?

Еще о сеттинге

Мир духов и Говорящие

Все броски, которые в обычном мире задействовали бы Телосложение, в мире духов вместо этого используют Волю.

Фактически Говорящие не переходят в мир духов на физическом уровне. Они настраивают свое сознание таким образом, чтобы воздействовать на него. Такое внимание требует концентрации и истощает ресурсы нервной системы. Взамен они могут воздействовать на духов и демонов так, как если бы они были материальны. В обычное время Говорящие лишь видят их.

Кровь и кости богов

Два удивительных материала оставили после себя боги.

Кости богов. Почти все Вместилища сделаны из них. Также боги использовали их при строительстве своих незаконченных городов. Они очень прочные, но пластичные при обработке. Инструменты, которые создают из костей богов шаманы-кузнецы племени владетелей, превосходят любые каменные инструменты на голову.

И на счет крови богов. Существует предание.

Когда то давно с небес пролился черный дождь. Все реки и озера стали черными из-за него. Люди боялись пить черную воду. Но жажда пересилила. И тогда те, кто выпил черной воды, стали видеть и слышать духов и демонов. Тогда люди поняли, что это боги благословили людей своей кровью.

Сейчас крови почти не осталось. Сохранилась эта черная искрящаяся жидкость исключительно в прозрачных сосудах с иглами, сделанными из костей богов. Их иногда находят в недостроенных городах богов.

Заключение

В заключение хотелось бы отметить, что эта игра рассчитана скорее на длительные компании, чем на единичные игровые встречи. Только при длительном приключении со сменой декораций получится передать ощущения того, что значит быть Изгоем. Ведущему следует понимать, что жизнь Изгоев состоит не только из постоянных закрытий разрывов. Они помогают человечеству во всем, что связано с миром духов.

Погрузите игроков в водоворот политических игр племен или отправьте их исследовать запретные города богов. Все всегда и везде неразрывно будет связано с духами и демонами.

Имя персонажа

Племя происхождения

Атрибуты

Навыки

Телосложение

-

Ловкость

-

Восприятие

-

Воля

-

Харизма

-

Интеллект

-

Мышление

-

Трансформация

-

Вместилище

Вещи персонажа