



**НАСТОЛЬНАЯ
РОЛЕВАЯ ИГРА**



ВРЕМЯ

ЖАР.

ПТИЦЫ

Редакция
1.0

**ПО СЛАВЯНСКОМУ
ФЭНТЕЗИ**



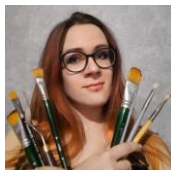
POWERED BY THE
APOCALYPSE

Это редакция 1.0 бесплатной игры
на основе правил
Powered by the Apocalypse.

Текст:

Екатерина Nalia Замятина

Иллюстрации:



Провидец, кузнец,
книжница, охотник,
оборотень, рука с пла-
менем, сорока, чёрт в
шутковском наряде – (с) Елена Марчу-
кова ([группа/портфолио](#))



Обложка, корабль с
медвежьей головой, рат-
ник, ведьма, ведьмин ко-
тёл, алконост, карна, ки-
кимора, ремень и вещи, череп и
змея, черти-скоморохи, избушка на
курьих ногах, обереги, семарг, ру-
салка с чаркой, русалка на дереве,
рука с кубком, колдун, гомункул с
колбой - (с) Арина Хуранова
([группа/портфолио](#))



Берегиня, бродяга, гол-
бец и филин, шут с мас-
кой – (с) Лилия Громова
([группа/портфолио](#))

Распространять текст можно при
указании авторства. Иллюстрации
прошу распространять только вместе
с текстом и с указанием авторства.

Шрифты:

Основной текст – Bookman Old
Style

Заголовки, оглавление, номера
страниц – Tsarevich Old, Izvod, Bery-
ozki, Kramola, Ruslan Display

Обо всех ошибках или вопросах
можете писать мне:

VK: [Блог тифлинга-паладина](#)

e-mail: ashrum@yandex.ru

Телеграмм: t.me/FirebirdTales

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	5	ОБОРОТЕНЬ	63
КАК МНЕ В ЭТО ИГРАТЬ?	5	ПРОВИДЕЦ	67
РОЛЕВАЯ ИГРА	5	КНИЖНИК	71
ЗАЧЕМ МНЕ В ЭТО ИГРАТЬ?	6	СНАРЯЖЕНИЕ	76
МИР	6	ОРУЖИЕ	77
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА	8	БРОНЯ	80
ХОДЫ	8	ОТЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ И БРОНЯ	80
БРОСКИ	10	ЯДЫ, ЗЕЛЬЯ, ТИНКТУРЫ	81
ХАРАКТЕРИСТИКИ	11	ОБЫЧНЫЕ ВЕЩИ	82
УРОН, БРОНЯ И ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ	12	ПРОЧИЕ НУЖНЫЕ ВЕЩИ	83
УЗЫ	12	УГОЛОК ВЕДУЩЕГО	87
НАСЛЕДИЯ	13	РОЛЬ ВЕДУЩЕГО	87
АРХЕТИПЫ	15	ПРИНЦИПЫ ИГРЫ	94
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	16	ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ	97
ХОДЫ	17	БОЙ	98
ОСНОВНЫЕ ХОДЫ	17	СЮЖЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ	99
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ	19	СОЗДАНИЕ КАРТЫ	99
ХОДЫ ОТНОШЕНИЙ	21	СОЗДАНИЕ УГРОЗЫ	103
ПОТУСТОРОННИЕ ХОДЫ	22	СОЗДАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	106
ХОДЫ ЛИДЕРСТВА	23	КАРТА ПОДЗЕМЕЛЬЯ	109
ПОСЛЕДОВАТЕЛИ	24	НАБРОСКИ	110
СОЗДАНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ	25	ЧУДЕСНЫЕ ВЕЩИ	111
ПРИМЕРЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ	26	ПРОТИВНИКИ	114
ПОМОЩНИКИ	26	КАК СОЗДАТЬ ПРОТИВНИКА	116
БОЙЦЫ	27	ВРАЖЬЯ РАТЬ	120
ИЖИВЕНЦЫ	28	ЛЮДИ СИВЕРСКИЕ	120
ГРУППЫ	29	ЖИЛЬЦЫ ДОМА И ДВОРА	127
ЖИВОТНЫЕ	29	ОБИТАТЕЛИ ЛЕСА И ЛУГА	129
АРХЕТИПЫ	30	ДЕТИ ВОДЫ	133
ПРИМЕЧАНИЯ	31	СИЛА НЕЧИСТАЯ	136
РАТНИК	32	ОСКОЛКИ ИРИЯ	142
ВЕДЬМА	37	ЧУДИЩА ДРЕВНИЕ	145
БРОДЯГА	43	ЧУЖЕЗЕМНЫЕ ГОСТИ	148
ОХОТНИК	47	АЛХИМИЧЕСКИЕ ТВОРЕНИЯ	152
БЕРЕГИНЯ	52	ВОЗМОЖНЫЕ ВОПРОСЫ ВЕДУЩЕГО	157
КАРНА	56	ПРИЛОЖЕНИЯ	159
КУЗНЕЦ	58	ЧТО ПОЧИТАТЬ ДЛЯ ВОДОХВОЩЕНИЯ И	
		ИНФОРМАЦИИ?	160
		ИМЕНОСЛОВ	162



ВСТУПЛЕНИЕ

«Время Жар-птицы» – лёгкая система для игры в славянское фэнтези. Вы берёте на себя роли героев, которые живут стране, напоминающей сказочную Русь – с царём, стрельцами и теремами, с одной стороны, и с русалками, змеями, оборотнями и ведьмами – с другой. И как полагается героям сказки, спокойная жизнь вашим героям не грозит: вы ищите приключений (или они сами вас находят), богатства и славы.

Удастся вам схватить жар-птицу за хвост, выдернуть заветное перо и получить царевну в жёны? Или же вы сгинете в тёмном лесу, и ваши кости скроет одеяло мха? Узнать можно только одним способом: сыграть в игру.

КАК МНЕ В ЭТО ИГРАТЬ?

Очень просто: нужно собраться компанией от 4 до 6 человек, один из которых будет ведущим, а остальные – игроками. Ведущий продумывает завязку, место действия и угрозы, а игроки создают персонажей, которые станут героями этой истории. А дальше начинается игра-беседа: игроки описывают, что делают герои, ведущий описывает реакцию мира на их действия – и так пока история не дойдёт до логического завершения.

Ролевая игра похожа на совместное написание книги или на компьютерную игру с открытым миром и полной свободой действий. С той лишь разницей, что текст этой «книги» живёт не на бумаге, а в диалоге между игроками и ведущим, а вся (или почти вся) визуализация происходящего – в воображении участников.

Для того, чтобы играть в такую игру, не нужно нового компьютера.

Нужны лишь:

- игроки, 3-5 штук;
- ведущий, 1 штука;
- эта книга, 1 штука;
- игральные кости: четырёхгранник (к4), два шестигранника (к6), восьмигранник (к8), десятигранник (к10), двенадцатигранник (к12);
- распечатанные буклеты персонажей;
- несколько листов чистой бумаги на всякий случай;
- несколько простых карандашей и ластик;
- место, где можно собираться. Наличие стола, стульев, крыши над головой и чая не обязательно, но очень желательно.

Ну и конечно, нужно прочитать эту книгу. Если хочешь водить – то от корки до корки, если играть – можно пропустить пару глав. Правила «Времени Жар-птицы» достаточно просты, и хватит одного вечера, чтобы с ними ознакомиться.

РОЛЕВАЯ ИГРА

Когда ты играешь в ролевую игру, твой персонаж действительно обладает полной свободой действий. Ты хочешь, чтобы персонаж забрался на крышу и стрелял с неё во врагов? Или чтобы он бросил яблоко в оскорбившего тебя барчука? Просто опиши ведущему, что хочешь сделать.

Однако учти, хотеть что-то сделать – не значит успешно сделать. Если исход действия не стопроцентно ясный, тебе понадобится сделать **ход**. Обычно он предполагает бросок кубиков, и выпавшие на них числа определяют успешность действия. К результату прибавляется число, отражающее сильные и слабые стороны твоего персонажа: например, он может быть очень смелым, но плохо общаться с людьми. Значит, отважно кинуться на противника с мечом-кладенцом в руках у него получится

лучше, чем завоевать внимание симпатичной купеческой дочки. Возможно, для начала придётся спасти эту самую дочку от злого змея (если такой удачно подвернётся под меч).

А может, ты хочешь быть не игроком, а ведущим? Тогда поздравляем: ты будешь режиссёром действия, судьёй и труппой актёров в одном флаконе.

Игроки управляют действиями одного персонажа (и иногда его ближайшими союзниками). Эти персонажи называются **игровыми персонажами**, или **героями**. Все остальные действующие лица вашей истории называются **неигровыми персонажами**, и управляются ведущим. Сварливая торговка на рынке, подлый разбойник на дороге, испуганный ребёнок, высокомерный чужеземец – за всех за них говорит и действует ведущий. Он же продумывает их характер и реакцию на действия персонажа. Это тяжёлая работа, но благодарная – ибо мало что сравнится с радостью от хорошо проведённой игры.

Зачем мне в это играть?

Затем, чтобы получить положительные эмоции. Удовольствие от того, что твоё альтер-эго стало героем захватывающей истории. Мы смотрим фильмы и читаем книги – но при этом не можем выбрать то, что будет делать герой. В компьютерных играх и книгах-играх – можем, но там нет и близко такой свободы действий, которая есть в ролевых.

Не забывай, однако, что суть ролевых игр – диалог с людьми. Если ты будешь спорить с ведущим, или портить жизнь персонажам других игроков – удовольствия не получит никто (кроме тебя, может быть). Ролевые игры – это настоящая школа общения и взаимодействия в коллективе, которая способна дать больше, чем иные тренинги.

Ну а конкретно в эту игру стоит играть...

Если тебе интересно славянское фэнтези и фольклор восточных славян (к которому примешался фольклор финно-угорских и тюркских народов).

Если тебе хочется поиграть за авантюристов в сеттинге, напоминающем Московскую Русь 16 века.

Если тебе хочется фэнтези, похожего на «Ведьмака», но без ведьмаков в главной роли и с большим количеством магии.

Если тебе нравится идея места, где грань между реальностью и миром духов тонкая.

Если ты любишь Dungeon World и PbtA так же, как я.

Мир

Представь себе **Сиверию** – северную страну, напоминающую Русь XV-XVI века. В прошлом – принятие единобожия и последовавшие вслед за этим войны с язычниками; затем – век усобиц, который закончился тем, что страну завоевали **тугаре**, пришедшие с востока кочевники; и только через две сотни лет ярмо их владычества было сброшено. Но до всеобщего благоденствия далеко: западные границы беспокоят соседи, которые объединились в мощную военную конфедерацию и не прочь откусить кусок от земли «северных варваров», с востока продолжают набеги кочевники, вокруг царского престола в стольном граде плетутся интриги, а некоторые могучие торговые города предпочитают подчиняться своему вече, а не царю.

Есть в этом мире и магия, от которой больше проблем, чем пользы: нечисть беспокоит честных поселян и горожан, и не всегда есть возможность обратиться к монахам-**бесогонам** – иногда приходится платить другому колдуну или просить помощи у местной ведьмы, что жи-

вёт в одинокой избушке в лесу. Где-то грань между мирами становится опасно тонкой: зайдя в дурное место, можно легко попасть в **навь** – мир духов и мертвецов, тёмную изнанку явного мира.

Сумрачное время, не мир и не война, порождают людей суровых и энергичных. Осваиваются дикие пограничные земли, которые называют **порубежьем**: болота и предгорья на востоке, холодная тундра на севере, плодородные южные степи, острова и побережье Южного моря. Жизнь там опасна, людям угрожают как недружелюбные местные, так и природа, и нечистая сила, что привыкла считать эти земли своими. И всё же поток переселенцев не слабеет: вдали от царской власти и податей есть возможность построить свою жизнь с нуля.

Даже давно заселённая и освоенная земля скрывает свои тайны. То тут, то там находят странные руины, иногда целые подземные дворцы. Их называют **ирийскими руинами** и рассказывают, что некогда на северных землях жил могучий и прекрасный люд – **ирийцы**, все до единого волхвы, которые могли совершать невероятные чудеса – например, строить летучие корабли и дворцы до неба. Но прекрасный народ погубила война с некими страшными отродьями, а от их дворцов остались лишь руины. Сколько в этих историях правды (и куда делись отродья?) – другой вопрос. Учёные пытаются исследовать эти руины, но куда чаще туда забираются искатели наживы – ведь там можно найти изделия из **ирийского серебра** – металла, что ещё не был найден в природе, и ценится дороже золота.

Такова Сиверия, страна, в которой выпало жить вашим героям.

Подробнее о ней будет рассказано в книге «Путеводитель по Сиверии».

Впрочем, если она тебе не по душе, можете придумать собственную «славвику». Возможно, тебе понравится идея поместить историю в декорации реальной Московской Руси (с добавлением магии, конечно же), или ты придумаешь страну, прототипом которой будет земля южных славян (Балканы), или же что-то совершенно иное. Система написана с тем расчётом, чтобы годится для самого абстрактного славянского фэнтези.

Вопросы пола

В данной книге мы обращаемся к читателю на «ты» и в мужском роде. Не потому, что хотим как-то унижать лиц женского пола, а потому что это наиболее нейтральная форма обращения. Если же книга обращается на «вы» – речь идёт о нескольких людях (обычно всей группе). В описании архетипов мы обращаемся к читателю/игроку в зависимости от названия архетипа: ведьма – это «она», а вот кузнец – «он». Также особо заметим, что в описании ходов и примечаниях к ним мы будем обращаться к **персонажу игрока**. Если там, скажем, написано «ударь его» или «разведи костёр», то имеется в виду действия персонажа игрока, а **не** самого игрока.

