DARK NOMAD FANTASY RPG

ĒNOA
ADVENTURE



ЗНАМЕНИЕ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
СТАНДАРТ
ОБРАЗЕЦ

ЗНАМЕНИЕ



Иллюстрации: Vit-Vit, ChatGpt

Текст: Vit-Vit, ChatGpt

ENOA Adventure

СОЛНЦЕ ХРАНИТ, ИСКАТЕЛЬ

Добро пожаловать в «Ēnoa: Adventure» — ваше окно в истории и жизнь расколотого континента Эноа. Каждый выпуск нашего журнала раскрывает новую тему, погружая вас в удивительный мир Эноа. Наш материал подходит как новичкам, так и безумным знатокам из Вуальной библиотеки.

В этом номере мы приглашаем вас исследовать отдалённый аул худдулинов-эрхов. Погрузитесь в их тяжёлый быт под жестоким Солнцем бесконечных степей. Наша цель — вдохновить вас и обогатить ваш ролевой опыт уникальным контентом. Все материалы системно нейтральны и написаны модульно для удобства использования в ваших играх.

Желаем вам вдохновения и новых открытий.

Пусть Солнце хранит вас, а Луна благословит.

Шамас’ате, Ману’рья.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

СОДЕРЖАНИЕ

САЛКЫН ТАЛ 7
ХУДДУЛИН 9
БЫТ 11
СОСТЯЗАНИЯ 15
ТРИ ДНЯ НА СЕВЕР 20
АУЛ БАТУЯРА 21
КОСТЁР СЛОВ 22
АИЛ ШАМАНА 25
ДУХИ 26
ДУХ ОГНЯ — ШИЛ’ЭТЭ 28
ДУХ ВЕТРА — АЙ’ЭРГИ 30
ДУХ ГОРЫ — НАРУ-ТУУ 32
ТАЛАС ДЖА 33
ГНЕВ ИГЕРОСА 35
ЗНАКИ ИГЕРОСА 36
МЕСТНЫЕ 39
БАТУ — ЗВЕРЬ 40
ТЭММУЛЕН — ГРЯЗЬ 42
ХОНДОР — ЮНЫЙ 44
ДОЛГУН — ЗМЕЙ 46
ДХАДУЛСАР — ПРЕДАТЕЛЬ 48
ЧУЖАКИ 49
СА’КИР — ЗВЕЗДОЧЁТ 50
ГАЙКУЭНРЕЛЛ — ДРУГОЙ 53
ДОЛИНА БУНТИ 55
ДРЕВНИЙ ХРАМ 58
ТЭНСАР — ЗАБЫТЫЙ 60
МОДУЛЬ 64
КАЙЛАН — СТРАЖ 66
ЛОГОВО 68
КЗАЙ’ТИ — ГОЛОД 70

КАК ЧИТАТЬ ШАГАЙ В ЭНОА: РУКОВОДСТВО

Добро пожаловать в нашу серию зинов, где мы используем шагай — традиционную кость из лодыжек овцы. Шагай служит четырёхсторонней костью (к4), каждая сторона которой представляет одно из животных мира Эноа, соответствующее номерам на стандартной кости d4.

Понимание шагай

Шагай, в отличие от обычной кости, имеет четыре различные стороны, каждая украшена символом животного из мира Эноа. Эти животные и соответствующие им номера на кости d4 следующие:



Бунти (1)



Айур (2)



Додор (3)



Тохар (4)

Как использовать шагай с таблицами

Бросок шагай: когда таблица в зине требует броска, вы бросаете два шагай (или две кости d4, если используете стандартные).

Чтение результатов: не складывайте результаты вместе. Вместо этого обратите внимание на комбинацию животных, которые выпали на шагай.

Нахождение вашего результата в таблице: отыщите эту конкретную комбинацию животных в таблице. Например, если вы бросили два шагай, выпали бунти и айур, найдите в таблице комбинацию «1 бунти и 1 айур».

Использование стандартных костей в качестве замены

Пример: Если вам нужно сделать бросок и вы бросаете две кости d4, получая 1 и 2, это переводится как бунти и айур.
Найдите эту комбинацию в таблице.

Животные на шагай

Бунти — это небольшие существа размером с собаку, с выпученными глазами, похожие одновременно на жабу и мопса. Многим из них глаза выкалывают при рождении, так у бунти развивается сверхъестественное чувство опасности.

Айуры — это солнечные ящеры, широко распространённые в степях у худдулинов, их используют как в качестве скота, так и в качестве средства передвижения. Айуры питаются сухими породами и минералами.

Додоры — огромные птицы с двумя длинными ногами, являются самым распространённым средством для перевозки товаров. Существуют ещё трёхногие додоры, встречаются они редко, считаются одним из самых несчастливых знаков во время путешествия и обладают мистическими свойствами.

Тохары — это дары звёзд. Эти существа падают с небес, как кометы, после чего их подбирают и воспитывают как членов семьи. Они вырастают до размеров китов, передвигаются по суше и служат домом для множества кровей, а также используются для перевозок в крупной торговле.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

САЛКЫН ТАЛ

Давным-давно, среди великой горы Саран Уул, жили сар худдулины. Эти кочевники обитали среди ледников и снега, окруженные священными вершинами, где каждое утро встречали рассвет, принося дары духам. Они были верны Закону Небес, почитали традиции и жили в мире. Прошли века, и в степь пришли первые эрх худдулины. Сильные и отважные воины и пастухи поселились среди саров, взяв традиции, которые быстро вплелись в жизнь Салкын Тал.

Под предводительством Чинуука в степь пришло ещё больше эрх худдулинов. Их стало так много, как никогда прежде, и пастбища наполнились яками. Мирная жизнь начала давать трещины, споры и ссоры разгорались всё чаще. Молодые воины готовились к битве, а старшие худдулины пытались сохранить мир, придерживаясь Закона Небес. Злые взгляды саров всё чаще обращались на эрхов, а хитрые глаза эрхов ждали ошибки. Напряжение нарастало, но древние обычаи и уважение к традициям удерживали народ от кровопролития.

Так жили сар и эрх худдулины в Салкын Тал, в постоянном напряжении между миром и войной. Салкын Тал помнит времена их единства и разлада, хранит истории о великих воинах и мудрых старцах, о героях и предателях. Несмотря на все трудности, худдулины остаются верны своим традициям и Закону Небес. История худдулинов – это борьба за мир и справедливость, о верности и чести, о великой силе традиций, связывает их с прошлым и ведет в будущее. И так будет до тех пор, пока над Салкын Тал будет сиять Шамас и Ману, а худдулины будут следовать судьбе.



ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ

ХУДДУЛИН



КОЧЕВЬЕ

Худдулины верят, что истинная свобода и сила заключены в вечном движении. Никогда не задерживаясь на одном месте, их жизнь становится бесконечным путешествием через бескрайние степи и высокие горы.





ДУХИ

С рождения каждый худдулин ощущает присутствие духов, окружающих их. Они разговаривают с ветром, Шамасом и горами, видя в них живые существа, дарующие мудрость и защиту. Эти духи становятся их наставниками и союзниками. Худдулины приносят дары в священные места овоо, выражая благодарность и уважение

АИЛ

Это не просто жилище, а символ образа жизни. Легкий и прочный, он легко разбирается и собирается, позволяя следовать за кочевыми путями. Внутри аила всегда уютно и тепло. Здесь семья собирается вместе, делится историями и поддерживает друг друга. Аил отражает гармонию с природой и единство семьи, являясь сердцем кочевого существования.



ОБРАЗЕЦ
ЧАСТНАЯ РОЛЕВАЯ



ПОКЛОН

Перед входом в аил, поклонись очагу, переступая порог. Поклон показывает намерения и уважение гостя. Вошедший без поклона оскорбляет духа огня и хозяина аила

ПОРОГ

Порог аила худдулинов -– граница миров. Переступая его с левой ноги и поклонившись духу очага, ты оставляешь злых духов за спиной. Он часть Закона Небес и защищает домашний очаг от невзгод.

ОБРАЗЕЦ СТАНДАРТНАЯ ФАНТАСТИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ



ОЧАГ

Очаг сердце — аила. Священное место, где живет дух огня. Кормите очаг свежей пищей, чтобы задобрить духа, обеспечить защиту своей крови.

АВЫН ГУРВАН ЧУЛЛУ

В центре юрты, под очагом, лежат три родовых камня. Эти камни символизируют три поколения семьи, связывая предков и потомков, укрепляя искру, охраняя тепло и единство крови.



БАГАНА

Багана — опорный столб в аиле худдулинов, символизирует связь поколений. Он служит опорой при рождении и смерти, на нем делают зарубки для новорожденных. Багана связывает предков с потомками, укрепляя кремень семьи и традиции.

ТООНО

Тооно — священный круг, дыхание самой юрты. Через него проникает свет Шамаса и тайны Ману, связывает нити худдулинов с духами и бескрайними просторами вечной степи.

ШИРЭЭ



Ширээ, низкий резной столик, объединяет худдулинов. Его поверхность, украшена узорами, рассказывает традиции, переплетая нити с духами степей. Передает знания от старших к младшим.Здесь заключают союзы, завязывают узлы родства и устанавливают законы.

КОВЕР



Для худдулинов ковёр — это не просто украшение, а живое полотно, впитывающее истории и воспоминания. Каждый узор, каждый цветок и каждая фигура имеют свое значение, повествуя о жизни кочевников, их победах и потерях, любви и утратах.

СТАНДАРТНАЯ ПОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



АРГУЛДЭС

Аргулдэс — борьба Свободного Севера, где сила и ловкость сплетаются в едином танце. Двое борцов сходятся в круге, стремясь захватить и повалить друг друга.

Победа приходит тому, кто удержит противника на земле или вытолкнет за границы круга. Сила и ловкость решают исход, а традции и честь — основа каждого поединка.



НАРНЫ

В бескрайних степях кочевников играют в Нарны.
Две команды всадников соревнуются,
забрасывая тушу бунти в круг соперника.
Сила, ловкость и мастерство всадника решают исход.
Побеждает тот, кто первым наберёт три очка.

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
ОБРАЗЕЦ



АРГА

Арга — игра степных кочевников, где
всадник на скаку стремится поднять предмет с земли.
Ловкость и мастерство всадника решают исход.

Побеждает тот, кто соберет больше трофеев,
демонстрируя мастерство и честь своей крови.



ИЛН

Илн — испытание худдулинов,
проверяющее связь охотника с духами степи.
В первом этапе, называемом «Сундзиг», охотники призывают своих птиц, демонстрируя силу воли. Во втором «Тулаар» птицы охотятся на муляж бунти, являя противникам мастерство.

Победа достается тому, кто быстрее и точнее выполнит оба
испытания, заслуживая честь и благословение предков.

ОБРАЗЕЦ
Настольная ролевая



Настольная ролевая
ОБРАЗЕЦ
ЗНАМЕНИЯ

ТРИ ДНЯ НА СЕВЕР, ОТ СТЕПЕЙ ХУРХОНА

Охотники ждут, что скажут духи.

Яркий огонь показывает гибель

Но никто не верит своим глазам.

Слова шамана звучат тихо, рядом нарастает тень
Чужаки прибывают, которых не ждали.
Древки копий отложены, пиалы налиты для гостей