Антон Мурыскин

Обитель

Настольная Ролевая Игра

Автор игры: Антон Мурыскин
vk.com/owl_bg
t.me/owl_games
rpgbook.ru/owlgames
boosty.to/owlgames

Сова Игра

Система правил:
Advent System

Тестирование: Алексей Фролов, Анюта Огнева, Виталий Иванов, Владимир Мытько, Даниил Гуськов.

Иллюстрации: Сергей Гарнец
vk.com/sgaart

Изображения: Designed by dgim-studio, macrovector, kjpargeter, Freepik (www.freepik.com/terms _of_use).

Шрифты: Constantine, Gogol, EB Garamond SC.

Источники вдохновения:
Настольные игры: «Betrayal at the House on the Hill», «Одержимость».
Музыка: песня «Экзорцизм» группы «Сны Саламандры»; песни «Чревоугодие», «Станцую на твоей могиле», «Охота на лисицу» группы Green Apelsin.

Октябрь 2023 г.

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Обитель

В настольной ролевой игре «Обитель» персонажи игроков по воле судьбы прибывают в новое для себя Место и сталкиваются там с опасными тварями. Но герои ещё не знают, что эти существа могут в них вселиться и в чужом обличье нападать на других людей.

Задача игроков: разгадать тайну появления этих чудовищ, упокоить их и покинуть живыми это Место.
Задача ведущего: предоставить игрокам такую возможность, но на определённых условиях.

Что такое НРИ?

Как часто при чтении художественной книги или просмотре фильма тебе хотелось подсказать герою, как надо действовать, а может и занять его место? В настольных ролевых играх (НРИ) у тебя есть такая возможность! Возьми ещё 2-4 друзей, чистые листы, карандаши, ластики и несколько игровых костей, и вот вы уже готовы погрузиться в прекрасный мир НРИ!

Для игры «Обитель» понадобится набор шестигранных костей или дайсов (англ. dice — игральные кости). Здесь и далее будут использоваться следующие обозначения:

D6 — шестигранная кость;

XD6 — X шестигранных костей (напр.: 2D6 — это две шестигранные кости).

Для игры хватит 6D6. Но лучше и удобнее, если у каждого игрока будет свой собственный набор костей.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Одному из игроков предстоит стать рассказчиком — человеком, который будет следить за соблюдением правил, создавать окружающий мир, наполнять его интересными обитателями и захватывающими событиями. Остальные игроки возьмут на себя роли персонажей — главных героев истории, вокруг которых и будет строится вся игра.

Перед первой партией рассказчику понадобится полностью прочитать данную книгу (а может быть и не раз), чтобы объяснить игрокам основные правила и помогать им в процессе игры. Скорее всего именно Ты, как хозяин книги, и возьмёшь на себя эту ответственную, но увлекательную роль.

Не переживай, что у тебя что-то может не получиться. Главное в игре — это интересная история, которую ты создашь вместе со всеми игроками! А если в процессе что-то забудется, не страшно! После игровой сессии всегда можно освежить правила и провести ещё одну встречу.

Вперёд, друг!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Все события в игре происходят в обычном (привычном нам) мире. Перед игрой Ведущий совместно с игроками должен выбрать Время и Место, когда и где будет проходить действие вашей игры. Это необходимо для определения границ дозволенного и чёткого понимания, во что вы все будете играть.

> ***Пример.*** *Магии здесь не существует, по крайней мере никто из персонажей игроков (ПИ) не владеет ей. Но если Время действия игры — прошлое, скорее всего многие природные и физические явления будут приниматься за волшебство. В будущем напротив, любая «мистика» может быть объяснена с точки зрения науки и логики.*

Выберите **Время** действия игры: прошлое, настоящее или будущее. Можете уточнить эпоху, век, год, даже месяц и день, если это необходимо.

Выберите **Место** действия вашей игры:

1. Подземелье в горах
2. Особняк в лесу
3. Одинокий замок
4. Захолустная деревня
5. Корабль в море
6. Поезд/Повозка

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ