

АНТОН МУРЫСКИН

Обитель

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

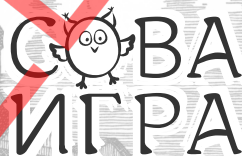
Автор игры: Антон Мурыскин

[VK.COM/OWL_BG](https://vk.com/owl_bg)

[T.ME/OWL_GAMES](https://t.me/owl_games)

[RPGBOOK.RU/OWLGAMES](https://rpgbook.ru/owlgames)

[BOOSTY.TO/OWLGAMES](https://boosty.to/owlgames)



Система правил:

ADVENT SYSTEM

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

Иллюстрации: Сергей Гарнец

[VK.COM/SGAART](https://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», «Станцюю на твоей могиле», «Охота на лисицу» группы GREEN APELSIN.

Октябрь 2023 г.

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.



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 строиться 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