BLOOD STAR



Настольная ролевая игра
о насилии и космическом ужасе

ОБРАЗЕЦ

КРОВАВАЯ ЗВЕЗДА

Настольная ролевая игра о насилии и космическом ужасе

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор: Михаил Кулешов.
Художник-иллюстратор: Василий Ляпков.
Ответственный редактор: Анастасия Снегова.
Подготовка дизайн-макета: Анастасия Снегова.
Вёрстка: Александр Стрепетилов.
Особые благодарности авторов: Алексею Стельмахову — за идею игры, Артёму «Александру Грею» Бельянскому, Игорю «Witpun» Лосеву, Глебу «NoName 1147» Гончаренко — за поддержку и систематические консультации.
Тестирование игры: Сергей Дехнич, Алексей Зубов, Максим Отченашев, Анастасия Снегова, Игорь «Witpun» Лосев и его команда.

© 2015, студия Red Hedgehog,
© 2017, ООО «Студия 101».



Настольная ролевая игра «Кровавая Звезда» (Blood Star) представляет собой классический образец «космического хоррора». Её лучше всего использовать для ведения жёстких односессионных игр, и многие механизмы внутри системы работают именно на создание коротких, но ярких и насыщенных действиями историй. Игровые встречи надолго запомнятся вам, своей кинематографичностью, зрелищностью и драмой.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Red Hedgehog

Содержание

Предисловие . . . 6
Глава 1 . . . 9
Галактика ужаса . . . 9
Характеристики . . . 9
Профессии . . . 11
Клише . . . 12
Специализации . . . 16
Специализации IQ . . . 17
Специализации Melee . . . 17
Специализации Range . . . 18
Специализации Skills . . . 19
Специализации Psycho . . . 20
Фобии . . . 21
Финальные штрихи . . . 23
Глава 2: Тёмная порода . . . 25
Характеристики чудовища . . . 26
Секреты . . . 27
Сюжетные повороты . . . 30
Напоминания для монстров . . . 32
Глава 3: Жизненная сила . . . 34
Базовые проверки . . . 34
Зоны . . . 36
Командная механика . . . 38
Повреждения . . . 39
Нервные срывы . . . 40
Восстановление повреждений . . . 40
Завязка, кульминация, развязка . . . 41
Награды, обычные и малые . . . 44
Монстр и человек . . . 45
Фокус на персонаже . . . 47
Глава 4: Сквозь горизонт . . . 49
Декорациии . . . 49
Реквизит . . . 51
Оружие . . . 52
Броня . . . 55
Корабли . . . 56
Глава 5: Людское семя . . . 60
Огнемёт своими руками . . . 60
Секреты и чудовища . . . 62
Персонажи второго плана . . . 65

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ

Глава 6: Контакт: красный **69**
Завязка 71
Сцена 1 71
Сцена 2 72
Сцена 3 и последующие 73
Кульминация 75
Вторжение монстра 75
Истина под замком 76
Кожа, содранная с их лиц 77
Дорога в пыль 77
Красный Капитан 78
Потрошитель и Маньяк 79
Развязка 79
Если игроки убивают Капитана 79
Если игроки сбегают от Капитана 80
План шаттла 82
Нижняя палуба 83
Верхняя палуба 86
Приложение 1: персонажи игроков 90
Дэвид Браун. Человек. Техник 90
Потрошитель. Чудовище 90
Джереми Байрон. Человек. Медик 91
Джереми Байрон. Чудовище 91
Сидни Кэролл. Человек. Гражданский специалист 91
Приложение 2: экипаж судна 92
Люди 92
Подручные чудовища 92
Красный капитан 93
Приложение 3: история контакта 93
Приложение 4: сценарий 94

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предисловие

Настольная ролевая игра «Кровавая Звезда» представляют собой классический образец «космического хоррора», где вашим персонажам придётся прятаться в тёмных коридорах орбитальных станций, исследовать зловещие планеты. Или же, напротив, вырывать позвоночники нелепо суетящимся существам, кричащих что-то и жалящих вас из своих допотопных винтовок.

Кровавая Звезда даёт игрокам возможность ощутить на себе все ужасы и лишения далёкого космоса, в лице бравых солдат, смелых пилотов или усердных учёных, и напиться кровью и вдоволь вкусить тёплой плоти, примерив на себя роль многочисленных космических чудовищ.

Более того, благодаря системе «отношений», монстры могут быть как антагонистами, так и антигероями, невольно или руководствуясь хитрыми планами, оказавшимися по одну сторону баррикад с хлипкими людишками. Но самое главное, это что процесс игры за все представленные стороны остаётся динамичным, ярким и интересным.

Игру лучше всего использовать для ведения жёстких односессионных игр, и многие механизмы внутри системы работают именно на создание коротких, но ярких и насыщенных действиями историй. Игровые встречи надолго запомнятся вам, своей кинематографичностью, зрелищностью и драмой.

Открывайте эту книгу, держите лазерный резак поближе и не бойтесь странных звуков из стен. Все самые страшные твари притаились на потолке.

СТАНДАРТНАЯ ПЕРВАЯ ОБРАЗЕЦ

От автора

Настольные ролевые игры существуют так давно, что фактически успели оцифровать всё, что так или иначе встречалось в нашей жизни. Были игры-комиксы, игры-боевики, сверхреалистичные игры и игры, похожие на приход рейвера из 90-х. Эта насыщенность несказанно радует начинающих мастеров и игроков, и в то же время, чертовски огорчает гейм-дизайнеров. Если всё уже было до нас, то что мы можем придумать нового?

Однако, мир независимых ролевых игр преподносит один сюрприз за другим. Именно там рождались НРИ, которые открывали новые страницы в большой книге эскапизма и лузерства. Каждый из нас может вспомнить хотя бы парочку игр от независимых авторов, которызапали ему в душу.

Вся книга «Кровавая Звезда» — это большое спасибо маленькой студии *Timeout Diversion*, и её игре *KillerThriller*. Если бы не Тонни Ли и его игры, многое было бы по-другому. Ряд идей из *KillerThriller* стал для нас источником вдохновения, и мы надеемся что в будущем таких игр станет больше.

«Кровавая Звезда» — это игра в жанре космического хоррора. Red Hedgehog сознательно не прописывает детали игрового мира в основной книге, чтобы вы могли населить ваш звёздный крейсер (или забытую колонию, или небольшой городок на Аляске) собственными инопланетными чудовищами.

Надеемся, наша игра вам понравится.

И конечно же, в космосе никто не… Ну, вы и сами знаете.

СТАНДАРТНАЯ ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ГЛАВА I
ГАЛАКТИКА УЖАСА
LA GALAXIA DEL TERROR, 1981

Полёт нормальный. Астероидный пояс не представлял какой-либо опасности. Рядовой Антон Крашек получил выговор с занесением в личное дело, связанное с паникёрством. Подобрали новых членов экипажа – гражданского специалиста Кума Саки, рядовых Джонатана Круза и Лану Чен. Все новые члены экипажа были зарегистрированы по форме 12. Пока они находятся в изоляционной камере, неизвестно какие вирусы они могли подцепить находясь в неисправных спасательных капсулах.

СТАНЦИЯ ПРОТЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Характеристики

Форма 12, также известная как общая минимальная форма регистрации, включает в себя пять легко измеримых параметров, таких как **IQ** (коэффициент интеллекта), **Melee** (необходимые навыки самообороны), **Range** (общая подготовка с установленными регламентом флота образцами вооружения), **Skills** (подготовка как гражданского специалиста) и **Psycho** (моральная и психическая устойчивость).

Для того чтобы заполнить форму 12, вы должны бросить пять раз по трёхгранной кости, а после распределить их значения по указанным выше характеристикам. Трёхгранных кубиков не бывает, разумеется, но существуют шестигранные. Просто считайте 1–2 за единицу, 3–4 за двойку и 5–6 за тройку, соответственно.

Не бойтесь, если к примеру выбросили четыре единицы, или напротив — несколько высоких значений. «Кровавая Звезда» — игра не о том, как герои гоняются за монстрами с дробовиком, и персонажи с низкими характеристиками имеют столько же шансов выжить, сколько и персонажи с высокими.

*Дополнительное правило: если вы хотите большего контроля над созданием персонажа, вы можете обратиться к описанию клише. Каждое клише имеет собственные правила по распределению характеристик, например «Королева Крика» обязана иметь **IQ** не выше 2, а также распределяет следующие значения 1, 2, 2, 2 и 1d3+2.*

IQ, как уже писалось ранее, это коэффициент интеллекта вашего персонажа. Единица примерна равна условному **IQ** ребёнка десяти–двенадцати лет, в то время как четвёрка означает высокие уровень интеллекта и скорость реакции. Проверки **IQ** проводятся каждый раз, когда персонаж пытается понять что-то новое, или быстро приспособиться к стремительно меняющимся условиям.

*Например, когда первые признаки заразы начали проявляться на коже Кумы Саки, флотский медик Сэмюэль Рэд совершал проверку **IQ**. Если бы это была ветрянка, чума или любая другая известная Сэму болезнь, вместо этого он бы проходил проверку **Skills**.*

Melee — это способности вашего персонажа к рукопашной схватке. При этом совершенно не важно, кулаками ли машет герой, гаечным ключом или проклятым мечом, добытым погибшей археологической экспедицией. В любой ситуации, которая подразумевает ближний бой, вы проходите проверку **Melee**.

*Например, когда капрал Сергеев приходит в себя, после того как Джонатан Круз вскрыл грудную клетку одному из навигаторов, и пытается **оглушить** покрытого язвами рядового огнетушителем, он совершает проверку **Melee**. Заметьте что до этого, только увидев сцену кровавой расправы, Сергеев совершал проверку **Psycho**.*

Range — это навыки обращения вашего героя с огнестрельным, лазерным, метательным и прочими видами оружия дальнего боя. Для того чтобы всадить кому-то пулю промеж глаз или испепелить бортовыми орудиями корабля, персонаж совершает проверку **Range**.

*Например, когда капитан корабля остаётся один на один с заражённым пилотом, в запертой рубке, он совершает проверку **Range** для того чтобы быстро схватить со стола пистолет и успеть пристрелить одержимого, пока тот не вырвет ему сердце. Важно, что никаких дополнительных бросков в такой ситуации не требуется, они только испортят такой напряжённый момент.*

Skills показывает, насколько ваш герой подкован в решении разного рода насущных проблем. Чтобы починить кран, вылечить ветрянку, написать статью, нужно пройти проверку **Skills**. Именно для этой характеристики так важны специализации, так как они

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ