

BLOOD STAR

Настольная ролевая игра
о насилии и космическом ужасе

КРОВАВАЯ ЗВЕЗДА

Настольная ролевая игра
о насилии и космическом ужасе

Автор: Михаил Кулешов.

Художник-иллюстратор: Василий Ляпков.

Ответственный редактор: Анастасия Снегова.

Подготовка дизайн-макета: Анастасия Снегова.

Вёрстка: Александр Стрепетиллов.

Особые благодарности авторам: Алексею Стельмахову — за идею игры, Артёму «Александр Грей» 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 односторонних 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.



Red Hedgehog

Содержание

Предисловие.....	6
Глава 1.....	9
Галактика ужаса.....	9
Характеристики.....	9
Профессии.....	11
Клише.....	12
Специализации.....	16
<i>Специализации IQ</i>	17
<i>Специализации Melee</i>	17
<i>Специализации Range</i>	18
<i>Специализации Skills</i>	19
<i>Специализации Psycho</i>	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
<i>Декорации</i>	49
Реквизит.....	51
<i>Оружие</i>	52
<i>Броня</i>	55
<i>Корабли</i>	56
Глава 5: Людское семя.....	60
Огнемёт своими руками.....	60
Секреты и чудовища.....	62
Персонажи второго плана.....	65

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

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 суесящимся 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 вкушать 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.

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 несканно 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, которые запали 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.



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.

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 гонятся 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 уровни 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 совершил 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 капитан 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**. Обратите внимание 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