ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО ЛЕВАЯ

АНТОН МУРЫСКИН

ОБРАЗЕЦ
ОТКАЗ ПОЛЕЗНАЯ

ADVENT SYSTEM

СОВА ИГРА

Тестирование:
Мария Денисова, Виталий Иванов, Полина Бражаева, Сергей Базанов, Елена Яковенко, Дмитрий Коровкин, Александр Миронов, Дмитрий Лазукин и компания, Алёна Белобородова и компания, Мария Грачева и компания.

Отдельная благодарность:
Елена Яковенко, Антон Шумилов (студия «Триада»), Анна Громова, Рушан Алимов (проект «Азар»), Ольга Хомяшок, Влад Бенский (подкаст «Чайный Паладин»), Hellsic, Long Story Short, SIGNAL, cottodotto.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Данное произведение является вымышленным. Любые имена, персонажи, места и события являются плодом воображения автора. Любое совпадение с реальностью случайно. Автор не преследовал целью кого-то оскорбить или унизить. Это всего лишь игра и надо воспринимать её только так.

Спасибо!

ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

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

taplink.cc/sovaigra

Система правил:

ADVENTURE SYSTEM

Иллюстрации: Саша Мишко
vk.com/quantum_eurydice

Изображения:
Designed by freepik (www.freepik.com/terms _of_use).

Шрифты:
Cormorant Garamond, Satyr SP.

Источники вдохновения:
Литература: Виктор Пелевин «Шлем Ужаса».
Настольные и ролевые игры: Мафия, Dixit, «Гномы варят кофе», «Город Тумана», «Постапокалипсис» и другие PbtA игры.

декабрь 2024 г.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБ ИГРЕ

7

Что такое Лабиринт Минотавра? 8

Правила Чата 11

ПРАВИЛА ИГРЫ

13

Буклеты персонажей 14

Анатомия буклета 16

Лабиринт 18

Кости и проверки 19

Бонусы ключей 21

СТРУКТУРА ИГРЫ

23

Сцены игры 24

Знакомство 25

В комнате 25

Вход в лабиринт 26

Выход из Лабиринта 27

ХОДЫ КОМНАТЫ

29

Исследуй комнату 30

Разгадай тайну лабиринта 31

Подтверди/опровергни тайну чужого лабиринта 32

Найди общее в своём и чужом лабиринтах 33

Потребуй что-то для себя 34

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ХОДЫ ЛАБИРИНТА

37

Войди в лабиринт 38
Следуй за нитью Ариадны 39
Найди ключ 40
Кинь кости 41

ПЕРСОНАЖИ

43

Выбор персонажа 44
Mood_O.K. — Сад 46
Izy.Da — Парк 48
Nebuhadanazzer — Телестудия 50
ObeliXXX — Коммуналка 52
TrolleyBuzz — Гипермаркет 54
Astrallo4ka — Город 56
U.end`s`day — Собор 58
~**R**aMa~ — Библиотека 60

ПРИМЕРЫ ИГРЫ

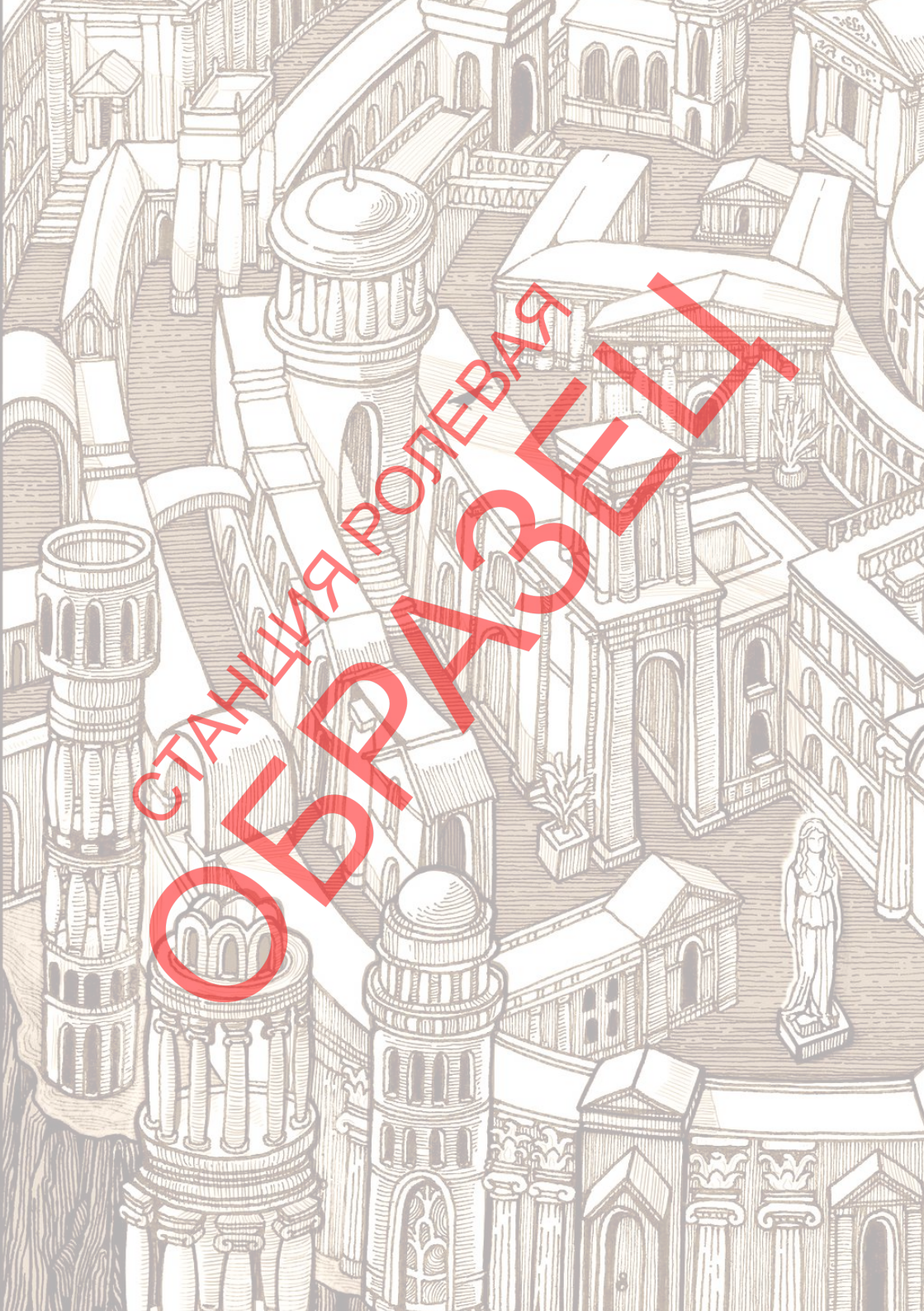
63

Сцена Знакомства 64
Сцена Входа в лабиринт 66
Сцена В комнате 68
Сцена Выхода из лабиринта 70

ПАМЯТКА

72

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ОБ ИГРЕ

ЧТО ТАКОЕ ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА?

ПРАВИЛА ЧАТА

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Настольная ролевая игра «**Лабиринт Минотавра**» — это игра про поиск себя, своего внутреннего Минотавра и Тесея, про поиск своего пути в лабиринте жизни.
В этой игре нет ведущего и заранее подготовленного сюжета. Здесь каждый участник будет становиться «***рассказчиком***», а его соседи справа и слева будут его «***помощниками***». И вместе вы будете сочинять свои истории.

При создании игры хотелось передать ощущение исследования, но без готового сценария. Заранее сделаны здесь только непосредственно изображения лабиринтов. Выбор характера отыгрываемого персонажа, пути, точек интереса и того, что там случится — всё это целиком отдаётся на откуп игрокам. Ни один ведущий не способен придумать для игрока лучше, чем это может сделать он сам! Хотя другие участники тоже будут влиять на вашу историю. Иначе может получиться соло-игра :-)

Зачем же в это играть?

- Чтобы поставить своего персонажа в непростую ситуацию и узнать, как он с ней сможет справиться.
- Чтобы ответить на вопросы:
- Кто или что я такое?
- Кто мой Минотавр?
- Где мой Тесей?
- Чтобы выйти уже наконец из этого «лабиринта».
- Чтобы стать частью цельной истории про нескольких интернет-«узников».
- Чтобы весело и интересно провести время с друзьями!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА?

Для игры понадобится:

- Несколько друзей.
  Игра предназначена для 2-8 участников. Для наибольшего комфорта мы рекомендуем состав 3-4 игрока.

- Буклеты персонажей.
  В этих правилах ты найдешь описание восьми персонажей и ссылки на бесплатные буклеты. Тебе останется их только скачать и распечатать.

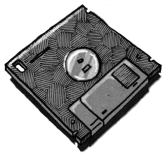
- Шестигранные кости (кубики, дайсы).
  Здесь и далее мы будем говорить к6, имея ввиду шестигранные кости. Для игры достаточно несколько к6 двух разных цветов (назовём их условно «тёмные» и «светлые»). В идеале у каждого игрока должно быть 4 тёмных и 4 светлых к6.

- Несколько часов свободного времени.
  Игра вдвоём может занять у вас примерно 4 часа. При большем количестве участников лучше разбить её на 2-3 встречи по 3-4 часа каждая.

- Ручки, карандаши, ластики.
  В буклетах надо будет делать записи, отметки. А ещё их можно использовать как раскраски, так что карандаши могут быть цветными.

Истории, которые у вас получатся, могут быть мрачными и пугающими, светлыми и радостными, фантастическими и фантасмагорическими, глупыми и безумными. Всё зависит только от вас самих!

Выбирайте свой лабиринт, берите в руки нить Ариадны и вперёд — навстречу судьбе!



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Представь себе, что ты находишься в комнате, похожей на гостиничную. Кровать, стол, стул, ванная комната совмещенная с туалетом. В стол вмонтирована клавиатура, а в соседнюю стену — монитор компьютера. На экране монитора интернет-чат. При нажатии на клавиши клавиатуры на экране появляются буквы одна за одной.

В стене рядом большая металлическая дверь с изображением бычьей головы. За дверью начинается лабиринт…

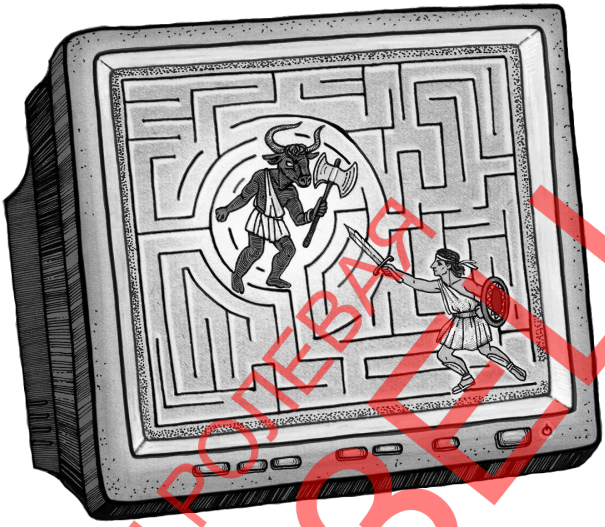
В начале игры все персонажи игроков оказываются в одинаковой ситуации: незнакомая комната, странный лабиринт за дверью, а из «живых людей» — только никнеймы в странном чате.

Как персонажу тебе предстоит выходить из комнаты, чтобы исследовать лабиринт, и возвращаться обратно, чтобы поделиться увиденным с другими участниками чата.

Как игроку тебе придётся общаться с другими как обычно (словами через рот), но всегда держи в голове, что на самом деле всю свою речь ты печатаешь на компьютере. Всё что ты говоришь от лица своего персонажа — всё это видят и знают остальные в виде букв, слов и предложений, появляющихся на экране.

Половина сцен игры будет происходить «в комнате», когда ты делишься своими мыслями и переживаниями со всеми. Другая половина игры произойдёт «в лабиринте», когда ты будешь рассказывать о том что или кого там встретил, где побывал и что произошло. Рассказывать будешь конечно же в чате. Будто бы твой персонаж вернулся в комнату, ведь он не может быть в лабиринте и одновременно писать о нём. Всё его прохождение происходит постфактум. Оно уже случилось, но игрок об этом узнает только сейчас.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Правила чата

- Нельзя говорить личную информацию.
  Чат полностью анонимный. Твоё имя, профессия, родной город, название любимого бара — всё, что может выдать тебя, автоматически заменяется на XXX. Будто каждое сообщение мгновенно проходит премодерацию.

- Все сообщения пишутся по-очереди.
  Старайся говорить в свою очередь. Не перебивай собеседников. Уважай их. Это текстовый чат. Даже если ты начнешь печатать сообщение одновременно в другим человеком, они появятся только по-очереди, а не одновременно, сливаясь в один общий текст.

- Что ты сделал — знают все.
  Любое действие, которые ты совершаешь, описано тобой в чате. Что ты не сказал/написал — не произошло. Если ты делаешь что-то «за кадром», то это не важно для повествования. А если важно — говори об этом! И почему важно, тоже говори.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ