РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО КОРПОРАТИВНЫЙ АД

СМЕРТЬ В ОФИСЕ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Авторы
Дамир Ильяшенко
Евгений Дорожинский

Верстка, дизайн
Евгений Дорожинский

Картинки
Имя им — Легион, ибо много их

Лист персонажа
Александра Рубакова

КОВОРКИНГ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВСТУПЛЕНИЕ

Офисы манят людей, как мертвые муравьи манят своих сородичей. Офисы, как пауки, расставившие для мошкары свои сети под ярким фонарем. Им остается только дождаться ночи. Пауки не разговаривают с мошкарой. Они ее едят.

Офис — это организм, каждая клеточка которого работает на общее благо.

Каждая клеточка Офиса выполняет свою функцию.

Одни клеточки отвечают за фасад здания. Другие за то, какие удобные внутри стоят стулья. А вот эти клеточки отвечают за манящий свет неоновой вывески снаружи, привлекающей безработных мошек, и за жужжащие лампочки внутри, чтобы мошки быстро не разбежались и расслабились.

А эти клеточки одни из самых важных, они похожи на мошек и могут развести их по Офису, раздав им какие-то листочки с бредовыми заданиями, отвлекающими мошек.

Клеточки вообще отлично мимикрируют под окружающий Офис город, пока клеточки на свету.

Клеточки не существуют отдельно от Офиса. Офис не существует без клеточек.

Офису нужно есть. Каждая клеточка кормит его, питаясь сама.

Еда попадает в Офис через главный вход.

Через главный вход в Офис зашли и вы, в надежде, что здесь ваше будущее станет светлым, а обещанных неоновой вывеской легких денег с лихвой хватит, чтобы унять звук вечно урчащего чрева.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

НАЧАЛО КАМПАНИИ

Вы и еще несколько таких, как вы, оказались внутри Офиса. Вы расположились в зоне ресепшен на очень комфортных стульях, которые, кажется, даже слегка приобнимали вас, окончательно лишив осторожности, притупляя чувство грозящей опасности. Вас совсем не смутило, что какой-то сморщенный, мерзкий, вонючий дед позвал за собой. Нехотя выбравшись из кресла, вы зашли вслед за этим дерганным стариком, представившимся HR, в огромный, ветхий, железный грузовой лифт, закрывающийся железной решеткой.

Последний раз вы видели такой лифт лет двадцать назад или в каком-то черно-белом фильме. Дизельный генератор, стоящий на полу, с безумным скрипом двигает эту чудом выжившую тварь из прошлого с нулевого этажа ввысь, а пара еле живых лампочек, кажется вот-вот погаснут или лопнут, изрешетив вас осколками. Из порванных мембран динамиков звучит прерывистая музыка какого-то старого джазового исполнителя.

Ощущение, что здание было построено вокруг этого лифта. Настолько чужеродно и небезопасно этот древний механизм выглядит в вылизанном до блеска Офисе.

Кто бы мог подумать, что скоро он будет вашим единственным союзником...

СТАЛКЕР РОЛЕВАЯ ОБВАЗЕЛЬ

Как только вы проезжаете первый этаж, под вами как-будто что-то булькает и сжимается, а лифт сильно потряхивает.

Каждый этаж, который вы проезжаете, судя по всему, принадлежит определенному отделу. Рассмотреть через решетку удается довольно плохо, в помещениях очень темно, видимо, все уже разошлись по домам. Это, кажется, бухгалтерия, везде лежат какие-то бумаги с цифрами. Это, судя по железному гулу, серверная. А тут, видимо, продажники, все в экранах с какими-то графиками. Вам показалось или вы слышали человеческий крик на одном из этажей?

Ваша остановка — опенспейс. Из двери спереди машут вам. Кажется, это какой-то огромный кабинет?

Старик просит вас занять место за столом в центре комнаты. Вы замечаете, что у него появились некоторые проблемы с дикцией, как будто у него началась изжога. Каждое слово булькает, его вот-вот стошнит. Усевшись за стол, вы обращаете внимание, что перед вами лежит какой-то тест. Но что за чушь написана? Слова и буквы вроде знакомые, но смысл ускользает от вас, как будто вы резко заболели дислексией.

Вы хотите задать вопрос старику, но тут свет в помещении гаснет.

Двери лифта со скрежетом закрываются, лишь тусклое свечение мигающих ламп проникает сквозь решетку.

Во мраке вы слышите треск одежды и кожи старика. Нос забивает вонь, которую вы уже чувствовали, но старались игнорировать. Тварь издает оглушающий рык.

СТАЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРОЦЕСС



ПИЩЕВАРЕНИЯ

НАЧИНАЕТСЯ

4

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Характеристики 1.

Персонажи обладают пятью **Характеристиками**:

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (ТЕЛ)

Физическая сила и физическое сопротивление, атаки в ближнем бою

ЛОВКОСТЬ (ЛОВ)

Рефлексы и скорость



РАЗУМ (РАЗ)

Психологическая устойчивость, восприятие, интуиция

ТЕХНИКА (ТЕХ)

Понимание и использование технологий, управление техникой, дальние атаки

ХАРИЗМА (ХАР)

Когда не помогло все, что выше, и вы пытаетесь договориться с жующим вас монстром или с другими выжившими

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ГЕНЕРАЦИЯ УРОВНЕЙ ХАРАКТЕРИСТИК

Для каждой характеристики бросьте два d4, по одному за раз. Значение способности равно результату первого броска минус результат второго.