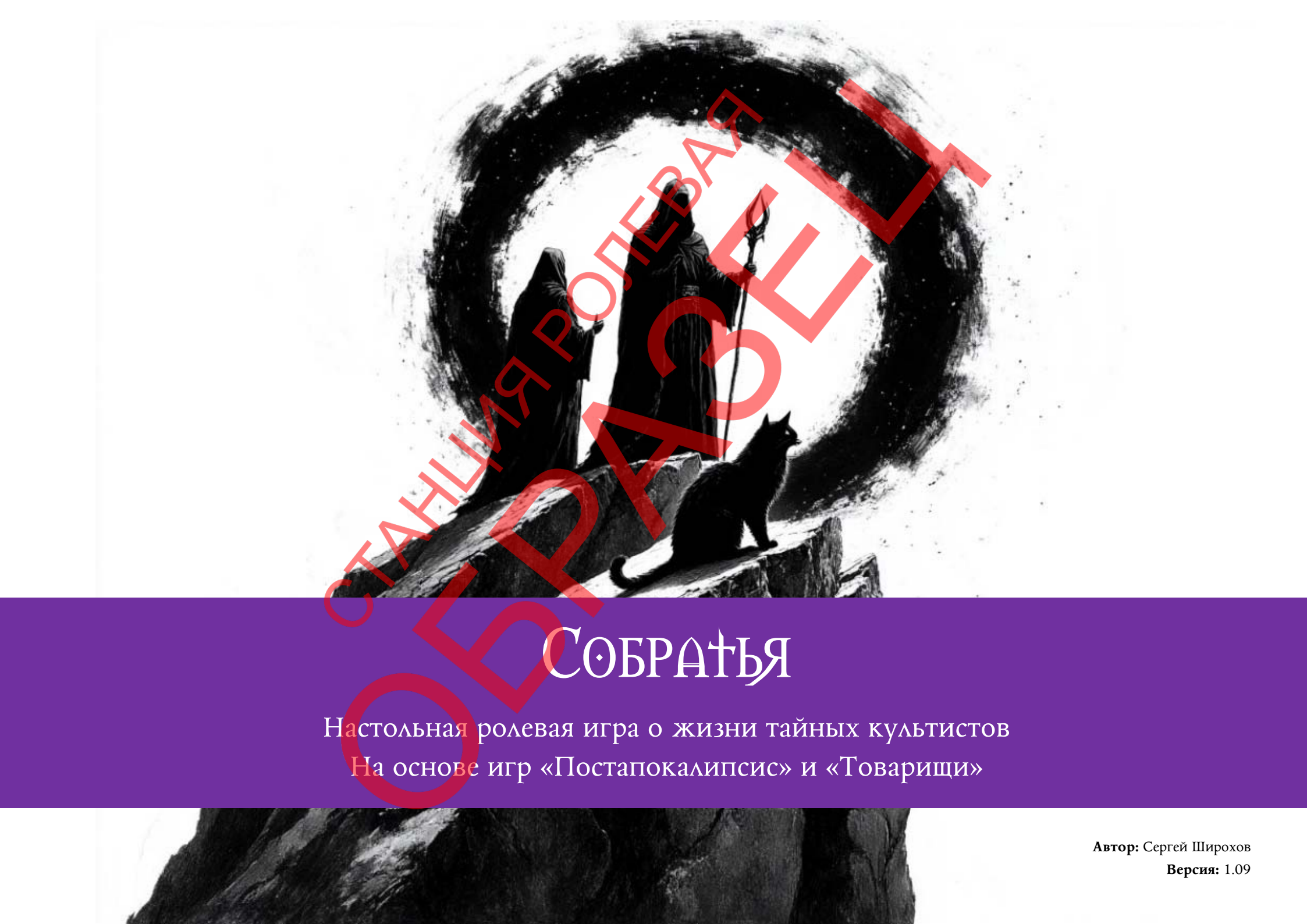


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# Собратья

Настольная ролевая игра о жизни тайных культистов
На основе игр «Постапокалипсис» и «Товарищи»

**Автор:** Сергей Широхов
**Версия:** 1.09

# Введение

**«Собратья»** – это настольная ролевая игра о культистах, которые служат зловещему иномировому божеству. Она вдохновлена творениями Лавкрафта, его последователей и обширным производным творчеством. Система основана на правилах **«Постапокалипсиса»** Д. Винсента Бейкера и **«Товарищах»** У. М. Эйкерса.

Эта игра не привязана к конкретной реальной или вымышленной вселенной – действие **«Собратьев»** может разворачиваться в прошлом, современности, далёкой космической эре, заглядывать на территорию альтернативной истории, описывать фантастические миры и планеты – иными словами, это может быть любой сеттинг, в котором уместны религиозные тайные общества.

Как правило, герои этой игры творят пугающие ритуалы, ищут и приносят жертвы своему властелину, путешествуют в иные миры, вербуют новых членов среди простых людей и скрываются от общества. Обычно истории, которые вы будете рассказывать, можно описать словами «мистика», «приключения», «ужасы», «конспирология».

## Чего ждать игрокам

◆ **Вы будете злодеями:** говоря о персонажах этой игры, вряд ли можно рассуждать о «благих намерениях, но подкачавших методах». Это злодеи, которые приближают Последний час мира. У них могут быть искупительные или просто симпатичные качества – например, отвага, острый ум или верность своим идеалам – но все они лишь помогают им воплощать свои чёрные замыслы.

◆ **Вы станете плести тайные планы:** как правило, культисты не будут вступать с противостояние с неприятелем в открытую, если можно действовать чужими руками, обманом, золотом и колдовством. Обычно у братства нет возможности или нужды схватываться с врагом лицом к лицу, чтобы достигнуть своих целей. Правила **секретности**, **казны** и особые ходы приключений помогут вам в этом.

◆ **Вам не нужно будет бояться стереотипов:** вы сели за игру, основанную на тропах лавкрафтианы и ей подобных произведений – вероятно, потому что любите их. Если вы пытаетесь добавить в историю безумие, запретные книги и неописуемых чудовищ, скорее всего, вы всё делаете правильно, а столкновение ваших идей с чужими неминуемо придаст общему сюжету больше оригинальности.

## Кем быть игрокам

Создавая себе героя, игрок выбирает буклет. Буклет служит заготовкой для будущего персонажа и представляет собой набор повествовательных и игромеханических элементов, позволяющий проще отыгрывать героя определённого типажа. Буклеты у игроков не должны повторяться. Сейчас в **«Собратьях»** существует восемь буклетов:

◆ **Глава ложи:** богач, интриган и наставник рядовых культистов.

◆ **Чудовище:** брат, удостоенный внимания божества и получивший особый дар.

◆ **Культист:** чернокнижник и знаток обрядов, носящий маску честного человека.

◆ **Творец:** сумасшедший художник, поэт или писатель, вдохновляющийся чем-то ужасным и способный творить пугающие работы.

◆ **Душегуб:** жестокий маньяк и убийца на службе культа.

◆ **Брат меньший:** человек, за проступки перед божеством обращённый в животное.

◆ **Вестник:** оратор, краснобай и сборщик пожертвований.

◆ **Слепец:** потомок могущественного культиста и безвольное орудие собратьев.

## Что вам потребуется для игры

Чтобы сыграть в **«Собратьев»** необходимы:

◆ От двух до пяти игроков и один ведущий.

◆ Несколько пар шестигранных кубиков (одной пары на игрока будет достаточно).

◆ Буклеты персонажей, справочные листы и приключение (их можно найти по **QR**-коду, приведённому справа, или взять из этой книги).

◆ Жетоны или иные предметы, с помощью которых вы будете подсчитывать величину **казны** и **секретность**; вместо них можно обойтись заметками на бумаге.

◆ Бумага и карандаши.

**Редактура:** Константин Глушенко,
Екатерина Антонова

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# Основные механики

## Характеристики

У персонажей есть пять характеристик, имеющих значения от **+3** до **–2**. Когда ход требует применить характеристику, бросай два шестигранных кубика (2к6), складывай выпавшие значения и прибавляй или вычитай указанную характеристику.

- **Тело** отражает силу, выносливость, телосложение и умение драться. **Положись на тело**, чтобы **пустить кровь**.
- **Разум** показывает ум, тайные знания и умение руководить. **Используй разум**, чтобы **оценить обстановку** или **раскошелиться**.
- **Дух** выражает энергичность, страсть, дерзость и преданность божеству. **Соберись с духом**, чтобы **пойти на риск** или **угодить божеству**.
- **Хитрость** говорит о коварстве, обаянии и красноречии. **Пускай в ход хитрость**, чтобы **повлиять** на людей или что-то **скрыть**.
- **Узы** олицетворяют связь с собратьями. Твои узы с собратом и его узы с тобой могут различаться. **Испытай прочность уз**, чтобы **помочь или помешать** собрату или **пережить мгновение близости** с ним.

Помни, что общий модификатор любого броска не может быть выше, чем **+4.**

## Ходы

Ход – это маленький блок правил, позволяющий отыграть определённую ситуацию, или приносящий преимущество в определённых обстоятельствах. Ведущий будет говорить, когда требуется совершить ход. Если ход требует броска, результаты толкуются так:

- **10+:** полный успех. Всё происходит так, как хотел игрок.
- **7-9:** частичный успех. Всё происходит так, как хотел игрок… почти.
- **6-:** провал. Ведущий совершает ход.

В тексте ходы выделены **цветом**.

## Урон

Когда тебя ранят, отметь урон – сколько именно, говорит ведущий:

- Если врезали кулаком, то 1 урон.
- Если ударили кирпичом, то 2 урона.
- Если подстрелили издали, то 3 урона.
- Если поймал пулю в упор, то 4 урона.

1-2 единицы урона пройдут сами со временем. 3 урона – уже тяжёлое ранение. Урон можно вылечить ходами – например, **пережив мгновение близости**. Первая помощь обычно исцеляет 1 урон.

Чтение тёмных книг, визиты в иные миры и тому подобные дела могут наносить урон не телу, а рассудку. Он работает так же, как обычный.

## Опыт

- Когда тебе выпадает 6-, отметь **опыт**.
- Когда твои узы с собратом достигают +4, отметь **опыт** и сбрось узы до +1.
- Когда твои узы с собратом достигают –3, отметь **опыт** и сбрось узы до 0.
- Когда ведущий или ход велит отметить **опыт**, отметь **опыт**.
- Когда ты получаешь 12+ при **приближении Последнего часа**, все отмечают **опыт**.

Отметив пять единиц **опыта**, ты стираешь его и получаешь улучшение.

## Молитвы

**Молитва** – это способ получить преимущество или избежать последствий ценой штрафа к характеристикам. Подробнее см. ход **Вознести молитву**.

## Снаряжение

Персонажи могут иметь нужное снаряжение или оружие. Обычные предметы просто дают возможность что-то сделать (например, пистолет не даёт бонуса, но без пистолета выстрелить вообще не получиться). Оккультные вещи приносят бонус +1 к броску.

## Бонусы к броскам

**Одноразовый бонус:** получи +1 к своему следующему броску.

**Долговременный бонус:** получи +1 ко всем броскам до конца сцены или иного отрезка времени.

## Казна

**Казна** – это общий ресурс персонажей, исчисляемый в абстрактных единицах. Начальная **казна** в приключении складывается из вклада каждого героя – он указан в буклетах.

Казна пополняется...

- В начале приключения.
- За счёт ходов, пополняющих **казну**.
- По решению ведущего.

Казна уменьшается...

- В начале приключения.
- За счёт ходов, уменьшающих **казну**.
- По решению ведущего.

## Секретность

**Секретность** – это общий ресурс, выраженный в умозрительных баллах. В начале приключения ведущий задаёт **секретность** (обычно 3 балла) и объявляет цену провала (т. е что случится, когда вся **секретность** будет потеряна).

Секретность растёт...

- Когда ход велит персонажу повысить **секретность**.
- По решению ведущего.

Секретность падает...

- Когда ход велит персонажу понизить **секретность**.
- По решению ведущего.

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ