

KPOP



| | |
|---------------------------------------|----|
| НРИ..... | 3 |
| ВАМПИРЬІ..... | 4 |
| ВАМПИРСКОЕ ОБЩЕСТВО..... | 5 |
| СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА..... | 6 |
| ПРАВИЛА..... | 7 |
| ГОЛОД..... | 8 |
| БОЙ И УРОН..... | 10 |
| СПОСОБНОСТИ КРОВИ..... | 11 |
| СМЕРТНЫЕ..... | 12 |
| СУЩЕСТВА ИЗ ТЬМЫ..... | 13 |
| СОБРАТЬЯ..... | 14 |
| ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ВАМПИРСКИЕ СЛАБОСТИ..... | 14 |
| ПОВЕСТВОВАНИЕ..... | 15 |
| ОКЕАН ВРЕМЕНИ..... | 16 |

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЫ

НРИ

Настольная ролевая игра (НРИ) — это совместное творчество, где группа друзей собирается за столом, чтобы оживить захватывающую историю. Один из вас станет ведущим (также известным как мастер), а остальные — игроками, управляющими главными героями.

Ведущий — архитектор мира. Он создаёт сюжет, второстепенных персонажей и описывает, как реагирует мир на действия игроков.

Игроки — соавторы истории. Каждый придумывает уникального персонажа и решает, как тот будет действовать.

Чтобы добавить элемент случайности, в игре используются броски игровых костей, которые определяют исход тех или иных действий.

Золотое правило: система служит истории, а не наоборот. Если строгая механика мешает сюжету или атмосфере вашего мира — меняйте правила на ходу.

Для игры вам понадобятся несколько игровых костей (лучше, чтобы одна была другого цвета) и пишущие принадлежности.



ВАМПИРЫ

Главные герои этих историй - бессмертные кровососущие монстры, живущие среди людей.

Вы вольны наделять вампиров любыми фольклорными способностями и слабостями, но в геймплее у них есть несколько неизменных деталей:

- Вампиры не стареют и их очень сложно убить;
- Вампиры постоянно жаждут человеческой крови, любые смертные удовольствия меркнут перед чувством насыщения.
- Использование вампирских способностей может повысить голод.
- Вампирский укус приносит наслаждение смертным, а все воспоминания о произошедшем и раны от клыков исчезают через несколько минут после кормления.
- Вампиры обладают острым нюхом, способным учуять каплю человеческой крови за километр, а живого человека за сотню метров. Также по запаху могут отличить человека от другого вампира.



ВАМПИРСКОЕ ОБЩЕСТВО

Вампиры - **одинокые охотники**. Они стараются жить в отдалении от собратьев и многие готовы яростно защищать свою территорию от посторонних. Впрочем, иногда они готовы заключить временный союз ради общих целей.

Исключение составляют **вампиры «семьи»** - прародитель и вампиры, которых он обратил, обычно, чтобы они ему служили и помогали. Статус в бессмертном обществе определяется не возрастом, а **родословной**, заслугами перед старшими и контролем над ресурсами.

В некоторых регионах существуют **вампиры советы**, состоящие в основном из старейшин (300+ лет), которые решают разногласия среди своих подчиненных.

Каждый вампир может **дать бессмертие** максимум 3 людям. Для этого он в течение трех суток должен постепенно осушать жертву, а когда она умрет влить ей в рот несколько капель своей крови. Обычно для этого требуется разрешение прародителя или совета.

Кровь - не просто пища, а валюта и маркер состояния: её источник и качество напрямую влияют на физическую стабильность, ясность разума и риск зависимости, а добыча часто регулируется договорами или теневыми сделками со смертными элитами.

Общество держится на **негласных табу**: запрет на охоту на чужих землях без позволения, обращение без разрешения старших и, главное, разглашение тайны существования смертным. Нарушителей быстро выслеживают и уничтожают - силами совета, семей или внешних охотников (религиозных орденов, спецслужб, конкурирующих сверхъестественных фракций).