

Настольная ролевая игра «Обитель»  
автор Антон Мурыскин (vk.com/owl\_bg)

Тема: Низшая мифология.

Ключевые слова: трансформация, зеркала, завеса.

Игровые Персонажи (ИП) волею судеб оказываются в некоем Месте и сталкиваются там с опасными тварями, которые периодически вселяются в персонажей и в чужом обличье нападают на других людей.

**Задача игроков:** разгадать тайну появления этих тварей, упокоить их и покинуть живыми это Место.

**Задача ведущего:** предоставить игрокам такую возможность, но на определённых условиях.

### Источники вдохновения

Настольные игры: «Betrayal at the House on the Hill», «Одержимость».

Музыка: песня «Экзорцизм» группы «Сны Саламандры».

ОБИТЕЛЬ	
Имя _____	Полученные Способности _____
Профессия _____	_____
Способность _____	_____
<u>Характеристики</u>	<u>Если персонаж Одержим:</u>
Сила <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/> 6	<ul style="list-style-type: none"><li>+1 Рана = -1 Здоровье</li><li>+1 Опыт</li></ul>
Интеллект <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/> 6	<u>Каждые 5 Опыта можно потратить</u>
Эмпатия <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/> 6	<u>на что-то одно из:</u>
Удача <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/> 6	<ul style="list-style-type: none"><li>+1 к любой Характеристике</li><li>получить Способность</li></ul>
<input checked="" type="checkbox"/> – Это успех!	Опыт
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Здоровье / Очки Действий <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6	Раны / Одержимость

Перед игрой Ведущий совместно с игроками должен определить Когда и Где будет проходить действие вашей игры.

Выберите Время действия игры: прошлое, настоящее или будущее. Можете уточнить эпоху, век, год, даже месяц и день, если это необходимо.

Выберите Место действия вашей игры:

1. Подземелье
2. Особняк
3. Замок
4. Деревня
5. Корабль
6. Поезд

## Создание персонажа

- Придумайте и запишите имя своего персонажа, согласно выбранному Времени и Месту.
- Придумайте и запишите профессию своего персонажа, т. е. занятие, которым он обычно зарабатывает себе на хлеб.
- Выберите и запишите одну из Способностей.
- Отметьте любую свободную цифру у любой одной Характеристики.

Имя Иохан  
Профессия Лекарь  
Способность Заживление

### Характеристики

Сила 1 2 3 4 5 6

Интеллект 1 2 3 4 5 6

Эмпатия 1 2 3 4 5 6

Удача 1 2 3 4 5 6

## Характеристики

1. Сила — всё что связано с физической деятельностью: подраться, поднять тяжесть, сломать что-нибудь, залезть куда-нибудь и т.п.
2. Интеллект — всё что связано с умственной деятельностью: изучить или понять что-нибудь, произвести сложный расчёт и т.п.
3. Эмпатия — всё что связано с общением: разговор, соблазнение, убеждение и т.п.
4. Удача — всё что связано с коварной Фортуной и / или не подходит под другие характеристики.

## Здоровье / Очки Действий

Чем выше здоровье персонажа, тем больше Очков Действий (ОД) у него есть. И тем эффективней он может что-то совершать. Каждое ОД — это 1кб, который можно использовать при различных проверках. Чем выше здоровье ИП, тем больше кб у него будет.

*Каждый пункт Здоровья даёт 1 ОД = 1кб во время проверок.*

## Раны / Одержимость

Раны — это обратная сторона Здоровья. Чем больше у ИП Ран, тем меньше его Здоровье, тем меньше кб он сможет использовать в своих проверках.

НО! Чем больше у ИП Ран, тем сильнее он будет, когда станет Одержимым.

*Каждый пункт Ран даёт 1кб во время Атаки этого Одержимого ИП.*

*Значения каждого пункта Ран, выпавшее на кубиках во время Атаки Одержимого, является успехом.*

## Способности персонажей 2кб

2. **Превозмогание** — Переброс одной проверки + получи Рану. В этот и следующий день нельзя использовать Отдых.
3. **Милость богов** — Переброс всех проваленных проверок за игровой день. Один раз за игровую встречу.
4. **Мощь** — Во время проверок Силы кидайте на 1кб больше.
5. **Ум** — Во время проверок Интеллекта кидайте на 1кб больше.
6. **Красота** — Во время проверок Эмпатии кидайте на 1кб больше.
7. **Фортуна** — Во время проверок Удачи кидайте на 1кб больше.
8. **Метаболизм** — Можешь совершать Отдых и вылечить 1 Рану за 1 ОД. Не получай за это Опыт.
9. **Заживление** — Если больше трёх Ран, то в начале следующего Игрового Дня / Раунда бесплатно восстанови 1 Здоровье. Не получай за это Опыт.
10. **Сила Воли** — В Одержимом состоянии кидай на Атаку на 1кб меньше, но не меньше 1.
11. **Броня** — во время защиты от Атаки Одержимого ИП, считай что у тебя уже есть 1 успех.
12. **Шестое чувство** — во время действия Подготовка тебе не обязательно говорить заранее об обстоятельствах своего подготовленного действия. В любой подходящих момент можешь объявить проверку и рассказать, что делает твой персонаж. Получи 1 Рану.

## Ход игры

Игра длится в течении нескольких Игровых Дней / Раундов, каждый из которых можно разделить на фазы:

1. День — ИП выполняют различные действия.
2. Ночь — один из ИП становится Одержимым.

## День

В течении дня ИП могут заниматься своими обыденными делами и/или пытаться расследовать происходящие таинственные события.

В начале Фазы Дня каждый игрок рассказывает, чем будет заниматься его персонаж. ИП могут действовать сообща или по-одиночке. Они могут обсуждать свои действия, подсказывать друг другу, либо не смотря на остальных, гнуть свою линию и двигаться к заданным целям.

Каждый ИП может сделать минимум 1 действие, максимум столько, сколько у него ОД. Т.о. игрок может потратить свои ОД на что-то одно, либо распределить их на несколько занятий. Каждое потраченное ОД даст игроку 1кб на проверку успешности заявленного действия. Если Профессия персонажа может чем-то помочь, игрок получает ещё 1кб на эту проверку. Способности персонажа могут также принести дополнительные преимущества игроку.

Затем каждый игрок проверяет успешность заявленных действий и совершает бросок кубиков за каждое действие (Nкб за N потраченных ОД, +1кб за подходящую профессию, + возможные преимущества за Способности персонажа). Ведущий называет проверку какой Характеристики необходимо совершить. Каждое выпавшее на кубиках отмеченное значение этой характеристики — это «успех».

**0 успехов** — Заявленное действие не удаётся совершить, ведущий описывает последствия вашего провала (игрок получает +1 опыт).

**1 успех** — Заявленное действие удаётся совершить, но за него требуется некая плата. Ведущий рассказывает какая именно.

**2-3 успеха** — Заявленное действие удаётся совершить без каких-либо штрафов или бонусов.

**4+ успеха** — Заявленное действие удаётся совершить. Кроме того персонаж получает что-то сверх этого.

*Пример:*

*У Йохана полное Здоровье, значит у него доступно 6 ОД. 2 ОД он потратит на приготовление зелья (2кб за ОД, +1кб за профессию Лекарь), 1 ОД он потратит на разговоры и поиск слухов (1кб за ОД) и оставшиеся 3 ОД он оставит на действие Подготовка, чтобы потратить их на защиту от Атаки Одержимого (3кб за ОД).*

*...*

*Йохан потратил много времени на создание чудодейственного зелья. Людям оно должно исцелять, а Одержимого изгнать. У игрока 2кб за потраченные ОД и ещё 1кб за профессию Лекарь. Игрок будет совершать проверку характеристики Интеллект. У Йохана в Интеллекте отмечены значения 5 и 6. Т.о. все выпавшие на кубиках 5 и 6 будут считаться Успехами при заявленной проверке.*

## Действия

Пример действий и возможных Характеристик:

- Разговоры — Эмпатия
- Торговля — Интеллект
- Поиск — Удача
- Противостояние — Сила
- Помощь — Любая
- Подготовка — Любая
- Отдых — Без проверки

Подготовка, Помощь и Отдых — это особые действия, требующие отдельного упоминания.

Подготовка — позволяет совершить т. н. отложенное действие. Игрок должен сказать, к чему именно будет готовиться его персонаж и сколько ОД он намерен потратить на это. Но соответствующую проверку надо будет делать, только тогда, когда произойдет ожидаемое игроком событие. Как вариант, ИП может подготавливаться к возможным событиям в течение дня (например, к провалу какого-либо действия одного из ИП) или ночи (например, нападение противника).

*Совет для ведущего: постарайтесь сделать так, чтобы Подготовка не пропала даром и заявленное игроком событие всё-таки произошло.*

Отдых — единственное действие, не требующее проверки Характеристики. Если игрок захочет залечить Раны своему персонажу, он должен потратить 2 ОД за каждую вылеченную Рану. ИП получает 1 Опыт за каждое восстановленное таким образом Здоровье. ОД за вылеченные Раны игрок получит только на следующий Игровой Раунд. Игрок должен описать, как именно намерен лечиться и отдыхать его персонаж.

*Совет для ведущего: постарайтесь рассказать, с какими душевными и физическими муками будет связано исцеление ИП.*

## **Ночь**

С наступлением темноты один из персонажей становится Одержимым. Он превращается / трансформируется в какое-то сверхъестественное существо и нападает на ближайших персонажей.

### Выбор одержимого персонажа

Ведущий кидает 1к6 и проверяет результат по таблице. Одержимым становится:

- 1 — Кто-то из НИП (не игровых персонажей).
- 2 — ИП с наибольшим количеством отметок в Силе.
- 3 — ИП с наибольшим количеством отметок в Интеллекте.
- 4 — ИП с наибольшим количеством отметок в Эмпатии.
- 5 — ИП с наибольшим количеством отметок в Удаче.
- 6 — ИП с наибольшим количеством отметок в Ранах/Одержимости.

Если несколько ИП подходят под результат таблицы, они все становятся Одержимыми.

Одержимый ИП получает 1 Опыт и отмечает на своем листе одно свободное значение Раны/Одержимости. Игрок описывает своё поведение в одержимом состоянии и как он атакует других ИП. Затем он совершает бросок Nк6 (N — количество отмеченных Ран у Одержимого ИП) против каждого ИП. Значения, совпадающие с отметками Ран, выпавшие на кубиках, означают успехи. На каждый выпавший успех Одержимый ИП нанесёт Рану атакованному другому персонажу. Если другие ИП заявляли действие Подготовка, совершили проверку и получили успехи, они могут описать, как именно смогли спастись от атаки Одержимого. 1 успех Подготовки защищает от получения 1 Раны.

Победить Одержимую тварь практически невозможно. Персонажи могут только попытаться спастись от неё и/или разгадать тайну появления этой одержимости (см. *За завесой тайны*).

С наступлением рассвета Одержимый персонаж приходит в себя (внешне и внутренне). Он наверняка не будет помнить, что творил прошлой ночью, но его товарищи точно напомнят об этом.

## Получение и трата Опыта

Игрок получает 1 очко Опыта:

- когда становится Одержимым;
- после совершения действия Отдых.

Игрок может потратить 5 очков Опыта:

- на отметку нового значения у любой своей Характеристики;
- на получение новой Способности.

## Кривое зеркало

Когда персонаж становится Одержимым, необходимо описать, как будет выглядеть этот человек после трансформации. Обычно выбирается ИП с наибольшим количеством отметок в одной из Характеристик. Вид твари, в которую он превратится, так же будет зависеть от этой же Характеристики. Она проявляется в персонаже сильнее обычного, но будто бы искажается, как отражение в разбитом или кривом зеркале. И чем больше значение Ран/Одержимости у персонажа, тем сильнее будет это искажение.

## В какую тварь ты превратишься?

- |                  |              |
|------------------|--------------|
| 1. Сила          | 3. Эмпатия   |
| 1. Оборотень     | 1. Русалка   |
| 2. Вендиго       | 2. Кицунэ    |
| 3. Огр           | 3. Вила      |
| 4. Гуль          | 4. Банши     |
| 5. Кайдзю        | 5. Сирена    |
| 6. Дракон        | 6. Вампир    |
| 2. Интеллект     | 4. Удача     |
| 1. Леший         | 1. Чертёнок  |
| 2. Нага          | 2. Призрак   |
| 3. Дюпфельгангер | 3. Тануки    |
| 4. Синигами      | 4. Барабашка |
| 5. Джинн         | 5. Лихо      |
| 6. Сфинкс        | 6. Альв      |

Это далеко не полный список мифических существ, которые могут появиться в игре. Можно использовать любых других духов и фольклорных чудовищ, если они логичны для повествования и подходят под стиль вашей игры.

## Смерть Игровых Персонажей

Если в процессе игры кто-то из ИП получит последнюю Рану, он погибает. Но ближайшей Ночью этот персонаж вернётся в самой своей зловещей и неестественной форме, чтобы в последний раз напасть на всех остальных.

## За завесой тайны

Никто точно не знает, почему начались эти загадочные ночные трансформации и как их остановить. Вот лишь несколько возможных причин и решений этой ситуации:

1. Где-то спрятан таинственный нечестивый артефакт. Уничтожив или унеся его куда подальше можно избавиться от его проклятия.
2. Ведьма затаила обиду на кого-то из персонажей. Может получится с ней договориться?
3. Некоторые НИП являются членами культа. Превращения в кошмарных тварей — один из их ритуалов. Но почему ИП тоже подвергаются трансформации?
4. Где-то неподалёку в своей усыпальнице был разбужен древний дух. Подобным образом он мстит за свой прерванный сон. Самое время спеть ему успокоющую колыбельную.
5. Все знают, ну или хотя бы догадываются, что у людей есть свои духи-покровители или хранители. Кому-то из них наскучило просто помогать смертным и он решил немного развлечься. И он будет требовать «хлеба и зрелищ» пока не насытится.
6. Превращения — страшная болезнь, накрывшая это Место. Если никто не найдёт способ от неё исцелиться, очень скоро она распространится по всему миру и лечить уже будет некому.