Правила игры

Преступная Удача

18+

АВТОР: АНДРЕЙ ПЛЕТНЕВ КОРРЕКТОРЫ: АННА БОБЫЛЕВА, СЕМЕН ВОЛКОВ ХУДОЖНИК: ЯРОСЛАВ САМОХВАЛОВ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ВСТУПЛЕНИЕ

Представьте, что сейчас проходит судебное слушание по громкому делу. Но достаточно на несколько секунд закрыть глаза, как все переносится в совершенно другое место. Допустим, в бар на Шестой улице, где цепочка неверно принятых решений привела подсудимых (игроков) к печальным последствиям. История может начаться где угодно, но конец у нее будет всегда один.

Преступая удача - это настольная ролевая игра, в которой спорные ситуации разрешаются броском обычной монеты. Орел означает успех, а решка - провал. Подкинутая монета обязана сделать не менее двух оборотов, чтобы ее результат был принят судьей (ведущим).

Судья, старайся требовать бросок монеты у подсудимых только в тех случаях, когда действительно сомневаешься и не хочешь брать на себя лишнюю ответственность.

ФРАГМЕНТ ИГРЫ

Судья: Дверь в номер приоткрыта. Этого достаточно, чтобы увидеть следующую картину: на полу лежит твоя сестра, а в руках у нее разбитая бутылка пива. Окно в комнате нараспашку, из-за чего шторы сильно развиваются. До ушей доносятся стремительно приближающиеся звуки полицейских сирен.

Подсудимый: - Луэнн, просыпайся, нам нужно сваливать отсюда! Какого черта ты вообще вчера столько выпила?

Судья: Она с неохотой открывает глаза и поворачивает голову в твою сторону, продолжая лежать на мягком ковролине со следами вчерашнего веселья.

- Луис, прекрати уже кричать и беги заводить наш грузовик. Отчитаешь меня в другой раз.

Подсудимый: Машины полиции уже близко?

Судья: Да. Одна из них сейчас заезжает на парковку мотеля, где вы остановились. Раздаётся звук резкого торможения.

Подсудимый: В спешке проверяю барабан "бульдога" и, прикрываясь дверью, выпускаю несколько пуль в только что подъехавшее авто.

Судья: Стреляешь куда-то конкретно?

Подсудимый: Стараюсь попасть в лобовое стекло, чтобы ранить водителя.

Судья: Подкинь монету (у Луиса выпал орел). Первый выстрел лишь пробивает стекло, но уже второй попадает в горло офицера за рулем. Он пытается руками остановить кровотечение, а его напарник выбегает наружу, открывая огонь в ответ.



БАНК

Каждое новое слушание (речь о игровой сессии) подсудимый начинает с тремя монетами в банке. Одна из этих монет - монета судьбы. Ее не нужно подбрасывать, достаточно положить желаемой стороной вверх. Две другие - монеты удачи. Они служат для разового переброса провального результата. Подсудимый лишается монеты после ее использования (это не касается бесплатной монеты, которая подбрасывается один раз при каждом первом прохождении проверки).

СТРАШНЫЙ ПРОВАЛ

Когда за одну проверку подсудимый совершает три броска монеты и получает в результате три решки, то ему остаётся лишь принять поражение. Даже если в банке еще остались монеты для переброса, воспользоваться ими уже нельзя. Если две монеты выпали неудачной стороной, возможно, стоит задуматься о том, чтобы в третий раз использовать монету судьбы. Вдобавок судья может описать очень неприятные последствия, которые не случились бы при обычном провале.

Например, во время сделки по продаже оружия подсудимый решил рискнуть, сбив цену. При обычном провале проверки все обойдется довольно мирно, сбить цену попросту не получится, но при страшном провале продавца эта попытка заденет настолько, что он начнет бойню.