

ПРОРВЁМСЯ, ОПЕРА!



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О СЛЕДАКАХ 1980х-2000х
В ТИХОМ ГОРОДКЕ ПОДМОСКОВЬЯ

**КУЗНИЦА
ТЬМЫ**
BLADESINTHEDARK.COM

Тут не будет героев в плащах и не будет чудес.
Здесь гудит «Заря» по праздникам, в гаражах гниют
секреты, а в коридорах УВД шепчет сиплый голос,
которого нет в списках личного состава.

Они называют его **Призрак убойного**.
Он всё ещё ждёт, что вы раскроете это дело.

Вы – желторотые следаки.
Вчера ещё новички, сегодня – последняя надежда
отдела, который никто не финансирует.

Каждое дело – война. Каждый протокол – повод для
давления.
Каждый шаг – путь по прогнившему канату, где свои
же могут толкнуть.

И всё равно – работать надо.
Чтобы не победили страх, лень и равнодушие.
Чтобы УВД осталось на плаву.
Чтобы люди могли спать по ночам.

Открывайте досье.
Заводите дело.
Работа началась.

автор, визуал
и дизай игры
Евгений Д.



картинки
Арсения Грозная
Обложка
Мария Иконникова

*Игра поднимает темы алкоголя, курения, жестокости, психологического давления и других
острых и/или тяжелых тем. Убедитесь перед игрой, что все согласны пройти через это.
Обговорите точки и вопросы, которые вы не будете поднимать. Работа следака – это не
езда по полю на единороге, а жестокая реальность полная ужасных вещей.*

Сделано с уважением ко всем людям этой тяжелой профессии

ДЕЛО

№ 0

Загадка

Геймфокуса

ПРАВИЛА ИГРЫ

Вы держите в руках книгу о людях, которых никто не любит – но все зовут, когда наконец случается что-то серьёзное. Это игра про убойный отдел, про закопчённые допросные, ночные выезды, чужую вину и собственную совесть.

В этой игре есть игроки – **Следаки** и **Мастер** игры. Их цели разные, но задача одна: охранять город от хаоса, хотя бы до конца смены. А там как пойдёт.

Следаки

Вы – не герой. Вы – следак, которого поставили на новое дело. В отделе на всех – один работающий факс, стол на четверых, чайник, заварка, пустая сахарница, переполненная пепельница и пачка пустых бланков, куда надо записать всё, что случилось.

Вы играете за новичка – одного из тех, кто ещё не уволился, не сорвался, не ушёл «в отказ». Пока держитесь.

Каждый следак – воплощение воли, персонаж, который может сломаться, уйти, умереть – но вы, игрок, останетесь. И сыграете следующего, который пополнит ряды этого УВД.

Вы все – не просто отдельные персонажи. Вы – голос Призрака Убойного, та самая сила, что толкает всех вперёд.

Следаки описывают, что делают, как поступают, на что идут, чтобы раскрыть дело, и какую цену готовы заплатить.





СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

МАСТЕР

Мастер – это город, его чиновники, свидетели, подозреваемые, начальство и сослуживцы. Это мусор на лестничной клетке, выключенный свет, та самая мелочь, что не складывается. Мастер играет всех, кто не следак, и помогает игрокам двигаться сквозь туман недомолвок, бумажной волокиты и тонких намёков.

Мастер не пишет заранее сюжет. Он создаёт подозрения, слухи, обрывки улик.

Он предлагает цепочку следствий – а уже игроки решают, что из этого правда, а что совпадение. Он не знает, кого вы обвините в преступлении, пока вы не скажете, что это именно он. И даже тогда – может, вы ошиблись.

Мастер не играет против игроков, он играет вместе с ними, создавая общую историю. У Мастера больше инструментов, но его главная задача контролировать игровой процесс и судить логическую составляющую происходящего, говоря игрокам, что сделать можно, а что не получится. Он определяет сложность проверок и предупреждает до броска о возможных последствиях при провале.

Броски кубиков

В этой игре вы будете использовать пул шестигранных кубиков (d6).

Бросаете сразу несколько, а дальше смотрите на самое высокое выпавшее значение.

Две или более шестёрок – критический успех. Не только получилось, но ещё и с бонусом: вы получили преимущество, подловили момент, или даже продвинулись дальше, чем ожидали.

6 – **чистый успех**. Всё получилось как надо.

4 или 5 – **частичный успех**. Задуманное удалось, но не без последствий. Что-то пошло не так: шум, гам, подозрения, сомнения – разберётесь на месте.

1-3 – **провал**. Вы вляпались. Результат не достигнут, и теперь будут проблемы. Возможно, серьёзные.

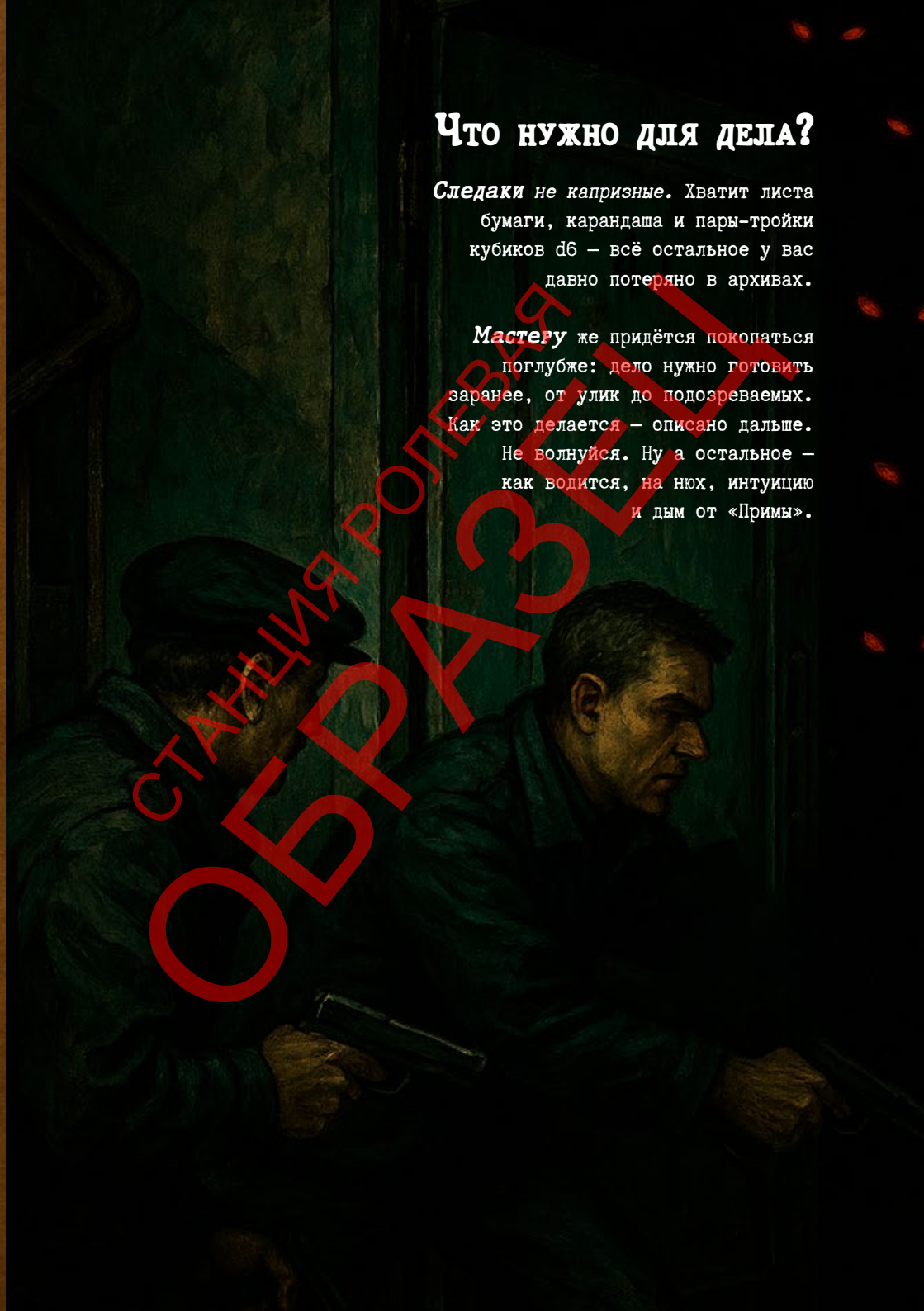
Если вам нужно пройти проверку неизученного навыка или из-за штрафа у вас получается ноль и меньше кубиков, то бросьте два и возьмите худший результат одного из них. Критического успеха в таком случае быть не может – вы рискуете вслепую.

Что нужно для дела?

Следаки не капризные. Хватит листа бумаги, карандаша и пары-тройки кубиков d6 – всё остальное у вас давно потеряно в архивах.

Мастеру же придётся покопаться поглубже: дело нужно готовить заранее, от улики до подозреваемых. Как это делается – описано дальше. Не волнуйся. Ну а остальное – как водится, на нюх, интуицию и дым от «Примы».

СТАНЦИЯ РОПЕРВЯ
ОБРАЗ



ФАЗЫ ИГРЫ

«Никто не говорит, как работать.

Просто иди и делай.»

В «Прорвёмся, опера!» дело развивается по трём ключевым фазам. Они следуют друг за другом, но не всегда чётко – иногда одно перетекает в другое, иногда всё рвётся на части.

1. Изучение дела

«Сначала ты просто смотришь.

Потом начинаешь видеть.»

Что делают игроки:

- Выезжают на место происшествия;
- Осматривают улики на месте – где лежит тело, как стоит мебель, почему собака не лаяла;
- Говорят с теми, кто звал – заявитель, сосед, прохожий, дежурный;
- Записывают первые показания;
- Делают первые выводы.

Цель фазы:

Понять, что произошло и что в этой истории не стыкуется.

Примеры сцен:

Вскрытый гараж, в котором не хватает одной банки сгущёнки.

Пожилая женщина, говорящая: *«Он был хороший, но стал как будто чужой».*

Двор, в котором пахнет краской – а на теле жертвы её нет.

2. Поиск улик

«Теперь вы не просто следы.

Теперь вы – охотники.»

Что делают игроки:

- Строят рабочую версию произошедшего;
- Делятся – каждый уходит в свою короткую сцену: в архив, в СНТ, к наркоману или участковому;
- Находят новые улики, связи, подробности;
- Отсеивают ложные зацепки;
- Получают первые угрозы, звонки, слезку.

Цель фазы:

Понять, кто может быть причастен, собрать 5 зацепок, которые укажут на виновного.

Примеры сцен:

Один из следователей выуживает в рюмочной список гостей, кто пил в ту ночь.

Другой – караулит и допрашивает фигуранта у рынка.

Третий – находит в архиве старое дело с тем же подчерком.

Важно: Здесь работает всё: флешбеки, напряжённые разговоры, открытая опасность, давление на свидетелей. Каждое действие может увеличить стресс.

3. Активные действия

«Версию вы собрали. Осталось только поймать.»

Что делают игроки:

- Выдвигаются всей группой;
- Устраивают задержание, облаву, погоню;
- Спасают заложника, ловят беглеца, вскрывают тайник;
- Могут столкнуться с сопротивлением, коррупцией, оборотнем в погонах;
- Выходят на финальную сцену, где решается:
 - * Арестуют ли виновного;
 - * Спасут ли невиновного;
 - * Не станут ли они сами следующими жертвами.

Цель фазы:

Поймать, остановить или разоблачить и решить, был ли это конец... или только начало.

Примеры сцен:

Заброшенный склад на окраине, где ждёт маньяк.

Квартал, перекрытый без постановления.

Столкновение с другим отделом, который «не даёт работать».

