
ПРОРВЁМСЯ,
ОПЕРА!
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ
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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

автор, визуал и дизай игры
Евгений Д.

картинки
Арсения Грозная
Обложка
Мария Иконникова

Н.Р.И. ФИЗДАТ

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

СТАНЦИЯ ПРОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Броски кубиков

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

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

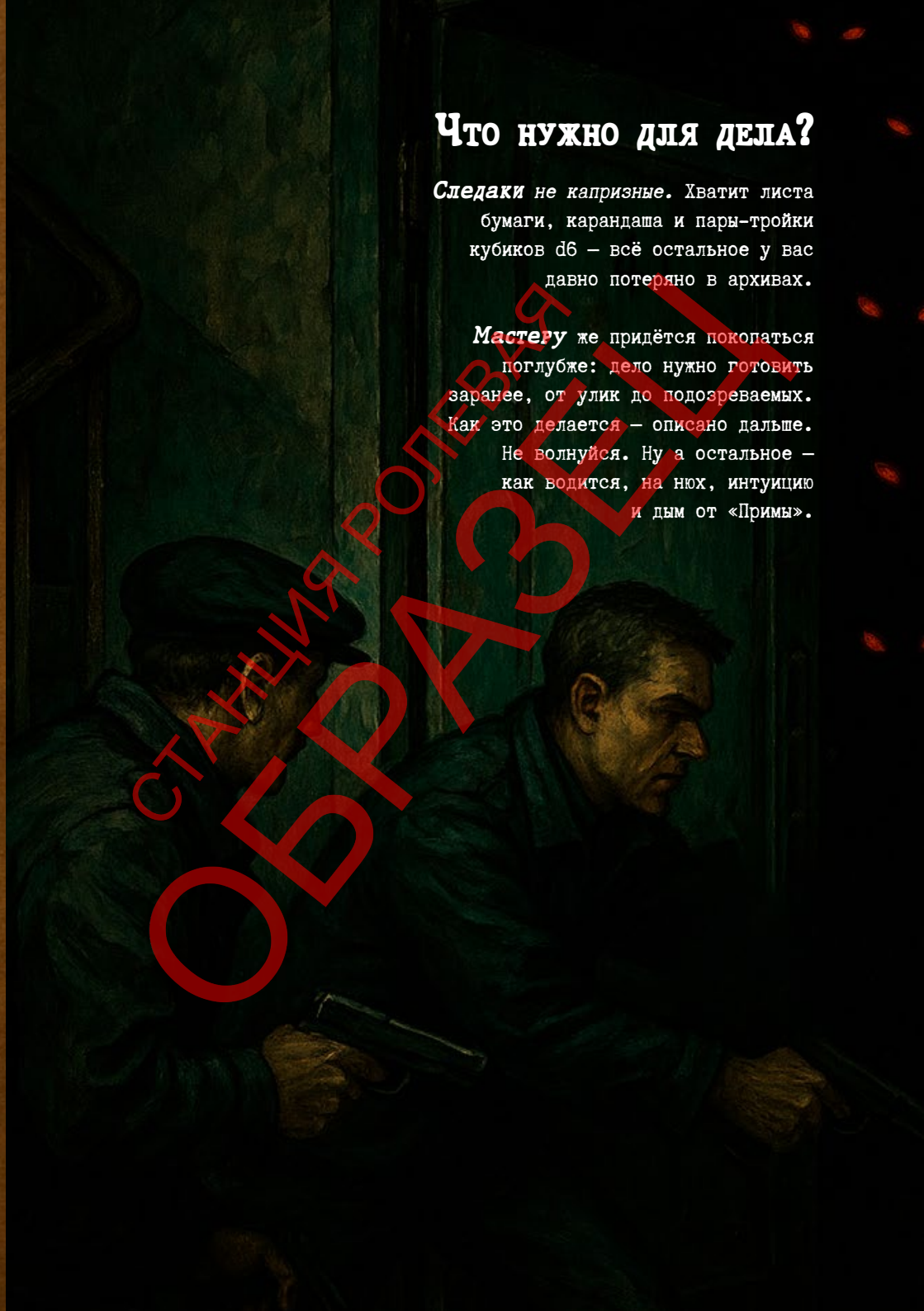
Две или более шестёрок — критический успех. Не только получилось, но ещё и с бонусом: вы получили преимущество, подловили момент, или даже продвинулись дальше, чем ожидали.

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 улик до подозреваемых. Как это делается — описано дальше. Не волнуйся. Ну а остальное — как водится, на нюх, интуицию и дым от «Примы».

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



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 следаки.
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, слежку.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Примеры сцен:
Один из следаков 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».



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ