ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ОХОТА НА ВОЛКОВ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

«ПРОРВЕМСЯ, ОПЕРА!»

Для этого приключения пригодятся базовые представления о том, как организуется розыск преступников и спецоперации. Если точных знаний нет — не беда. Мастер может импровизировать без оглядки на реальный регламент. В фокусе драма и погони, а не бюрократия. Не заморачивайтесь разделением полномочий между разными структурами — вы играете за милицию в целом и можете брать на себя необходимую инициативу. При необходимости можно ввести спецназ или ФСБ в качестве поддержки, но главную роль в раскрытии дела играют персонажи.

Обстановка

Место: окраины и город Старокузнецк, ИК-5, СНТ «Луговое», старые лодочные гаражи Речного района.

Время: осень 2002 года,

Формат: криминальный триллер, рассчитанный на 1~2 игровые сессии

Тональность: дождливые холодные дни, гнетущая и мрачная атмосфера, постоянная смертельная опасность, отчаяние и жестокость, нарастающее напряжение.

Вступление

Город Старокузнецк тонет в холодном осеннем ливне. Свинцовые тучи нависли над облезлыми панельками, лужи на улицах дрожат от капель. На дворе раннее утро, в коридорах районного УВД зябко и необычно пусто — дежурный с ночной смены сержант клюёт носом над чашкой чёрного чая. В отделе всё как обычно: сырость, запах дешёвых сигарет, стопка неразобранных дел. Опера вполглаза смотрят на часы в ожидании очередного вызова, не подозревая, что этот день перевернёт всё.

Тишину нарушает резкая трель телефона. Дежурный вскидывается, прижимает трубку к уху — и тут же бледнеет. Бросив короткое «Сейчас будут!», он выглядывает из дежурки:

— ОБЩАЯ ТРЕВОГА! Побег из колонии, есть жертвы среди наших… Оперггруппа на выезд!

Следователи ошеломлены: побег из исправительной колонии — событие из ряда вон. А тут ещё и убитые милиционеры. На ходу натягивая плащи, они выбегают под ледяной дождь и прыгают в Бобик. Сирена взвывает, раскатываясь эхом по серым дворам. Впереди — долгий день, в котором им предстоит охотиться на тех, от кого даже преступники обычно бегут. И счет трупов уже открыт.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Завязка

Получив экстренное сообщение, герои направляются к областной исправительной колонии №5. По радиосвязи поступают первые детали: ночью совершён дерзкий побег опасных преступников. Беглецы — группа осуждённых террористов, отбывавших длинные сроки за особо тяжкие преступления. При побеге они напали на охрану, убили нескольких милиционеров и захватили оружейную комнату на КПП, после чего скрылись в лесу. Среди сбежавших — отпетые головорезы, которым нечего терять.

Начальство требует взять след как можно скорее: время работает на преступников. Оперативной группе поручают координировать розыск. В колонию уже выехали все службы — УВД, ОМОН, ФСИН — но первые на месте будут именно герои. Начальник Логинов хмуро инструктирует на крыльце под дождём:

— Ребята, только без глупостей. Они уже троих наших положили. Будете на месте — осмотритесь, выясните, куда подались. Подмога на подходе, но сами понимаете… Нельзя им дать уйти. Ловите, хоть черта лысого, пока не поздно.

> Подчеркните шок и серьёзность ситуации. Возможно, игроки сами попробуют вспомнить недавние сводки об этих людях, например, год назад эта банда взорвала отделение банка, устроив теракт. Теперь эти люди на свободе — и явно не собираются сдаваться живьём.)
>
> Милицейское начальство может предупреждать героев об осторожности и необходимости дождаться спецназа. Однако давление времени и личная ответственность побудят игроков действовать активно. Если они колеблются, Логинов напомнит: «Каждая потерянная минута — шанс для тварей, что еще кого-нибудь прикончат».)

Ход расследования и советы мастеру

> Модуль построен на трёх этапах. Вам не нужно менять этапы местами, но игра может закончиться на втором, если герои сумеют рано настигнуть преступников (или, напротив, потеряют их след). Советы мастеру по ходу сценария выделены вот в такую рамочку.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ