

---

# Бой с тенью

RPG-Кашевар

Radaghast Kary

Двухчасовая ролевая игра • Инди • 31 августа 2009 г.

---



---

# Айронкастер

---

*Персонажи игроков — герои, защитники города от сверхъестественных угроз.*

Айронкастер был тихим и мирным городом с многолетней историей, которую становилось всё труднее находить среди вырвавшихся тут и там офисных небоскрёбов. Люди спокойно и счастливо проживали в нём свои маленькие жизни, просыпаясь каждый день по будильнику, подставляя жене шею под галстук и просиживая светлое время суток в уютных тесных офисах, чтобы вечером вернуться домой, заказать пиццу и не пропустить новости по телевизору. Те, кому повезло, до сих пор ведут подобный образ жизни, только более старательно задёргивают шторы и охотно переключают канал с новостей на футбол. Началось всё с ночных происшествий, которые из и без того нередких стали настолько регулярными и настолько масштабными, что журналистам больше не нужно было выдумывать сенсации. Перевернутые машины, взорванные заправки, разгромленные магазины, покосившиеся здания и перепаханный асфальт и без того достаточно живописно пугали жителей города с новостных экранов и газетных передовиц. Каждый день город погружается во тьму всё раньше, и мало кто знает достоверно, что происходит под её покровом: большая часть и носа из дому не кажет, а из смельчаков выживают немногие.

Правда заключается в том, что на город Айронкастер положила глаз организация под названием Тень, обладающая почти бездонными ресурсами и наращивающая свою мощь день ото дня. Организация эта базируется недалеко от города, на вершине соседней горы — в хорошую погоду можно рассмотреть нависший над горизонтом тёмный силуэт со сгустившимися вокруг него тучами. Оттуда в город каждый день — точнее, каждую ночь, пока они недостаточно осмелели, чтобы нападать среди белого дня — на город насылаются какая-то очередная напасть: смерчи, террористы, гигантские боевые роботы, кинг конги с годзиллами или просто группы людей со сверхъестественными способностями.

Вы – первый отряд героев, решивших сплочённо и организованно попытаться защитить город от новой беды. Придумайте сами общую историю для своих персонажей, это могут быть слетевшиеся из других мест бэтмены, или особое подразделение спецназа, или группа мастеров разных боевых искусств из одного додзё, или ударный отряд возмущённой беспределом Тени якудзы. Выберите одного из героев главой отряда – капитаном (не навечно, будет плохо командовать – потом уволите). Простым людям ещё предстоит осознать всю глубину проблемы, ещё предстоит узнать о вас и стать непосредственными свидетелями ваших уже дневных схваток. Пока что у вас нет ни славы, ни почёта, ни ресурсов, есть только желание стать между надвигающимся всеобщим концом и его невинными жертвами.

Чем закончится противостояние? Классической эскалацией сил идейных главных героев и всеобщим хэппи-эндом? Вгоняющей всё глубже в депрессию потерей всех друзей и всеобщей разрухой? Будничным спасением жизней обывателей, превращающимся в рутину?

Поиграйте – сами узнаете!

---

# Правила

---

*Герой игромеханически определяется списком техник, из которых одна активна.*

У каждого героя может быть несколько техник, из которых в каждый момент активна только одна: например, если это «полёт», то при переключении на другую технику герой не упадёт, но не сможет активно маневрировать или участвовать в погоне; если это «регенерация», то на героя будут всё так же затягиваться раны, но без значимых изменений – оторванную руку без установки регенерации главной техникой не вернуть. Техники можно и нужно придумывать самостоятельно, но не забывать указывать как хорошую, так и плохую их сторону: для полёта отрицательным качеством могут быть двойные повреждения при падении, для регенерации – быстрый обмен веществ и неутолимый аппетит, и т.п.

Ещё бывают приёмы – комбинации техник разных героев. Если несколько героев действуют вместе в одной фазе боя, они могут использовать приёмы либо из уже известных, либо из новых – в каждом бою каждый герой может предложить один новый приём.

Бои проходят по следующей схеме:

- 1) Каждый герой выбирает одну технику из ему доступных – эта техника будет пока что его главной.
- 2) Каждый игрок за столом делает перед собой бросок одного кубика для обычной техники или двух кубиков для техники, ориентированной на слабость главной техники противника. Этот бросок определяет, в какие фазы (1–6) будет действовать герой.
- 3) Капитан отряда имеет право забрать со стола любые два кубика и подложить один из них в любое другое место.
- 4) Наступает первая фаза боя, в которой действуют все герои, выбросившие единицы.

- Участники фазы боя решают, кто с кем против кого использует ранее заявленные техники, и разбиваются на группы.
- Каждый участник бросает столько кубиков, сколько у него было единиц, получая ещё один кубик за особенно крутое описание.
- Приёмы дают два дополнительные кубика своей стороне: один за удачные обстоятельства, другой за удачное описание. Если толкового описания того, как работает приём, нет, то он не работает.
- Каждая группа считает выпавшие шестёрки с каждой стороны. Если шестёрок нет ни у кого, фаза нерезультативна, иначе та сторона, у которой шестёрок меньше, теряет по литру крови.

5) Наступает вторая фаза боя, в которой действуют все герои, выбросившие двойки, кроме выведенных из строя ранее. Вся структура второй фазы полностью идентична первой.

6) Аналогично проходят третья и четвёртая фазы боя, отличающиеся только тем, что за успешные броски уже считаются не только шестёрки, но и пятёрки.

7) В пятой и шестой фазах боя успешными бросками являются четвёрки, пятёрки и шестёрки. Кроме того, в шестой фазе каждый успех вне зависимости от того, был ли он компенсирован другой стороной, причиняет урон окружению (это может быть важно, если бой идёт не на каменном ринге, а на грозящей обрушиться башне).

Например, три героя бросают по два кубика: Миднайт выкидывает 1 и 4, Цунами – 4 и 6 и Страйф – 2 и 5. Если капитана нет, то в фазе 1 будет действовать Миднайт, в фазе 2 – Страйф, в фазе 3 – Миднайт вместе с Цунами, и так далее. Если капитан хочет вмешаться, он может решить убрать 1 у Миднайта, чтобы не тратить время на малоперспективную (успехи только на 6) атаку; или забрать 6 у Цунами, чтобы тот ничего лишнего не порушил; или отдать одну из 4 Страйфу, если в комбинации с ним есть полезный приём.

8) После конца шестой фазы все оставшиеся в строю герои могут изменить главную технику и снова делают броски.

Когда герой теряет все литры крови, он выходит из игры и может только хрипеть проклятия и шептать советы остальным, да и то до первого же удара, после чего замолкает насовсем.

---

# Процесс

---

*Игра — череда преодолеваемых препятствий и отбиваемых атак.*

В самом начале игры рекомендуется обсудить первую угрозу Айронкастеру совместно, но всё-таки поручить одному из игроков роль Тени. Он будет управлять ресурсами враждебной организации и руководить вражескими героями, монстрами и прочей нечистью. И он, и прочие игроки затем выберут своим героям одинаковое число техник (можно начать с трёх) и опишут их для других – Тень может оставить объяснения на потом. Каждый герой получает вдвое большее число литров крови, чем у него есть техник, герой Тени – вчетверо большее (то есть для предлагаемых трёх это 6 и 12). Позже игрок Тени научится делать и других противников: группы совместно действующих антигероев, одиночных монстров с одной техникой и уймой литров крови, и т. д.

Обычно игровая сессия будет состоять из серии возникающих перед героями проблем, которые надо решать. Их также можно избегать, но это лишь отложит их решение и осложнит его в будущем – надо помнить, что на героев вся надежда, и других желающих восстановить справедливость нет и не предвидится. Количество проблем зависит от продолжительности сессии, от темпа игры, от масштабов и от успешности действий героев. После преодоления очередной крупной проблемы участвующие в этом герои получают одно повышение – они могут добавить себе два литра крови, новую технику или сделать одну из имеющихся техник двойной (дополнительный кубик на каждом проходе и в каждой фазе боя).

Между боями будет время залечить раны, заняться расследованиями и подготовиться к следующей ночи. Также действия капитана наверняка оставят кого-то недовольным, и это время – самый удачный момент для того, чтобы устроить внутригрупповые разборки и перехват власти. Это вполне нормально, если капитаном довольны не все, его действия напрямую влияют на святая святых: степень участия каждого героя в происходящем.

Метасюжет – глобальная линия развития ситуации в Айронкастере – будет определяться вашей личной игровой компанией в соответствии с вашими вкусами и пристрастиями. Если вам нравится бодрое победное шествие вперёд и ввысь, то вы обязательно проберётесь в самую цитадель Тени и разберёте её по камушку. Если вы сторонники историй о падении и драматической гибели, то Тень рано или поздно одержит верх и раздавит ставших на её пути.

---

# Комментарии

---

Игра написана на конкурс летнего кашевара:

<http://www.rpg-awards.ru/contest/rpgchef-summer09.html>

В оформлении обложки была использована картинка из гугла:



<http://www.sxc.hu/photo/44435>

Цитадель зла, вырастающая и крепнущая день ото дня – идея не новая, мы её видели во множестве комиксов, не говоря о 剣勇伝説刃 и 鎧伝サムライトルーパー. Оттуда можно черпать интересные идеи.

Капитанские полномочия были введены для того, чтобы создать внутригрупповое напряжение. Если действия любого капитана вызывают слишком много проблем, и между боями у героев есть и более ценные дела, можно играть без капитана. Однако, всё-таки лучше использовать эти правила как возможность полноценно отыграть лидерские качества, напрямую влияющие на игру.

За поддержку при подготовке игры автор выражает благодарность Джерри Ли Льюису и Михаилу Швыряеву.